

Merdeka Kreatif di Era Pandemi Covid-19

Suatu Pengantar



**Mesran
Oris Krianto Sulaiman
Hadion Wijoyo
Surya Hendra Putra
Ronal Watrianthos
Reflina Sinaga
Rosa Mardiana
Megasari Gusandra Saragih
Stefani Lily Indarto**

Merdeka Kreatif di Era Pandemi Covid-19

Suatu Pengantar

PENULIS

Mesran

Oris Krianto Sulaiman

Hadion Wijoyo

Surya Hendra Putra

Ronal Watrianthos

Reflina Sinaga

Rosa Mardiana

Megasari Gusandra Saragih

Stefani Lily Indarto



UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Merdeka Kreatif di Era Pandemi Covid-19

Suatu Pengantar

Copyright © Green Press, 2020

Penulis:

Mesran, Oris Krianto Sulaiman, Hadion Wijoyo
Surya Hendra Putra, Ronal Watrionthos, Reflina Sinaga, Rosa Mardiana
Megasari Gusandra Saragih, Stefani Lily Indarto

Desain Cover: **Abdul Karim, M.T.I**

Editing: **Mesran**

Ukuran: **118** Halaman, Ukuran: **17 x 23 cm**

PENERBIT GREEN PRESS

(STMIK Budi Darma)

E-mail: green.press@stmik-budidarma.ac.id

Mesran, dkk

Merdeka Kreatif di Era Pandemi Covid-19 (Suatu Pengantar)

Green Press

v; 118 hlm; 17 x 23 cm

ISBN: 978-623-93614-2-6 (print)

E-ISBN: 978-623-93614-3-3 (online)

Cetakan 1, Agustus 2020

- I. Merdeka Kreatif di Era Pandemi Covid-19
(Suatu Pengantar)
- II. Green Press

Katalog Dalam Terbitan

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Kata Pengantar

Assalamualaikum Wr, Wb

Alhamdulillah, Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat karuniaNya kami diberi kekuatan dan semangat untuk dapat menyelesaikan buku Merdeka Kreatif di Era Pandemi Covid-19 (Suatu Pengantar). Buku ini merupakan rangkuman dari hasil penelitian dosen yang tergabung dalam Forum Kerjasama Pendidikan Tinggi yang terdiri dari beberapa kampus di Indonesia.

Ulasan yang dibahas pada buku ini merupakan pembahasan dari penelitian dosen pada Era Pandemi Covid-19. Semoga buku ini memberikan manfaat yang besar bagi kalangan peneliti, baik mahasiswa maupun dosen yang ingin melakukan penelitian serupa.

Semoga buku ini dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca yang tertarik di bidangnya.

Medan, Agustus 2020

Tim Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Penerapan CBIS Dalam Pemberian Bantuan Biaya Pendidikan Mahasiswa Terdampak COVID-19	
Mesran	1
Pohon Keputusan Isolasi Pencegahan Penyebaran COVID-19 dengan Iterative Dichotomiser 3 (ID3)	
Oris Krianto Sulaiman	15
Guru Milenial dan Covid-19	
Hadion Wijoyo	27
Pengembangan UMKM, Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Dalam Masa Covid 19 dan New Normal	
Surya Hendra Putra	43
Analisis Pembelajaran Daring di Era Pandemic Covid-19	
Ronal Watrianthos	55
Kemampuan Berhitung dengan Permainan Konstruktif Pada Masa Covid-19	
Reflina Sinaga	65
Pemanfaatan Limbah Cangkang Tiram (Crassostrea Gigas) Dalam Upaya Pemberdayaan Masyarakat di Era Pandemi Covid-19	
Rosa Mardiana	77
Perkembangan Digital Marketing di Masa Pandemi Covid-19	
Megasari Gusandra Saragih.....	85
Pendidikan Berkelanjutan di Masa New Normal Pandemi Covid-19	
Stefani Lily Indarto.....	103
Biodata Penulis.....	113

Guru Milenial dan Covid-19

Hadion Wijoyo

STMIK Dharmapala Riau, Pekanbaru, Indonesia

Isitilah Guru Milenial mendadak menjadi hal yang lazim dewasa ini, apalagi selama masa pandemi Covid-19. Covid-19 merubah wajah pendidikan kita termasuk guru yang selama ini masih tidak menguasai teknologi mau tidak mau harus menggunakan teknologi dalam melaksanakan tugasnya. penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Secara umum pembelajaran tatap muka (luring) masih dianggap efektif, namun satu sisi peserta didik menyenangkan kelas daring. hal ini mengidentifikasi bahwa generasi milenial memang generasi digital dan cenderung tidak suka dikekang oleh aturan. Pendidikan karakter menjadi salah satu indikator kelulusan penting karena dalam menyiapkan daya saing Sumber Daya Manusia (SDM) peserta didik dimana perlunya kesiapan *Skill*, *Knowledge* dan *Attitude* sebagai paket penting penilaian kelulusan. Untuk itu penekanan pendidikan karakter menjadi sangat penting terutama pembelajaran selama masa pandemi Covid-19

A. PENDAHULUAN

Munculnya istilah Generasi Milenial dan revolusi industry 4.0 membuat sebagian orang harus menyesuaikan diri dengan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Pandemi Covid-19 merubah berbagai aspek kehidupan kita baik sosial, budaya, ekonomi, maupun pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang berimbas pandemi covid-19. Pendidikan yang selama ini dilakukan secara tatap muka mau tidak mau harus dilakukan secara tidak langsung yang dikenal dengan istilah daring. Hal ini menyebabkan guru, murid, dan orang tua harus menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran ini. Bagi sebagian Guru yang tidak mahir dalam penggunaan Teknologi akan merasa terkejut dan harus segera beradaptasi, demikian juga murid dan orang tua. Orang tua menjadi guru yang dirumah yang mengawasi pembelajaran anaknya, sedangkan guru sebagai penyampai materi pembelajaran.

Guru Milenial adalah guru yang mau tidak mau harus di sematkan dalam melakukan proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini. Meskipun tidak ada wabah pandemi ini, kebutuhan akan guru milenial hanya menunggu waktu saja, hal

ini sesuai dengan perubahan generasi ke generasi yang biasa kita sebut dengan adanya generasi X, Y, Z, dan generasi Alfa. Untuk itu sebagai seorang guru milenial maka seorang guru harus mendekatkan diri dengan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajarannya maupun aktifitas lainnya. Mau tidak mau, suka atau tidak, semua pihak mulai guru, orangtua, dan murid harus siap menjalani kehidupan baru (*new normal*) lewat pendekatan belajar menggunakan teknologi informasi dan media elektronik agar proses pengajaran dapat berlangsung dengan baik. Pada konteks yang lain, semua pihak diharapkan tetap bisa optimal menjalankan peran barunya dalam proses belajar-mengajar di masa pandemi ini (WIJOYO & INDRAWAN, 2020).

Generasi milenial adalah suatu kelompok demografi setelah Generasi X yang lahir pada awal 1980-an dan pertengahan tahun 1990-an dan berakhir pada tahun 2000-an. Milenial kadang-kadang disebut sebagai "*Echo Boomers*" karena adanya '*booming*' (peningkatan besar) tingkat kelahiran di tahun 1980-an dan 1990-an. Generasi ini memiliki karakter; (1) *User Generated Content* (UGC) lebih dipercaya oleh kaum millennial ketimbang informasi satu arah, (2) Memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi; (3) Minat membaca secara konvensional kini sudah menurun karena lebih memilih membaca lewat smartphone; dan (4) Memilih ponsel daripada televisi, sebab menonton acara televisi bukan lagi menjadi sebagai hiburan karena apapun bisa mereka temukan di smartphone (Rifai, 2018). Dalam menghadapi generasi ini, guru dituntut untuk mampu dalam penguasaan ilmu dan teknologi yang senantiasa mengikuti kemajuan zaman. Kurikulum pembelajaran juga diselaraskan dengan permintaan dunia kerja yang menuntut kemampuan psikomotorik dan tidak lagi mendasarkan pada aspek kognitif semata.

Generasi millennial sangat erat kaitannya dengan Revolusi Industri 4.0 atau Revolusi Industri Generasi ke empat. Dimana revolusi ini menitikberatkan pola digitalisasi dan otomasi disemua aspek kehidupan manusia. Banyak pihak yang belum menyadari akan adanya perubahan tersebut terutama di kalangan pendidik, padahal semua itu adalah tantangan generasi muda atau generasi millennial saat ini. Apalagi di masa-masa sekarang generasi milenial mempunyai tantangan sendiri menghadapi era revolusi Digital (Society 5.0 Dan Revolusi Industri 4.0). Sebagian besar tumbuh dan berkembang melalui pendidikan, sehingga pendidikan menjadi wahana bagi pengembangan generasi milenial. Untuk itu, maka di perlukannya Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten sebagai aset bagi proses pengembangan generasi milenial yang siap akan problematika dan tantangan, Dengan

demikian, SDM menjadi bagian penting dalam proses pengembangan pendidikan bagi generasi milenial (Predy et al., 2019).

Guru profesional abad 21 adalah guru yang terampil dalam pengajaran, mampu membangun dan mengembangkan hubungan antara guru dan sekolah dengan komunitas yang luas, dan seorang pembelajar sekaligus agen perubahan di sekolah. Di abad 21, dalam makalah *Beyond Z: Meet Generation Alpha*, diungkapkan bahwa generasi berikutnya akan dinamai sesuai abjad. Itu sebabnya mereka yang lahir setelah Generasi Z akan dipanggil Generasi A alias Generasi Alfa dengan tahun kelahirannya dimulai dari 2010. Menurut McCrindle (2019), Generasi Alfa yakni anak-anak dari Generasi Milenial akan menjadi generasi paling banyak di antara yang pernah ada. Sekitar 2,5 juta Generasi Alfa lahir setiap minggu di Indonesia dan membuat jumlahnya akan bengkak menjadi sekitar 2 miliar pada 2025 (Setyo Widodo & Sita Rofiqoh, 2020).

Dalam penelitian yang berjudul ANALISIS PENERAPAN MEDITASI SAMATHA BHAVANA DI MASA COVID-19 TERHADAP KESEHATAN MENTAL UMAT BUDDHA VIHARA DHARMA LOKA PEKANBARU ditemukan bahwa bahwa orang tua selama pandemi covid-19 mengalami hal yang tidak biasa (tertekan secara mental) dimana anak-anak melakukan proses pembelajaran di rumah dan orang tua berperan sebagai guru di rumah meskipun secara tidak langsung. Kecenderungan ini dikarenakan guru selalu memberikan tugas kepada peserta didik setelah melakukan pembelajaran secara media online (Wijoyo & Surya, 2020). Hal ini lebih harusnya menjadi salah satu pedoman bagi pendidik maupun institusi pendidikan untuk lebih kreatif dalam membuat pola pembelajaran agar orang tua dan anak tidak mengalami tekanan dalam proses pembelajaran daring.

Dalam sistem pembelajaran daring juga harus memperhatikan aspek pendidikan karakter, dimana pendidikan karakter ini merupakan pondasi bagi anak-anak milenial. Salah satu tujuan pendidikan formal yaitu terbentuknya karakter dalam diri peserta didik. Pendidikan sebagai sebuah proses pembentukan karakter dilaksanakan dalam sebuah sistem tata kelola sekolah yang terintegrasi, adanya visi yang menginspirasi penyelenggara di sekolah, kebijakan yang mendukung serta jaminan terhadap mutu sesuai dengan tujuan pendidikan. Sistem yang terintegrasi dalam tata kelola di tingkat sekolah disusun guna memastikan bahwa perencanaan, pengorganisasian, implementasi serta monitoring/evaluasi sesuai tujuan sekolah. Proses pendidikan karakter di sekolah memerlukan sistem pengelolaan yang efektif

dan efisien dengan jaminan kualitas guna memastikan terpenuhinya kebutuhan para pelanggan sekolah (Indrawan, Wijoyo, Suherman, et al., 2020).

Bagaimanapun juga, karakter adalah kunci keberhasilan individu. Berdasar hasil survey *Nasional Assosiation of Colleges and Employers* USA (2002) terhadap 457 pimpinan perusahaan menyatakan bahwa Indeks Kumulatif Prestasi (IPK) bukanlah hal yang dianggap penting dalam dunia kerja. Kemampuan dalam menghadapi situasi dengan baik dan cerdas lebih diutamakan di dalam perusahaan karena pekerja dianggap mampu menyeimbangkan serta meningkatkan kinerja yang efektif baik individu maupun tim. *Attitude* sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan seseorang. Dari sebuah penelitian di Amerika, 90% kasus pemecatan yang terjadi disebabkan oleh perilaku buruk seperti tidak bertanggung jawab, tidak jujur, dan hubungan interpersonal yang buruk. Robert Hall International, sebuah perusahaan konsultan di San Francisco, meminta para *vice president* dan direktur-direktur sumber daya manusia dari 100 perusahaan terbesar di Amerika untuk menyebutkan satu alasan utama mereka memecat seorang pekerja. Ternyata alasan utama mereka memecat seorang pekerja adalah tidak memiliki kompetensi (30%), ketidakmampuan bekerja sama dengan pekerja lain (17%), ketidakjujuran atau berdusta (12%), Sikap negatif (10%), kurang motivasi (7%), kegagalan atau menolak mengikuti perintah (7%), alasan lain-lain (8%). Walaupun persentase tertinggi adalah masalah kompetensi, tetapi masalah terbanyak alasan terjadinya pemecatan oleh perusahaan adalah masalah sikap atau *attitude* (Wijoyo, 2019).

Penggunaan media sosial yang tinggi di kalangan milenial memungkinkan untuk mewujudkan suatu model pembelajaran yang efektif, efisien, dan valid. Tulisan ini mengajukan suatu pemikiran untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis media sosial untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif pada pendidikan tinggi di Indonesia. Selain itu nilai-nilai karakter yang tertuang di dalamnya adalah kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan kedisiplinan. Dalam tulisan ini akan menjelaskan grand theory, langkah-langkah model pembelajaran, dan model hipotetik pengembangan model pembelajaran pendidikan karakter berbasis media sosial (Wijaya & Tulak, 2019).

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selanjutnya Ibrahim (1986:432)

menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran (Indrawan, Wijoyo, Wiguna, et al., 2020).

Sekolah Dharma Loka Pekanbaru adalah salah satu sekolah swasta yang berimbas Pandemi Covid-19, sesuai dengan arahan dari Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru yang mengharuskan semua aktivitas pembelajaran di laksanakan di rumah, maka guru diwajibkan membuat video pembelajaran dan menyampaikan kepada siswa baik melalui group Whattshap maupun melalui Google Classroom. Fokus penelitian ini adalah pendidik atau guru yang mengajar di SD Dharma Loka Pekanbaru.

Dari hasil wawancara daring dengan informan ditemukan adanya kendala penggunaan Teknologi pembelajaran sehingga berakibat pada tidak maksimalnya materi pelajaran yang diberikan kepada siswa. Disamping tidak maksimal, kecenderungan siswa tidak memiliki waktu yang cukup dalam penyampaian tugas yang diberikan akibat keterlambatan dalam pengiriman materi pelajaran. Jika dianalisis pada siswa SD adalah Generasi Alfa yang sangat fasih dalam penggunaan Teknologi. Dengan mencermati kondisi tersebut maka guru diharapkan dapat menjadi guru milenial sesuai dengan kondisi anak didik yang merupakan generasi alfa. Salah satu solusi yang bisa dilakukan sekolah adalah dengan memaksimalkan pengembangan Web, dengan demikian pengolahan data akan lebih hemat ruang, waktu, dan biaya namun tetap menghasilkan suatu informasi yang sangat akurat dan berguna. Hal ini dapat mendukung keberhasilan suatu sekolah atau organisasi dalam mencapai tujuan (Andrianto & Wijoyo, 2020).

B. METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Analisis dan ketajaman penelitian kualitatif sangat terpengaruh pada kekuatan kata dan kalimat yang digunakan. Oleh karena itu, Basri menyimpulkan bahwa fokus dari penelitian kualitatif adalah pada prosesnya dan pemaknaan hasilnya (Basri, 2014). Sumber data dalam penelitian kualitatif

merupakan narasumber, atau partisipan, informan, teman dan pendidik. Dalam penelitian ini sumber data diambil menggunakan metode *purposive sampling*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik mengumpulkan data wawancara. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara daring (angket) kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini, untuk mendapatkan data tentang guru milenial dan Covid-19. Menurut Sugiyono (Hadi & Mahmudah, 2018) yang dimaksud dengan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, untuk sampelnya yang diambil adalah 30 guru yang dipilih oleh peneliti secara acak/random. Instrumen dalam penelitian ini adalah pernyataan dalam bentuk angket, yang disebarakan kepada objek penelitian yaitu para guru yang mengajar di SD Dharmaloka Pekanbaru.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang masalah, maka ada beberapa hal yang di temukan terkait Guru Milenial dan Covid-19 yakni:

1. Angket

Angket dibagikan kepada para peserta didik yang telah mengikuti kelas Daring, kemudian data dikumpulkan, dan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang kemudian ditarik kesimpulannya. Setelah diperoleh data dari hasil angket, kemudian data tersebut diolah dalam bentuk tabel dekriptif persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Dimana:

P : Angka Persentase

F : Frekuensi (jumlah jawaban responden)

N ; *Number of case* (banyaknya responden)

Adapun sejumlah pernyataan yang penulis berikan kepada para guru dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1. Guru senang dengan kelas Daring

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	20	67
Tidak	10	33

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, jumlah guru yang menjawab senang dengan kelas *online* (daring) ada sekitar 67 %, dan 33 % guru lainnya menjawab tidak menyenangi kelas *online* (daring).

Tabel 2. Guru melaksanakan Kelas Daring karena Pandemi Covid-19

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	30	100
Tidak	0	0
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, semua guru mengajar secara *online* karena wabah pandemi Covid-19.

Tabel 3. Guru terpaksa melaksanakan kelas online karena kebijakan sekolah (Pemerintah)

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	100	100
Tidak	0	0
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, semua guru melaksanakan kelas online karena adanya kebijakan sekolah atau Pemerintah.

Tabel 4. Guru lebih menyukai kelas Luring dibandingkan Daring

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	100	100
Tidak	0	0

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, semua guru lebih menyukai kelas luring di bandingkan dengan kelas daring.

Tabel 5. Guru butuh waktu dalam mempersiapkan bahan pengajaran dalam kelas daring

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	28	94
Tidak	2	6
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, guru membutuhkan waktu untuk mempersiapkan bahan ajar sebelum melakukan pengajaran daring sebanyak 94%, sedangkan 6 % guru menjawab tidak membutuhkan waktu lebih dalam mempersiapkan bahan ajara.

Tabel 6. Guru membutuhkan waktu dalam penggunaan teknologi kelas daring

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	25	84
Tidak	5	16
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, guru membutuhkan waktu dalam penggunaan dan mempelajari perangkat lunak kelas daring yang di gunakan berjumlah 84 %, sedangkan 16 % guru sudah bisa menguasai teknologi yang di gunakan oleh sekolah.

Tabel 7. Peserta didik lebih menguasai teknologi daring daripada guru

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	28	94
Tidak	2	6
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, guru yang menjawab bahwa peserta didik lebih menguasai teknologi yang di gunakan berjumlah 94 %, sedangkan 6 % menjawab tidak.

Tabel 8. Peserta didik mudah memahami materi yang di berikan guru

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	15	50
Tidak	15	50
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, guru yang menjawab bahwa peserta didik memahami materi yang diberikan adalah 50 %, sedangkan 50 % guru menjawab peserta didik tidak memahami materi melalui kelas daring

Tabel 9. Peserta didik semangat mengikuti kelas sampai akhir pelajaran

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	22	73
Tidak	8	27
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, peserta didik yang menjawab semangat mengikuti kelas sampai akhir pelajaran adalah berjumlah 73 %, sedangkan 27 % peserta didik menjawab tidak semangat mengikuti kelas sampai akhir pelajaran.

Tabel 10. Peserta didik fokus dengan penyampaian guru

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	15	50
Tidak	15	50
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, peserta didik yang fokus pada materi yang diberikan guru adalah 50 %, sedangkan 50 % guru menjawab bahwa peserta didik tidak fokus.

Tabel 11. Apakah aplikasi yang digunakan sudah sesuai dengan Peserta didik

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	24	80
Tidak	6	20
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, teknologi yang digunakan sudah sesuai dengan kondisi peserta didik adalah 80 %, sedangkan 20 % guru menjawab belum sesuai.

Tabel 12. Apakah setuju jika kelas online di permanenkan

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	0	0
Tidak	100	100
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, semua guru tidak setuju jika kelas online dipermanenkan.

Tabel 13. Apakah peserta didik lebih menyukai kelas *online* (daring)

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	25	84
Tidak	5	16
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, guru menilai bahwa peserta didik lebih menyenangi kelas daring sebanyak 84 % sedangkan 16 % guru menilai siswa lebih menyukai kelas luring.

Tabel 14. Peserta didik menyenangi kelas online karena tidak perlu ke sekolah dan lebih fleksibel dari sisi waktu pembelajaran

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	25	84
Tidak	5	16
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, guru menilai bahwa peserta didik menyenangi kelas online karena tidak perlu ke sekolah dan lebih fleksibel dari sisi waktu pembelajaran adalah 84 %, sedangkan 16 % lagi menjawab tidak.

Tabel 15. Peserta didik selalu hadir tepat pada waktunya

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	21	70
Tidak	9	30
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, peserta didik yang selalu hadir tepat pada waktunya adalah 70 %, sedangkan 30 % menjawab tidak selalu hadir tepat pada waktunya.

Tabel 16. Apakah peserta didik melakukan kegiatan lain selama pembelajaran online berlangsung seperti main games atau aplikasi lainnya

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	20	67
Tidak	10	33
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, guru yang mengindikasikan adanya peserta didik yang melakukan kegiatan lainnya selama kelas berlangsung adalah 57 % sedangkan 33 % menjawab tidak.

Tabel 17. Guru membutuhkan pelatihan dalam penggunaan Aplikasi pembelajaran Daring

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	25	84
Tidak	5	16
Jawaban	30	100

Sumber: Data Olahan, 2020

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, guru membutuhkan pelatihan sebanyak 84 %, sedangkan 16 % guru merasa cukup mahir dalam penggunaan aplikasi pembelajaran daring.

2. Wawancara

Tahap wawancara dilakukan pada sebagian guru yang mengajar kelas *online* (daring) di SD Dharmaloka Pekanbaru. Teknik wawancara dilakukan kepada 3 orang peserta guru yang penulis pilih secara acak. Penulis mewawancarai guru tentang penggunaan teknologi dan minat belajar terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Guru yang diwawancarai mengatakan bahwa kemampuan para peserta didik dinilai bagus dalam menyerap dan mengikuti pembelajaran, meskipun sebagian peserta mungkin masih belum memahami materi yang diberikan secara keseluruhan.

Pembahasan Hasil penelitian

1. Dari data diatas dapat diketahui bahwa guru menyenangi kelas online sebesar 67% dan pembelajaran daring dilakukan karena pandemic covid-19. Namun disisi lain guru merasa terpaksa melakukan kelas daring dan guru lebih menyukai kelas luring daripada daring. Jika hal ini kita analisis hal ini dikarenakan guru membutuhkan waktu yang lebih dalam mempersiapkan bahan ajar di kelas daring sebesar 94% termasuk pemahaman perangkat IT yang digunakan sebesar 84%.
2. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa peserta didik lebih menguasai teknologi dibandingkan dengan guru sebesar 94 % namun dalam pemahaman materi hanya sebesar 50%. Dan peserta didik mengikuti kelas sampai selesai sebesar 73% namun hanya sebesar 50% yang fokus pada materi pembelajaran.
3. Guru mengungkapkan bahwa aplikasi yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan sebesar 80% dan semua guru tidak setuju apabila kelas daring di permanenkan. Namun satu sisi peserta didik menyenangi kelas daring sebesar 84% karena tidak perlu ke sekolah serta waktu yang lebih flexible sebesar 84%, hal ini mengidentifikasikan bahwa generasi Alfa memang tidak suka dikekang. Selain itu tingkat kehadiran peserta didik sebesar 70% dalam kelas daring namun dalam pembelajaran masih ada siswa yang melakukan kegiatan lainnya daripada memahami materi pembelajaran seperti membuka aplikasi games dan lainnya sebesar 67%. Akhirnya guru sangat membutuhkan pelatihan penggunaan aplikasi sebesar 84%. Hal ini mengidentifikasikan bahwa kompetensi guru dalam penguasaan IT masih rendah dan untuk menuju guru milineal senang atau tidak senang harus bisa mengikuti perkembangan *digital*.

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bawa untuk menjadi guru milineal guru harus di update keterampilan teknologinya, karena siswa yang di hadapi adalah siswa generasi Z dan Alfa, dimana generasi ini lahir di zaman serba *digital* dan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang bersifat digital atau instan. Untuk itu sekolah harus bisa menyiapkan SDM guru yang handal dalam bidang digital untuk semua mata pelajarannya. Pendidikan karakter menjadi salah satu indikator kelulusan

menjadi penting karena dalam menyiapkan daya saing SDM perlunya kesiapan *Skill*, *Knowledge* dan *Attitude* sebagai paket penting penilaian kelulusan. Untuk itu penekanan pendidikan karakter menjadi sangat penting terutama pembelajaran selama masa pandemi covid-19 menyulitkan sekolah menanamkan nilai-nilai karakter, namun hal ini bisa dilakukan dengan pemberian tugas kepada siswa berupa video mengenai pendidikan karakter yang dilakukan sehari-hari dalam lingkungan rumah.

Daftar Pustaka

- Andrianto, S., & Wijoyo, H. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Siswa Berbasis Web di Sekolah Minggu Buddha Vihara Dharmaloka Pekanbaru. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 1(2), 83–90.
- Basri. (2014). ALGORITMA NAÏVE BAYES CLASSIFIER (NBC) SEBAGAI SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PEMILIHAN KONSENTRASI KEAHLIAN PADA SEBUAH PROGRAM STUDI. *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2014*, 2(1), 342–346.
- Hadi, N., & Mahmudah, U. (2018). (Sugiyono,2017:192). *AKTSAR: Jurnal Akuntansi Syariah*, 1(2), 257. <https://doi.org/10.21043/aktsar.v1i2.5222>
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Suherman, & Wiguna, I. M. A. (2020). *MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER* (M. Latif (ed.); PERTAMA). CV. PENA PERSADA.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA* (PERTAMA). CV. PENA PERSADA.
- Predy, M., Sutarto, J., Prihatin, T., & Yulianto, A. (2019). Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (Society 5 . 0 dan Revolusi Industri 4 . 0) di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES 2019*, 1117–1125.
- Rifai, M. H. (2018). Mengenal Generasi Milineal Guna Kesiapan Tenaga Pendidik Dan Dosen Di Indonesia. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 134–143.
- Setyo Widodo, G., & Sita Rofiqoh, K. (2020). PENGEMBANGAN GURU PROFESIONAL MENGHADAPI GENERASI ALPHA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 13–22. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67>
- Wijaya, H., & Tulak, H. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan

- Karakter Berbasis Media Sosial. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Karakter Di Era Revolusi 4.0*, 116–127.
- Wijoyo, H. (2019). PERANAN LOHICCA SUTTA DALAM PENINGKATAN PENDIDIKAN KARAKTER DOSEN DI STMIK DHARMAPALA RIAU . *JGK (Jurnal Guru Kita) Universitas Negeri Medan*, 3(4), 315–322. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v3i4>
- WIJOYO, H., & INDRAWAN, I. (2020). MODEL PEMBELAJARAN MENYONGSONG NEW ERA NORMAL PADA LEMBAGA PAUD DI RIAU. *JS (Jurnal Sekolah) Universitas Negeri Medan*, 4(3), 205–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18526>
- Wijoyo, H., & Surya, J. (2020). ANALISIS PENERAPAN MEDITASI SAMATHA BHAVANA DI MASA COVID-19 TERHADAP KESEHATAN MENTAL UMAT BUDDHA VIHARA DHARMA LOKA PEKANBARU. In *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/sejgsd.v10i2.18565>