
Initiatives in the Process of Learning for the Digital Native Generation in the Post-Pandemic Period

Yan Guspriadi^{1*}, Neviyarni Neviyarni¹, Herman Niwarna¹, Zadrian Ardi¹

¹Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Padang, Indoensia

*Corresponding author, e-mail: yanguspriadi@student.unp.ac.id

Abstract

Post-pandemic conditions or also called new normal or other names that lead to the same meaning, in this condition personally, in groups, and organizations, some are adapting life processes, restarting everything that has been stopped due to the Covid-19 pandemic, direct interaction is replaced by interaction via the internet network, using a supporting platform, direct classroom learning is replaced by learning with virtual classes, ordering food through various applications, up to strict restrictions on mobility, this process occurs over a long period of time, Habits and behavior carried out by the digital native generation, has an effect on personal development academically and morally, when personally a person does routine things continuously, or is met with the same conditions many times, then indirectly a steady flow will be formed, regardless of whether it is negative or positive normally. Initiative is needed to increase motivation and learning outcomes. Initiative, independence, and responsibility in students will enable them to recognize opportunities, overcome obstacles, anticipate difficulties, and act appropriately and consistently.

Keywords: Initiative, Digital Native, New Normal



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

Introduction

Suatu aktifitas psikis ataupun mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan setumpuk perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap didefinisikan sebagai proses belajar, proses belajar juga diartikan sebagai proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Adapun menurut Oemar Hamalik (2010), Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam hal ini manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya, materi meliputi; buku-buku, papan tulis dan lain-lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas dan audiovisual.

Kondisi pasca pandemi atau disebut juga kenormalan baru (Ningtyas, 2020), atau dengan sebutan lain yang mengarah kepada makna yang sama, pada kondisi ini secara personal, kelompok, maupun organisasi, beberapa mengadaptasikan proses kehidupan, memulai kembali segala hal yang terhenti dikarenakan pandemi covid-19. Selama covid-19 semuanya dibatasi, dimulai dari interaksi, proses pembelajaran, bisnis, sampai kepada diterapkan sistem *lockdown* di wilayah yang merupakan zona merah dari covid-19 (Hadayanto & Herlawati, 2020). Kondisi pembatasan ini menyebabkan minimnya interaksi langsung dengan lingkungan secara langsung, dan semua dilakukan secara digital (Putri, Rahhayu, Suswandari, & Ningsih, 2021).

Kajian Pustaka

Kondisi Kenormalan Baru dan Generasi *Digital native*

Interaksi langsung digantikan dengan interaksi via jaringan internet, menggunakan *platform* yang mendukung (Setiawan & Aden, 2020) pembelajaran dikelas secara langsung diganti dengan pembelajaran dengan kelas *virtual*, pemesanan makanan melalui berbagai macam aplikasi, sampai kepada pembatasan untuk mobilitas secara ketat, proses ini terjadi dalam jangka waktu yang cukup lama.

Adanya proses yang terjadi secara terus menerus setiap harinya, menimbulkan perubahan sikap dan perilaku kepada setiap orang (Azwar, 2012), kebiasaan menggunakan *smartphone* menjadi hal yang lumrah saat ini, dikarenakan saat adanya pandemi, *smartphone* menjadi salah satu hal penting yang dapat digunakan oleh setiap orang, sebagai sarana hiburan, mencari informasi, sarana pembelajaran dan lain-lainnya, kebiasaan penggunaan *smartphone* ini menjadi perilaku yang selalu dilakukan oleh sebagian besar orang.

Sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi yang dirasakan oleh hampir seluruh manusia didunia adalah gawai, gadget, atau disebut juga dengan *smartphone*. *Smartphone* memberikan kemudahan akses informasi, interaksi, dan berbagai macam hal bagi penggunaannya (Daeng, Mawengkang, & Kalesaran, 2017), dalam satu klik pada proses surfing diinternet, pengguna bisa menemukan berbagai macam opsi relevan untuk informasi yang dicari, hal ini memberikan pengalaman yang terkesan memudahkan siapa saja, kemudahan tentunya akan dipertahankan oleh setiap orang, dan kemudahan ini akan selalu digunakan.

Pembelajaran dan buku tidak lagi ditemukan disekolah, atau dalam bentuk fisik saja, materi belajar, *e-book*, *e-library* saat ini sudah dapat diakses dan tersedia diinternet (Supianti, 2018), sehingga penggunaan *smartphone* menjadi salah satu bentuk kegiatan yang selalu dilakukan oleh kebanyakan orang, berdasarkan survey nasional yang dilakukan oleh APJI (2022), dikatakan bahwa indonesia merupakan pasar terbesar *smartphone* ketiga dalam ruang lingkup asia pasifik, berdasarkan hasil survei ini bisa dikatakan bahwa kepemilikan *smartphone* diindonesia lebih banyak dibandingkan penduduk indonesia itu sendiri. Kemudian pada bagian rentang usia, pada usia 13-18 tahun, dari keseluruhan populasi yang memiliki rentang usia 13-18 tahun, 99,16% diantaranya menggunakan *smartphone*, yang merupakan generasi dengan tahun kelahiran 2003-2009. Generasi ini disebut dengan generasi *digital native*, generasi yang hadir didunia disaat perkembangan teknologi sedang pesat, dan menggunakan teknologi tersebut selama perkembangan dan pertumbuhannya, berinteraksi aktif dengan teknologi, dan tidak sulit untuk mengoperasikan maupun beradaptasi dengan teknologi yang ada.

Generasi *digital native* lahir dalam rentang tahun 1995-2010 (Francis & Hoefel, 2018), dengan ciri ciri multitasking, kemampuan bersosialisasi, adaptasi yang baik dengan teknologi digital Namun, bukan berarti karena tumbuh dan berkembang selaras dengan perkembangan teknologi yang pesat, generasi ini merupakan generasi yang juga inovatif dan kreatif secara keseluruhan, dalam setiap generasi terdapat fenomena yang terjadi, termasuk kepada generasi *digital native*.

Namun, disisi lain *digital native* juga tidak bisa diartikan sebagai keseluruhan generasi yang bisa memanfaatkan teknologi digital secara positif dengan pola yang komprehensif, adanya indikasi negatif dari perilaku generasi *digital native*, yang berhubungan dengan digital seperti *nomophobia* (Sui & Sui, 2021), *social media addict* (Praktiko & Kristanty, 2018), *smartphone addict* (Liu, Huang, & Zhou, 2020), *fomo (fear of missing out)* (Kostic, Pedovic, & Stosic, 2022), *self isolation*, sampai kepada kurang berinisiatif untuk setiap interaksi langsung yang dialaminya, beberapa fenomena terjadi, dalam satu kelas dengan subjek sebanyak 22 orang, dari 22 orang, rata rata hanya 2-4 orang yang memiliki inisiatif untuk menjawab pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran, atau disaat pengajar memberikan sebuah stimulus seperti pertanyaan, 2-4 orang yang berani langsung untuk memberikan argumentasi dan ide, ketika ditanyakan kenapa tidak ingin memberikan argumentasi, jawaban yang diberikan berupa, tidak percaya diri, takut salah, dan merasa jawaban yang diberikan tidak berbobot, dan bahkan ada yang terlihat tidak peduli sama sekali untuk berkontribusi dalam pembelajaran yang dilakukan,

Teknologi memberikan manfaat serta resiko dampak negatif jika kurangnya kontrol dalam interaksi antar pengguna teknologi dan teknologi itu sendiri (Marpaung, 2018), tidak dipungkiri perilaku yang terus menerus dilakukan selama pandemi, menimbulkan kebiasaan yang tertanam pada manusia, hal ini terlihat pada penggunaan *smartphone* secara online, dan sosial media.

Generasi *digital native* dan *smartphone* ibaratkan sebuah gelas dan teko yang menuangkan air, analogi ini disertakan karena, disaat *digital native* menggunakan *smartphone*, segala hal bisa ditemukan, disaksikan secara visual, bahkan memudahkan, walaupun untuk mencapai suatu informasi melewati proses pencarian diinternet, namun hal ini bukanlah hal yang sulit untuk generasi *digital native*. Penggunaan sosial media

seperti instagram, ataupun tiktok, yang menayangkan informasi berupa video yang berisikan hal yang positif pun, akan memberikan kesan generasi *digital native* hanya menerima dan tidak melakukan usaha untuk mendapatkan informasi yang seharusnya di usahakan (Rosalia & Fuad, 2019), kemudahakan ini justru akan memberikan dampak buruk bagi inisiatif pengguna, sehingga pengguna yang biasanya menerima informasi langsung dari smartphonenya tidak terlatih untuk berfikir kreatif, melakukan analisis, mencari sebab dan akibat, dan menuntut untuk pembenaran dari setiap hal yang dilakukannya.

Kebiasaan dan perilaku yang dilakukan oleh generasi *digital native*, berpengaruh kepada perkembangan personal secara akademik maupun moral, ketika secara personal seseorang melakukan hal yang rutin secara terus menerus, atau dipertemukan dengan kondisi yang sama berkali kali, maka secara tidak langsung akan terbentuknya sebuah alur yang tetap, terlepas dari apakah itu negatif ataupun positif secara norma.

Zaman yang berkembang memacu peradaban untuk bisa beradaptasi sesuai dengan perkembangan dan kemajuan berbagai sistemnya, saat ini perkembangan industri sudah berada pada tahap industri 4.0 dan society 5.0, tujuan dari society 5.0, tujuan dari Society 5.0 adalah masyarakat super cerdas yang berpusat pada manusia untuk memastikan semua warga negara dapat mengakses kehidupan berkualitas tinggi yang penuh dengan kenyamanan dan vitalitas dengan menyediakan barang dan layanan yang diperlukan bagi individu pada tingkat yang diperlukan saat dibutuhkan melalui penggabungan antara dunia maya dan fisik (Huang, et al., 2022).

Inisiatif

Inisiatif adalah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. kemampuan individu dalam menghasilkan sesuatu yang baru atau asli atau suatu pemecahan masalah (KBBI, 2022) . Tingkat tanggung jawab, kebebasan, dan kemandirian yang ditunjukkan oleh setiap anggota organisasi disebut sebagai inisiatif individu. Hal itu menunjukkan seberapa besar kekuasaan yang dimiliki seseorang dalam melaksanakan tanggung jawabnya, seberapa besar tanggung jawab yang harus dilakukan sesuai dengan kekuasaannya, dan seberapa besar keleluasaan yang dimilikinya dalam mengambil keputusan., (Sukmah, 2015). Setiap manusia pasti mempunyai inisiatif individual, yang membedakan adalah kadarnya, ada yang rendah ada yang tinggi.

Tingkat inisiatif berkorelasi terbalik dengan tingkat risiko. Karena mereka mengikuti instruksi, siswa yang kurang inisiatif mengambil sedikit atau tanpa risiko. Faktor risiko tinggi dikaitkan dengan siswa yang mengambil inisiatif. Namun karena inisiatifnya, risiko tinggi akan diikuti oleh kesuksesan. Inisiatifnya memiliki kualitas sebagai berikut: rasa ingin tahu yang kuat, keterbukaan terhadap pengalaman baru, akal, keinginan untuk belajar dan meneliti, preferensi untuk tugas-tugas yang menantang, kecenderungan untuk mencari penjelasan yang luas dan memuaskan, rasa komitmen yang kuat dan aktivitas dalam melaksanakan tugas, fleksibilitas berpikir, kemampuan untuk menanggapi pertanyaan dan kecenderungan untuk memberikan lebih banyak jawaban. (Slameto, 2003).

Kelancaran, fleksibilitas juga termasuk kepada ciri-ciri inisiatif (Mardiyanto, 2008), kelancaran dalam hal ini adalah keleluasaan seseorang untuk menghasilkan ide-ide kreatif, baru, dan memiliki niat positif terhadap objek yang diidekan tersebut, fleksibilitas personal menjadi ciri dari inisiatif, dikarenakan dengan fleksibilitas yang dimiliki oleh seseorang, akan memunculkan gagasan yang dinamis dan tidak kaku, adaptif dengan kebutuhan diri sendiri, dan menyokong lingkungan untuk lebih maju dengan gagasan-gagasan yang unik tersebut. Maka dapat disimpulkan maka pengertian Inisiatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dalam usaha memecahkan suatu masalah. (Sukmah, 2015).

Pada peserta didik dalam proses belajar, inisiatif diperlukan untuk merangsang berbagai macam manfaat positif yang ada pada peserta didik, contohnya pada peserta didik yang memiliki inisiatif terhadap diri sendiri, dan memiliki inisiatif terhadap proses belajarnya, akan menimbulkan ide-ide dan gagasan yang berfungsi salah satunya sebagai jembatan untuk merealisasikan solusi atas permasalahan yang dimilikinya, hal ini juga akan memberikan efek positif pada peserta didik itu sendiri. Inisiatif untuk bisa berproses dengan baik akan merealisasikan nilai dan proses yang bermanfaat dan dapat diamati oleh peserta didik itu sendiri, maupun oleh lingkungannya.

Kesimpulan

Inisiatif diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, Inisiatif, kemandirian, dan tanggung jawab pada siswa akan memungkinkan mereka untuk mengenali peluang, mengatasi rintangan, mengantisipasi kesulitan, dan bertindak dengan tepat dan konsisten. Agar siswa mampu mengarahkan,

mengatur, dan membimbing dirinya sendiri dalam mencapai tujuan, maka proses pembelajaran di sekolah harus bertujuan untuk membentuk lingkungan tersebut. (Suherman & Budi Amin, 2020).

Dianggap penting untuk mengembangkan inisiatif, kemandirian, dan tanggung jawab mengingat fakta-fakta tersebut di atas. Kurikulum harus diatur dengan cara yang akan membantu siswa belajar lebih efektif, memungkinkan mereka untuk menghadapi berbagai kendala dan memanfaatkan setiap kesempatan dan fasilitas yang mereka miliki untuk memajukan pertumbuhan mereka. Oleh karena itu, diharapkan siswa mampu belajar secara efektif, kreatif, dan efektif.

Dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah, penumbuhan prakarsa, kemandirian, dan tanggung jawab siswa memerlukan suatu metode yang telah teruji secara rasional dan ilmiah di dunia nyata. Keberhasilan memberikan bantuan juga dipengaruhi oleh harapan siswa akan penerimaan dari guru yang memberikan bimbingan dan konseling. Alasan terbesar mengapa layanan bimbingan dan konseling di sekolah gagal adalah bagaimana guru bimbingan dan konseling diperlakukan ketika mereka tidak disukai oleh siswa.

References

- APJII. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022 (Survei Penetrasi dan Perilaku Penggunaan Internet)*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Azwar, S. (2012). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Liberty.
- Daeng, I., Mawengkang, N., & Kalesaran, E. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *Acta Diurna Komunikasi* 6(1).
- Djamaluddin, & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Francis, T., & Hoefel, F. (2018, November). True Gen: Generation Z and its Implications for companies. *Consumer Packaged Goods*. McKinsey & Company.
- Hadayanto, R. T., & Herlawati, H. (2020). Efektifitas Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di Kota Bekasi Dalam Mengatasi COVID-19 dengan Model Susceptible-Infected-Recovered (SIR). *Jurnal Kajian Ilmiah* 20(2).
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huang, S., Wang, B., Li, X., Zheng, P., Mourtzis, D., & Wang, L. (2022). Industry 5.0 and Society 5.0—Comparison, complementation and co-evolution. *Journal of Manufacturing Systems*.
- KBBI. (2022). *Apa Itu Inisiatif dan Inisiasi?* Retrieved from Studi Ilmu: <https://www.studilmu.com/blogs/details/inisiatif>
- Kostic, J. O., Pedovic, I., & Stosic, M. (2022). Predicting social media use intensity in late adolescence: The role of attachment to friends and fear of missing out. *Acta Psychologica* 229.
- Liu, Q., Huang, J., & Zhou, Z. (2020). Self-expansion via smartphone and smartphone addiction tendency among adolescents: A moderated mediation model. *Children and Youth Services Review* 119.
- Mardiyanto, H. (2008). *Intisari Manajemen Keuangan*. Jakarta: Grafika.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *Kopasta: Journal of The Counseling Guidance Study Program* 5(2).
- Ningtyas, N. (2020, Juni 23). 'Normal yang baru': Seperti apa tatanan kehidupan bersama COVID-19? . Retrieved from Open Data Jabar: <https://opendata.jabarprov.go.id/id/artikel/normal-yang-baru-seperti-apa-tatanan-kehidupan-bersama-covid-19>
- Praktiko, R. G., & Kristanty, S. (2018). Literasi Media Digital Generasi Z (Studi Kasus Pada Remaja Social Networking Addiction Di Jakarta). *Communication* 9(2).
- Putri, A. P., Rahhayu, R. S., Suswandari, M., & Ningsih, P. A. (2021). STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI DARING DAN LURING SELAMA PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI SUGIHAN 03 BENDOSARI . *Prima Magistra* 2(1).
- Rosalia, R., & Fuad, A. (2019). Peran Dosen dalam Meminimalisasi Perilaku Plagiasi Mahasiswa. *Indonesia Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 2(1).

-
- Setiawan, T. H., & Aden, A. (2020). EFEKTIFITAS PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN AKADEMIK MAHASISWA MELALUI JEJARING SCHOODOLOGY DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, S., & Budi Amin, A. (2020). Pengembangan Inisiatif, Kemandirian, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peserta Didik. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1).
- Sui, A., & Sui, W. (2021). Not getting the message: Critiquing current conceptualizations of nomophobia. *Technology in Society* 67.
- Sukmah. (2015). *PENGARUH INISIATIF INDIVIDUAL, TOLERANSI RISIKO, DAN DUKUNGAN MANAJEMEN TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA PT. TOYOTA HADJI KALLA CABANG ALAUDDIN MAKASSAR (SKRIPSI)*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Supianti, I. I. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran matematika. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* 4(1).
- Tika, M. (2008). *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*. Jakarta: Bumi Aksara.