

GADGET PADA GENERASI Z: MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID

Umi Kulsum

Program Keahlian Tata Busana
SMK Negeri 5 Malang
kulsum2406@gmail.com

Abstract: Gadgets on Generation Z: Learning Media During the Covid Pandemic. The purpose of this research is to maximize *gadgets* in generation Z during the COVID-19 pandemic. The method used is a qualitative method with a qualitative descriptive approach. Data collection techniques are literature studies or literature studies, namely by diligently reviewing the literature needed in writing. The results of this paper: (1) The experience of a global pandemic will create awareness of the importance of using *gadgets*. The presence of *gadgets* has contributed a lot to life, one of which is online learning; (2). Generation Z is assigned to students who are currently in class X and XI SMA or SMK aged 15-16 years. Generation Z is called the digital generation that grows and develops with a great dependence on digital technology, and is able to take advantage of technological changes in various aspects of their lives. The conclusion of this paper is that the use of *gadgets* in generation Z is identical to the implementation of student learning today. Innovating with technology by maximizing *gadgets* as learning media really supports the realization of learning during the COVID-19 pandemic.

Keywords: *gadgets*, generation Z, the COVID-19 pandemic

Abstrak: Gadget Pada Generasi Z: Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid. Tujuan penelitian ini sebagai upaya memaksimalkan *gadget* pada generasi Z di masa pandemi COVID-19. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan studi literatur atau studi kepustakaan, yaitu dengan menelaah secara tekun akan kepustakaan yang diperlukan dalam penulisan. Hasil dari penulisan ini: (1) Pengalaman pandemi global akan menciptakan kesadaran akan pentingnya memanfaatkan penggunaan *gadget*. Kehadiran *gadget* telah banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan, salah satunya dalam pembelajaran daring (online); (2). Generasi Z disematkan kepada para siswa yang saat ini duduk di bangku sekolah kelas X dan XI SMA atau SMK berumur 15-16 tahun. Generasi Z disebut generasi digital yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital, serta mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan mereka. Kesimpulan dari penulisan ini adalah penggunaan *gadget* pada generasi Z sangat identik dengan pelaksanaan pembelajaran siswa saat ini. Berinovasi dengan teknologi dengan memaksimalkan *gadget* sebagai media pembelajaran sangat mendukung terwujudnya sebuah pembelajaran di masa pandemi COVID-19.

Kata kunci: *gadget*, generasi Z, pandemi COVID-19

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) tak asing lagi terdengar bagi penduduk dunia. Krisis akibat Covid-19 tentu mengalami perubahan baik dari aspek ekonomi, politik, sosial, budaya dan lainnya, termasuk aspek pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dalam bidang pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan. Hal ini didukung dengan Surat edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) tertanggal 24 Maret 2020. Prinsip yang diterapkan dalam kebijakan masa pandemi Covid-19 adalah “Kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat merupakan prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran”

Dampak pandemi Covid-19 pada dunia pendidikan, membuat sekolah merombak sistem pembelajaran yang awalnya berada di kelas kemudian siswa diminta untuk belajar di rumah. Pihak sekolah mulai mengubah strategi pembelajaran yang semula pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran non-tatap muka atau pembelajaran dalam jaringan (*daring/online*) atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kondisi ini membuat para guru harus berkreasi dan berinovasi dalam menyajikan pembelajaran agar tetap menarik dan berkualitas. Hal ini perlu didukung dengan media yang tepat agar pelaksanaan pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Penggunaan *gadget*

sebagai salah satu media yang mendukung dalam pembelajaran daring (*online*). Memaksimalkan penggunaan *gadget* pada generasi Z sangat identik dengan pelaksanaan pembelajaran untuk siswa saat ini

Generasi Z, sebutan bagi anak yang tahun lahir antara 1995 – 2010, disematkan kepada para pelajar yang saat ini duduk di bangku sekolah. Pelajar kelas X dan kelas XI SMA atau SMK yang berumur 15 -16 tahun, termasuk dalam sebutan generasi Z. Disebutkan oleh Horovitz, B. (2012) seorang jurnalis yang mengenalkan istilah generasi Z ini, bahwa anak-anak yang tergolong dalam rentang lahir tersebut merupakan generasi yang begitu akrab dengan teknologi dan informasi. Seringkali disebut generasi digital, bagi mereka penggunaan akses dengan berbagai aplikasi pada *smartphone* dan *iphone* sebagai alat komunikasi dan sumber informasi, dan dipandang sebagai cara hidup ideal yang harus mereka jalani pada abad XXI. Namun beberapa siswa ada yang merasa kegiatan pembelajaran *online* tersebut terasa membosankan, karena harus melakukan hal yang sama berulang-ulang.

Demikian juga generasi Z terkenal mudah bosan dan memiliki hasrat keingintahuan begitu besar terhadap hal-hal baru. Pada dasarnya memang para siswa ini menyukai pembelajaran *online* yang sangat sesuai dengan karakteristik mereka sebagai generasi melek teknologi. Penggunaan berbagai aplikasi untuk pembelajaran *online* sangatlah efektif bagi generasi Z. Sebagai seorang guru yang mengajar para generasi Z, kita mencoba segala sesuatu, berinovasi dengan teknologi atau memaksimalkan *gadget* dan bersahabat dengan para siswa selama

masa pandemi, sehingga sebagai guru, tidak hanya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, namun lebih lagi selangkah lebih dekat dengan memperhatikan pada generasi Z. Selanjutnya Rachmawati, D. (2019) dalam sebuah artikelnya mengemukakan bahwa generasi Z sangat melek teknologi, karena dari lahir mereka sudah mulai mengenal komputer & internet. Generasi ini berekspektasi tinggi terhadap kecanggihan teknologi dalam kehidupannya, termasuk dalam dunia kerja pun mereka mengharapkan bekerja di perusahaan besar berteknologi tinggi dan canggih, merupakan salah satu impian generasi Z.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Sugiyono (2014:9) metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dan lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dalam penulisan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode deskriptif dipilih karena yang dilakukan berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. Nazir, M. (2011: 21) menjelaskan metode deskriptif adalah satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuannya adalah membuat deskripsi, gambaran secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan studi literatur kepustakaan. Metode dengan mencari dan mengumpulkan beberapa sumber

dari hasil penelitian serta sumber lain yang mendukung. Bungin, B. (2017) metode atau studi literatur merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data historis. Metode dengan menggunakan studi literatur yaitu dengan menelaah secara tekun akan kepustakaan yang diperlukan dalam penulisan. Metode atau studi literatur, meski pada mulanya jarang diperhatikan dalam metode kualitatif, namun pada masa kini menjadi salah satu bagian yang penting dan tak terpisahkan dalam metode kualitatif. Sehingga penggalian sumber data lewat studi literatur menjadi pelengkap bagi proses metode kualitatif. Bahkan disebutkan bahwa kredibilitas suatu hasil dengan metode kualitatif sedikit banyaknya ditentukan pula oleh penggunaan dan pemanfaatan literatur yang ada.

PEMBAHASAN

Teknologi informasi berkembang begitu cepat, tidak terkecuali dalam aspek pendidikan, termasuk di sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran, seorang guru dituntut selalu mengupdate diri agar mampu menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Ditambah lagi pada akhir tahun 2019, seluruh dunia termasuk Indonesia dihadapkan pada pandemi Covid-19 yang telah mempengaruhi aktivitas normal masyarakat dari berbagai penjuru dunia. Orang-orang yang tadinya bekerja di kantor kini harus bekerja di rumah / *Work From Home (WFH)*. Demikian juga dampak terhadap anak-anak sekolah harus melakukan pembelajaran daring. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan,

meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Guna pelaksanaan pembelajaran tetap menarik dan berkualitas, harus didukung dengan penggunaan media pembelajaran daring yang menarik juga, salah satunya dengan *gadget*. Sebagai alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Keberadaan *gadget* bisa mempersingkat jarak dan waktu. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah. Disamping itu juga mempermudah para siswa untuk berkonsultasi kepada guru tentang pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti.

Gadget

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Pengertian *gadget* adalah suatu benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis dibandingkan teknologi sebelumnya. Beberapa contoh *gadget* yaitu laptop, *smartphone*, *ipad*, ataupun *tablet*, yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. *Gadget* adalah salah satu produk dari teknologi yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Seiring arus globalisasi dengan

tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam hal pemakaian suatu teknologi tersebut.

Beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget* meliputi faktor internal, situasional, social, dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Faktor situasional terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya.

Keberadaan *gadget* mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Marpaung, J. (2018) dalam artikelnya bertujuan untuk mengkaji tentang pengaruh *gadget* dalam kehidupan manusia. Kehadiran *gadget* terutama dalam bentuk *smartphone* telah banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari, *gadget* sebagai media pencarian informasi, melakukan interaksi, mendapatkan hiburan, bahkan hingga untuk keperluan kegiatan berbisnis secara *online*. Sundus, M.(2018) dalam artikelnya “ *The Impact of using Gadgets on Children*”. Dalam

riset yang telah dilakukan bagaimana *gadget* berdampak pada keterampilan kognitif dan motorik anak-anak. Selain itu juga menjelaskan cara orang tua memantau anak-anak mereka dengan membatasi waktu mereka menggunakan *gadget*, hal ini mengarah pada kecanduan teknologi di kalangan anak-anak. Sedangkan dampak *gadget* terhadap pembelajaran, Rosiyanti, H., dkk (2018) hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika dasar. Hal ini menunjukkan bahwa variabel hasil belajar matematika mahasiswa matematika dasar, 26,9 % ditentukan variabel penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dan sisanya ditentukan variable lain.

Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget*. Seperti yang dikemukakan Kogoya, D. (2015) pada umumnya *gadget* sekaligus sebagai gaya hidup (*life style*), *tren*, dan *prestise* bagi masyarakat. Namun, meskipun *gadget* dapat mendorong produktivitas para penggunanya, berdampak negatif bisa juga terjadi pada pengguna *gadget*. Seperti dikemukakan Simamora (2016) dengan makin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *gadget* bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak. Rahmandani, F., dkk. (2018) menjelaskan penggunaan *gadget* (*smartphone*) yang terlalu berlebihan akan menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian dan karakter peserta didik. Hasil penelitian antara lain menunjukkan terjadi penyimpangan kepribadian dan demoralisasi karakter

peserta didik yang aktif menggunakan *gadget* (*smartphone*).

Generasi Z

Pada teori generasi dari awal keberadaannya dikenal oleh masyarakat sampai saat ini terdapat lima generasi, yaitu *pertama* generasi Baby Boomer, merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu tahun 1946 – 1964, *kedua* generasi X lahir pada kurun waktu tahun 1965 – 1980, *ketiga* generasi Y lahir pada kurun waktu tahun 1981 – 1999, keempat generasi Z lahir pada kurun waktu tahun 1995 – 2010, dan kelima generasi Apha yang lahir pada kurun waktu tahun 2011 – 2015. Menurut Chuo, Hellen P. (2012: 35) pengertian generasi Z atau kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital. Menurut Wijoyo, H. dkk. (2020) dalam bukunya berjudul “*Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*” mengemukakan bahwa Generasi Z disebut juga dengan iGeneration, generasi Net atau generasi Internet adalah mereka yang hidup di masa digital. Demikian juga Santoso, Elizabeth T. (2015: xxiii) dalam bukunya yang berjudul *Raising Children in Digital Era* menyebutkan bahwa: Generasi Net adalah generasi yang lahir setelah tahun 1995, atau lebih tepatnya setelah tahun 2000. Generasi ini lahir saat internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam kehidupan manusia.

Mengutip dari buku Generasi Z ditulis Stillman, D. & Stillman, J. (2019). disebutkan bahwa Gen Z lahir dari tahun 1995 sampai 2012. Dengan jumlah 72,8 juta orang, mereka akan membuat

kehadiran mereka diketahui di tempat kerja, dan ada perbedaan mereka dengan generasi-generasi lainnya, mereka sangat berbeda dengan Millennial. Generasi ini memiliki sudut pandang yang benar-benar unik mengenai karier dan cara meraih kesuksesan di dunia kerja. Katz, R., et al (2021) mengungkapkan generasi Z memberikan pemahaman yang mendalam dan bernuansa tentang generasi yang menghadapi masa depan tantangan besar, dari perubahan iklim hingga kerusuhan sipil. Terlebih lagi, mereka menghadapi masa depan ini secara langsung, mengandalkan diri mereka sendiri dan rekan-rekan mereka untuk bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah ini. Seperti yang ditunjukkan oleh Gen Z, Explained, kelompok anak muda ini penuh kasih dan imajinatif seperti yang pernah ada sebelumnya, dan memahami cara mereka mengatasi masalah memungkinkan kita membayangkan jenis solusi baru. Potret Gen Z ini pada akhirnya adalah potret yang optimis, menunjukkan bahwa mereka memiliki sesuatu untuk diajarkan kepada kita semua tentang bagaimana hidup dan berkembang di dunia digital ini.

Analisis dari para ahli menyatakan bahwa Gen Z memiliki sifat dan karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi ini dilabeli sebagai generasi yang minim batasan (*boundary-less generation*). Artikel berjudul *“Four Reasons Generation Z will be the Most Different Generation”* yang ditulis Jenkins, R., 2017 (dalam Rizyana, 2021) menyatakan bahwa Gen Z memiliki harapan, preferensi, dan perspektif kerja yang berbeda serta dinilai menantang bagi organisasi. Karakter Gen Z lebih beragam, bersifat global, serta

memberikan pengaruh pada budaya dan sikap masyarakat kebanyakan. Satu hal yang menonjol, Gen Z mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan mereka. Teknologi mereka gunakan sama alaminya layaknya mereka bernafas. Selanjutnya Rahma, E. (2021) dalam artikelnya tentang perilaku generasi Z. Di balik potensinya, generasi Z memiliki perilaku yang unik. Melalui riset berjudul *Now you Z me: Debunking Myths About ASEAN's Generation Z*, yang dilakukan HakuHodo Institute of Life and Living ASEAN. Dalam riset tersebut, terungkap bahwa generasi Z cenderung ingin selalu melakukan perubahan, terutama dalam mengatasi masalah atau tantangan sosial. Mereka dapat memahami perbedaan satu sama lain antar manusia. Di Indonesia, ada 90% Gen Z setuju bahwa hidup adalah tentang memenuhi tanggung jawab. Sementara itu 88% Gen Z setuju dengan pernyataan hidup adalah tentang mencintai diri sendiri.

Generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Dalam artikel yang ditulis Sudrajad, A. (2012) menyatakan bahwa karakteristik Generasi Z adalah (1) *Fasih Teknologi, tech-savvy, web-savvy, appfriendly generation*. Mereka adalah “*generasi digital*” yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dapat mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya; (2) *Sosial*. Mereka sangat intens berinteraksi melalui media sosial dengan semua kalangan. Mereka sangat intens berkomunikasi dan berinteraksi dengan semua kalangan,

khususnya dengan teman sebaya melalui berbagai situs jejaring, seperti: FaceBook, twitter, atau melalui SMS. Melalui media ini, mereka bisa mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan; (3) *Ekspresif*. Mereka cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan. (4) *Multitasking*. Mereka terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam waktu yang bersamaan. Mereka menginginkan segala sesuatunya dapat dilakukan dan berjalan serba cepat; (5) *Fast Switcher* yaitu cepat berpindah dari satu pemikiran/pekerjaan ke pemikiran/pekerjaan lain; dan (6) adalah *Senang Berbagi*.

Implikasi Generasi Z Terhadap Pendidikan

Dengan hadirnya generasi Z yang memiliki beberapa karakteristik, membawa implikasi atau dampak tersendiri terhadap pendidikan. Implikasi tersebut diantaranya: *pertama* bimbingan dan fasilitas dari orang tua, guru, konselor terhadap generasi Z agar mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan zamannya, dan dapat memanfaatkan kehadiran teknologi secara tepat dan benar; *kedua* Kemampuan guru untuk mengakomodasi kecenderungan dalam mereka belajar. Dalam hal ini berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran, karena anak yang termasuk dalam generasi Z lebih menyukai hal-hal yang bersifat aplikatif dan menyenangkan; *ketiga* Upaya pemanfaatan teknologi yang ada untuk kepentingan pendidikan. Dalam

megakomodasi kecenderungan anak generasi Z dimana mereka suka dengan aktifitas bersosialisasi di dunia maya, maka kemudian guru memanfaatkan pelbagai media social untuk sarana belajar siswa, seperti forum diskusi melalui *facebook*, *e-mail*, atau bahkan suatu saat nanti dimunculkan gagasan tentang *twitter* untuk pendidikan.

Landasan Konseptual untuk Pendidikan Cerdas didorong oleh Gen Z

Peningkatan pengembangan teknologi baru memungkinkan kemajuan pembelajaran lebih efisien, efektif, fleksibel dan nyaman. Pendidikan cerdas memperhatikan pembelajaran di mana-mana yang sadar konteks yang mencakup interaksi antara peserta didik dan lingkungan. Kementerian Pendidikan secara aktif terlibat dalam diskusi menuju realisasi Pendidikan 4.0 di sekolah-sekolah seperti yang telah dilakukan beberapa tahun lalu oleh negara-negara Uni Eropa seperti Austria. Oleh karena itu, penting untuk mulai menyelidiki lebih dalam tentang pendidikan cerdas agar sesuai dengan penduduk asli digital. Roslinda (2019) dalam makalahnya membahas landasan konseptual pendidikan cerdas yang didorong oleh Gen Z yang melibatkan sikap dan gaya belajar yang diusulkan tentang pengalaman pendidikan mereka. Dalam studi ini, metodologi kuantitatif dan kualitatif akan diterapkan untuk memvalidasi silang temuan melalui basis sekunder, dan kuesioner dengan pihak terkait. Wawasan awal ini akan menjadi titik awal bagi perguruan tinggi untuk mulai memahami ide Gen Z sambil mempersiapkan perjalanan akademis mereka ke depan

Teknologi Informasi dan Gen Z: Peran Guru, Internet, dan Teknologi dalam Pendidikan

Kemajuan teknologi telah mempengaruhi cara kita memperoleh pengetahuan dan belajar. Di sisi lain, internet menyediakan akses cepat ke teknologi informasi di berbagai bidang, dengan demikian, meningkatkan efisiensi dan menghemat waktu. Pentingnya teknologi online terutama ditekankan dalam metode baru untuk pembelajaran dan pendidikan. Hal ini sangat penting di antara Generasi Z ("Gen Z"), yang memperoleh pengetahuan dari internet dan berfokus pada pencarian informasi secara cepat. Oleh karena itu diperlukan cara dalam menentukan bagaimana teknologi dan internet mempengaruhi perolehan pengetahuan oleh Generasi Z, dan bentuk akuisisi pengetahuan apa yang lebih disukai generasi ini. Dalam hal ini menyangkut berbagai bentuk pembelajaran dan perolehan pengetahuan. Szymkowiak, A., et al. (2021) melakukan penelitian di antara 498 anak muda yang aktif menggunakan komunitas berbagi pengetahuan *peer-to-peer online*. Hasil analisis Anova menunjukkan bahwa responden lebih memihak pada pembelajaran melalui aplikasi seluler dan konten video daripada bentuk tradisional. Hasil penelitian ini memberikan beberapa kontribusi teoretis penting untuk kesenjangan dalam akuisisi pengetahuan oleh Gen Z, dan memberikan beberapa rekomendasi praktis penting bagi pendidik.

Pandemi Covid

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir

Desember 2019. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia. Sehingga WHO (*World Health Organization*) pada tanggal 11 Maret 2020 telah menetapkan wabah ini sebagai pandem global. Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Bahkan pemerintah Indonesia juga telah mengumumkan bahwa Covid-19 sebagai bencana nasional. Para ahli kesehatan pun merekomendasikan masyarakat untuk melakukan *social distancing* demi memperlambat penyebaran virus. Buana (2020) menjelaskan bahwa langkah-langkah yang telah dilakukan pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini, salah satunya dengan mensosialisasikan gerakan *social distancing*. Di Indonesia sendiri diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Ini merupakan langkah strategis untuk memerangi wabah Covid-19 dengan lebih maksimal.

Adanya pandemi Covid-19 ini berdampak pada semua sektor tak terkecuali sektor pendidikan. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan dimulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring atau *online* dari rumah. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan intrnet. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan media pembelajaran *gadget* seperti handphone, laptop, atau komputer. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di

media sosial seperti WhatsApp (WA), Google meet, Zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)

Dampak Covid-19 pada institusi pendidikan telah mengganggu metode pembelajaran, yang pada awalnya bisa dilakukan dengan cara konvensional, akhirnya harus menciptakan kelas *online*. Perlu kita ketahui bagaimana persepsi siswa terhadap kelas *online* selama pandemi Covid-19. Berdasar hal tersebut, Mahat, D.(2021) melakukan penelitian dengan menggunakan survei kuesioner terstruktur, dan perusahaan google *online* yang dikembangkan untuk mengumpulkan data. Dari 109 mahasiswa dilakukan tes reliabilitas dan analisis data. Hasil penelitian mengungkapkan sebagian besar responden dimaksudkan untuk menggunakan platform kelas *online* untuk meningkatkan keterampilan belajar dan komunikasi mereka. Satu dari manfaat utama dari kelas *online* adalah menyelamatkan mahasiswa dari resiko penularan Covid-19, dan berkontribusi pada keteraturan belajar mengajar perguruan tinggi. Dengan pertimbangan saat krisis seperti ini, perguruan tinggi harus memberikan pengetahuan yang memadai tentang teknologi Informasi (IT) kepada siswa

dan guru mereka untuk meningkatkan keterampilan teknis mereka.

KESIMPULAN

Pandemi Covid-19 memberikan kita begitu banyak pelajaran, tidak hanya upaya memutuskan rantai penularannya, tetapi juga para siswa tetap belajar dan bagaimana sekolah-sekolah bereaksi dengan penggunaan teknologi dalam proses belajar. Kondisi ini membuat para guru harus berkreasi dan berinovasi dalam menyajikan pembelajaran agar tetap menarik dan berkualitas. Penggunaan berbagai aplikasi untuk pembelajaran *online* sangatlah efektif bagi generasi Z. Generasi Z disebut dengan generasi digital identik dengan pelaksanaan pembelajaran untuk siswa saat ini. Sebagai seorang guru yang mengajar para generasi Z, kita mencoba segala sesuatu, berinovasi dengan teknologi atau memaksimalkan *gadget* dan bersahabat dengan para siswa selama masa pandemi,

DAFTAR RUJUKAN

- Buana, D.R. (2020). Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesehatan Jiwa *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I*, 7(3), 217-226
- Bungin,B.(2017)*Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Chou, Hellen P. (2012). *Cyber Smart Parenting*. Jakarta: PT Visi Anugerah Indonesia

- Dokumen Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) ditandatangani Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada tanggal 24 Maret 2020
- Horovitz, B. (2012). After Gen X, Millennials, what should next generation be?, USA Today, Available: <http://usatoday30.usatoday.com/money/advertising/story/2012-05-03/naming-the-next-generation/54737518/1>. diakses tanggal 5 -12- 2021
- Katz, R.,Ogilvia, S., Shaw, J., Woodhead, L. (2021). *Gen Z, Explained, The Art of Living in a Digital Age*. Chicago Press. doi: 10.7208/Chicago/9780226814988.001.0001
- Kogoya, D. (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat (Studi Pada Masyarakat Desa Piungan Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua). *Jurnal Acta Diurna*, 4(4)
- Mahat, D. (2021). Students' Perception towards Online-Class during COVID-19 Pandemic. *International Research Journal of MMC (IRJMMC)*, 2(1)
- Marpaung, J.(2018).The Effect of Use of Gadget in Life. *Jurnal KOPASTA*, 5(2), 55-64
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Rachmawati, D. (2019). Welcoming Gen Z in Job World. *Proceeding Indonesia Career Center Network Summit IV*, 1(1)
- Rahma, E. (2021). Mengintip Perilaku Gen Z, Sang Synergi Zers di Kawasan ASEAN. *Marketeers*. <https://www.marketeers.com/mengintip-perilaku-gen-z-sang-synergizers-di-kawasan-asean/> diakses tgl. 5 Desember 2021
- Rahmandani, F.,Tinus, A., Ibrahim, M.M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (KEKAR) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1) doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726
- Roslinda, Supyan, Hanafizah (2019). A Conceptual Foundation for Smart Education Driven by Gen Z. *International Journal of Academic Research in Business And Social Sciences*
- Rosiyanti, H. & Muthmainnah, R.N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matemaika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1)
- Rizyana, (2021) Peran Gen Z,si Jagoan Bangsa Demi Masa Depan Indonesia. *Jurnal Nusantara*
- Santosa, E.T. (2015). *Raising Children in Digital Era*.Jakarta: PT Elex Media Komputindo

- Simamora, A. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Skripsi*. tidak diterbitkan.
- Stillman, D.& Stillman, J. (2019). *Generasi Z*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama cetakan keempat: 2019
- Sudrajat,A. (2012). Generasi Z dan Implementasinya Terhadap Pendidikan.
[https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2021/10/05/generasi-z-dan-implikasinya-terhadap Pendidikan / diakses tgl 5-12-2021](https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2021/10/05/generasi-z-dan-implikasinya-terhadap-Pendidikan/)
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods.)* Bandung: Alfabeta
- Sundus, M. (2018).The Impact of Using Gadgets on Children. *Jurnal of Depression and Anxiety* 7: 296
doi:10.4172/2167-1044.1000296
- Szymkowiak, A., Melovic, B.,Kundi, G.S. (2021). Information Technology and Gen Z: The Role of Teacher, The Internet, and Technology in The Education of Young People. *Technology in Society Journal*
- Wijoyo, H. dkk. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Jawa Tengah: CV Pena Persada cetakan pertama: 2020