

UPAYA-UPAYA GURU DALAM MEMFORMULASI BELAJAR SISWA YANG RELEVAN DI ERA DIGITAL

Dosen Penguji 1 :
Dr. Imam Fauji, M.Pd., Lc.

Dosen Penguji 2 :
Moch. Bahak Udin By Arifin, S.Pd.I., M.Pd.I

Ketua Penguji :
Drs. Budi Haryanto, M.Pd.

Oleh:

NAMA : MUCH. AHMAD SYEHRA CHAMBIA

NIM : 232071000123d

Pendahuluan

Definisi Digitalisasi

- Digitalisasi adalah transformasi dari media analog ke digital.
- Digitalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi digital tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga merevolusi cara kita berkomunikasi, bertransaksi, dan bekerja. Di bidang pendidikan, digitalisasi telah memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel.

Pendahuluan

Era Digital

Era ini ditandai dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat dan signifikan. Era ini berkembang sangat pesat di era pandemi Covid-19. Setiap aspek kehidupan mulai dari kegiatan sehari-hari hingga proses belajar-mengajar kini banyak bergantung pada teknologi digital. Kemudahan akses informasi dan komunikasi telah mengubah tatanan sosial dan ekonomi masyarakat secara mendasar.

Pendahuluan

Generasi Z

Generasi Z lahir antara tahun 1995 hingga 2012, adalah generasi yang tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan teknologi. Mereka memiliki karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya, seperti kemampuan multitasking, kecenderungan untuk mencari informasi melalui media audiovisual, dan ketergantungan tinggi pada teknologi. Oleh karena itu, mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif.

Pendahuluan

Digitalisasi Dunia Pendidikan

Perkembangan teknologi telah mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan. Guru dan siswa dituntut untuk menggunakan berbagai platform digital dalam proses pembelajaran. Namun, banyak guru yang masih menghadapi tantangan dalam menguasai teknologi ini, sehingga diperlukan upaya untuk memformulasikan metode pembelajaran yang relevan dengan era digital.

Pendahuluan

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis cara-cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam memformulasikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik Gen-Z di era digital.

Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi dunia pendidikan dengan menyediakan panduan bagi guru dalam mengadaptasi teknologi digital. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran, serta membantu siswa Gen-Z mencapai hasil belajar yang optimal.

Pendahuluan

Penelitian Terdahulu:

- Nindi Silvia membahas aplikasi RuangGuru sebagai peningkatan minat belajar
- Mega sihombing membahas aplikasi zoom dan gmeet dalam proses pembelajaran
- Devi Puspita membahas tentang e-learning pada pembelajaran
- Dewa Ayu membahas platform merdeka belajar terhadap kualitas pendidikan
- Amalia rizki dan Ni Made Ika membahas pengaruh youtube terhadap hasil belajar siswa
- Dian Adesta dan Dewanta membahas pemanfaatan tiktok pada pembelajaran siswa
- Irene Mardiatul dan Ali Muhammad membahas tentang instagram sebagai media pembelajaran

Keterbaruan Penelitian:

- Penelitian ini mengusulkan metode pembelajaran pemahaman Al-Qur'an dengan tafsir dan terjemah Metode Musalsal yang lebih mudah dan praktis.

Pendahuluan

Keterbaruan Penelitian

Penelitian ini berbeda karena berfokus pada cara guru memformulasikan metode pembelajaran yang relevan di era digital secara praktis, sementara penelitian sebelumnya lebih banyak membahas digitalisasi secara parsial. Penelitian saya juga menawarkan solusi praktis bagi guru, tentang bagaimana gambaran guru dalam menyusun strategi pembelajaran melalui platform digital.

Pendahuluan

Tujuan Penelitian:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara-cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam memformulasikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik Gen-Z di era digital. Penelitian ini juga berupaya untuk memberikan solusi atas tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengadopsi teknologi digital dalam pengajaran.

Kegunaan Penelitian:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi dunia pendidikan dengan menyediakan panduan bagi guru dalam mengadaptasi teknologi digital. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran, serta membantu siswa Gen-Z mencapai hasil belajar yang optimal..

Rumusan Masalah

1. Bagaimana perkembangan era digital?
2. Apa saja karakteristik generasi Z?
3. Apa saja platform digital yang relevan digunakan dalam memformulasi belajar siswa?
4. Bagaimana peran platform digital di dunia pendidikan?

Metode

- **Pencarian Literatur:** Menggunakan Google Scholar dengan kata kunci "digitalisasi pendidikan", "platform pendidikan", dan "pembelajaran berbasis digitalisasi".
- **Pembatasan:** Hanya jurnal dari tahun 2019-2024 yang dipilih untuk memastikan relevansi dengan perkembangan terbaru.
- **Seleksi Jurnal:** Dipilih berdasarkan relevansi, kualitas, dan metodologi, fokus pada bagaimana digitalisasi diterapkan di pendidikan.
- **Analisis Data:** Menggunakan pendekatan tematik untuk menemukan tema utama terkait strategi guru dalam pembelajaran digital.
- **Sintesis Temuan:** Menggabungkan temuan untuk merangkum strategi efektif bagi guru di era digital.

Hasil

1. Kesiapan Guru dalam Digitalisasi

Banyak guru masih belum sepenuhnya menguasai teknologi digital. Sehingga Perlu pelatihan dan dukungan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran secara efektif.

2. Tantangan Utama Guru

Kesulitan dalam memahami dan menggunakan berbagai platform digital. Guru sering kali menghadapi hambatan teknis dan kurangnya pengetahuan tentang alat digital yang baru.

Hasil

3. Strategi Efektif Penggunaan Platform Digital

Penggunaan aplikasi seperti Zoom, Google Meet, dan platform pendidikan seperti RuangGuru dapat meningkatkan interaktivitas. Platform ini memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan memberikan akses materi yang lebih fleksibel.

4. Pengaruh Platform Digital Terhadap Siswa

Platform seperti YouTube, TikTok, dan Instagram dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Konten yang menarik dan format video pendek dari platform ini membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Hasil

Kebutuhan Akan Metode Pembelajaran yang Relevan

Metode pembelajaran harus beradaptasi dengan karakteristik Generasi Z yang lebih terbiasa dengan teknologi. Perubahan ini diperlukan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran tetap menarik dan efektif bagi siswa.

Pembahasan

- **Pengaruh Digitalisasi di Pendidikan:**

Digitalisasi mengubah metode pengajaran dari konvensional menjadi lebih interaktif dan berbasis teknologi.

- **Karakteristik Generasi Z:**

Gen-Z lebih suka pembelajaran yang dinamis, visual, dan berbasis teknologi, yang menuntut guru untuk menyesuaikan metode mengajar.

- **Peran Guru dalam Era Digital:**

Guru harus menguasai teknologi digital dan menggunakan platform yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pembahasan

- **Platform Digital sebagai Media Pembelajaran:**

Pemanfaatan platform seperti Zoom, Gmeet, e-learning, RuangGuru, YouTube, dan TikTok dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa Gen-Z.

- **Tantangan dan Solusi:**

Meskipun banyak guru belum melek teknologi, pelatihan dan adaptasi berkelanjutan sangat penting untuk mengatasi tantangan ini.

Temuan Penting Penelitian

Temuan penting dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu beradaptasi dan menguasai teknologi digital untuk menciptakan metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan Gen-Z. Penggunaan platform digital seperti terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Metode pembelajaran berbasis teknologi ini lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Meskipun ada tantangan dalam digitalisasi, penelitian ini menemukan bahwa dengan pendekatan yang tepat, guru dapat berhasil mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain membantu guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pengajaran kepada siswa Gen-Z. Penelitian ini juga memberikan panduan praktis dalam pemanfaatan platform digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pendidikan yang lebih adaptif terhadap era digital, dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Referensi

- M. Amin and A. Kholidy, "Work Readiness Bagi Gen Z: Peluang Dan Tantangan," *J. Publ. Ilmu Manaj. dan E-Commerce*, vol. 2, no. 3, pp. 197–205, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30640/digital.v2i3.1325>
- [2] L. Y. Hastini, R. Fahmi, and H. Lukito, "Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?," *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 12–28, 2020, doi: 10.34010/jamika.v10i1.2678.
- [3] U. Usmeldi, R. Amini, and R. Darni, "Pelatihan Pembuatan E-Modul Interaktif berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD dan SMP di Kapau Kabupaten Agam," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 8, no. 3, pp. 614–622, 2023, doi: 10.30653/jppm.v8i3.345.
- [4] D. S. Nahdi, A. Rasyid, and U. Cahyaningsih, "Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *BERNAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 76–81, 2020, doi: 10.31949/jb.v1i2.234.
- [5] Y. Intaniasari and R. D. Utami, "Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4987–4998, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2996.
- [6] S. Silvester, P. D. Purnasari, B. T. Aurelly, and R. Gunawan, "Analisis Kemampuan Guru Penggerak Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan Dalam Perspektif Literasi Teknologi Digital," *Sebatik*, vol. 26, no. 2, pp. 412–419, 2022, doi: 10.46984/sebatik.v26i2.1978.
- [7] W. Winarti, S. Nurhayati, N. Rukanda, S. Musa, R. Jabar, and E. E. Rohaeti, "Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 5621–5629, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3111.
- [8] A. Abdullah, J. Copriady, B. Holiwarni, H. Herdini, and A. Ardiansyah, "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras," *Publ. Pendidik.*, vol. 11, no. 1, p. 42, 2021, doi: 10.26858/publikan.v11i1.14951.
- [9] H. Gazali, *Islam Untuk Generasi-Z*. Jakarta, 2019.
- [10] J. E. Prastiwi, "Digitalisasi Retail Sebagai Pemberdayaan Ekonomi Berbasis Masjid Dalam Tatanan New Normal," *Pros. Semin. Nas. Call Pap.*, no. November, pp. 531–542, 2020, [Online]. Available: <http://prosiding.stie-aas.ac.id/index.php/prosehas/article/view/92>
- [11] A. F. Syaputra, D. Hidayati, and N. Maya, "DIGITALISASI PENDIDIKAN PADA IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA," *J. Syntax Dmiration*, vol. 4, no. 11, pp. 2273–2292, 2023.
- [12] B. Sitompul, "Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 3, pp. 13953–13960, 2022, doi: 10.31004/jptam.v6i3.4823.
- [13] D. Y. Nama and F. S. TANGGUR, "Disparitas Media Pembelajaran Pada Era Digitalisasi Pendidikan Di Wilayah Perbatasan Ri-RdH (Refleksi Pembelajaran Online Daerah Perbatasan)," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 295–305, 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.797.
- [14] H. Hikmawati, K. I. W. Sari, M. Malkan, T. G. Andani, and F. N. Habibah, "Pengembangan Literasi Digital Guru dan Siswa Melalui Program Kampus Mengajar di SMPN 19 Mataram," *Unram J. Community Serv.*, vol. 2, no. 3, pp. 83–88, 2021, doi: 10.29303/uics.v2i3.71.
- [15] A. J. Sodik, M. K. Rosyid, Nurlaila, W. Wargadinata, and Syukran, "Digitization of Teaching Qawāid 'Arabiyyah At Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu," *J. Lughawiyah*, vol. 5, no. 1, pp. 83–98, 2023.
- [16] P. W. Saputra and I. G. D. Gunawan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19," *Pros. Semin. Nas. IAIN Tampung Penyang Palang Karaya*, no. 3, pp. 86–95, 2021, [Online]. Available: <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- [17] A. S. Hidayati A, "Pengembangan BUKATBER (Buku Kata Bergambar) Berbasis NAdroid Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis," *J. Lesson Learn. Stud.*, vol. 3, no. 2, pp. 153–154, 2020.
- [18] Y. F. Nadirah, *Psikologi*. 2019.
- [19] A. Ghofur, Wasis, and U. D. Putri, "Blended Learning-the Learning Method for Gen Z," *Pros. Semin. Nas. Fis.*, vol. 3, pp. 54–59, 2019, [Online]. Available: <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/106>
- [20] A. Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan*. Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2020.

Referensi

- [21] N. Larassati and A. Fauzi, "Strategi Meningkatkan Kualitas Layanan Melalui Digitalisasi Perbankan di BSI Trade Center Kota Kediri," *J. At-Tamwil Kaji. Ekon. Syariah*, vol. 4, no. 2, pp. 202–217, 2022, doi: 10.33367/at.v4i2.1473.
- [22] M. A. Prayitno and W. Fadly, "Pelatihan Pemanfaatan dan Pendampingan Pembuatan QRIS (QR Code Indonesian Standard) Sebagai Media Digitalisasi ZIS di Desa Glinggang Kabupaten Ponorogo," *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 2, p. 543, 2022, doi: 10.20527/btjpm.v4i2.5254.
- [23] A. A. L. Gunawan and A. Winarti, "Pengaruh Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Dimasa Kini," *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 5, pp. 352–356, 2022.
- [24] Romadhona, "Teknologi Jadi Nafas Gen Z, Tonggak Penentu Indonesia Maju," *umsida*. [Online]. Available: <https://umsida.ac.id/8-karakteristik-gen-z-yang-jadi-penentu-indonesia/>
- [25] A. Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital," *J. Penelit. Rumpun Ilmu Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 212–219, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- [26] N. Agustian and U. H. Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *Islamika*, vol. 3, no. 1, pp. 123–133, 2021, doi: 10.36088/islamika.v3i1.1047.
- [27] M. N. Ridho, "Pengenalan Pajak Pertambahan Nilai (Ppn) Pada Transaksi E-Commerce," *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 5, no. 1, 2021, doi: 10.58258/jsip.v5i1.1765.
- [28] Y. Fitriani, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital," *J. Inf. Syst. Applied. Manag. Account. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 1006–1013, 2021, doi: 10.52362/jjsamar.v5i4.609.
- [29] C. Sri, H. Ratih, and H. Sudradjat, "Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Platform Digital Marketing dalam Upaya Peningkatan Brand Awareness Butik Aishable," *SEIKO J. Manag. Bus.*, vol. 4, no. 3, pp. 415–426, 2022, doi: 10.37531/sejaman.v4i3.2785.
- [30] N. H. Hanifah, M. Syifa, P. Prasetyo, and ..., "Analisis Iklan Ruangguru: Beragam Fitur Belajar Seru# CumaAdaDiRuangguru," ... *Nas. Desain dan ...*, pp. 900–912, 2023, [Online]. Available: <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasdesainmedia/article/viewFile/6915/2083>
- [31] A. A. Rokhim and E. F. Rusydiyah, "Pemanfaatan Massive Open Online Courses Dalam Pembelajaran Al Qur'an Di Era Digital," *EDURELIGIA J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 5, no. 2, pp. 83–96, 2021, doi: 10.33650/edureligia.v5i2.2518.
- [32] O. Marpaung, "Pengaruh Pengetahuan Penggunaan Fintech (Ovo Dan Gopay) Terhadap Literasi Keuangan," *J. Akunt. dan Perpajak. Jayakarta*, vol. 2, no. 2, pp. 77–85, 2021, doi: 10.53825/japjayakarta.v2i2.57.
- [33] D. Gojek, G. A. Pratiwi, R. M. Almahsum, and R. D. Setiyawati, "Kontestasi Start-up Ojek Online di Indonesia : Strategi Promosi," 2024.
- [34] L. V. Hanif, "Platform Digital Adalah," 2023. [Online]. Available: <https://toffeedev.com/blog/business-and-marketing/platform-digital-adalah/>
- [35] M. S. Nindi Silvia Rahmadani, "Aplikasi Pendidikan Online 'Ruang Guru' Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 3, No 2, no. 2, pp. 241–246, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/3179>
- [36] D. A. K. Arisanti, "Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas," *J. Penjaminan Mutu*, vol. 8, no. 02, pp. 243–250, 2022, doi: 10.25078/jpm.v8i02.1386.
- [37] D. P. Ayu and R. Amelia, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning Di Era Digital," *Semin. Nas. Bhs. dan Sastra Indones.*, pp. 56–61, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/index>
- [38] A. R. Wulandari, M. Masturi, and F. Fakhriyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 6, pp. 3779–3785, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1251.
- [39] E. Erlina, E. Lokaria, and L. A. Purwasih, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Puzzle," *J. Elem. Sch.*, vol. 6, no. 2, pp. 260–271, 2023, doi: 10.31539/joes.v6i2.6663.
- [40] D. A. Bujuri, M. Sari, T. Handayani, and A. D. Saputra, "Penggunaan media sosial dalam pembelajaran: analisis dampak penggunaan media Tiktok terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, p. 112, 2023, doi: 10.30659/pendas.10.2.112-127.
- [41] A. Dewanta, "Pemanfaatan aplikasi Tik Tok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Bhs.*, vol. 9, no. 2, pp. 79–85, 2020.
- [42] I. M. Laily, A. P. Astutik, and B. Haryanto, "Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0," *Munaddhomah J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 160–174, 2022, doi: 10.31538/munaddhomah.v3i2.250.
- [43] A. M. Rohim and D. Yulianti, "Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Instagram untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *Unnes Phys. Educ. J. Terakreditasi SINTA*, vol. 9, no. 2, pp. 149–157, 2020, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujpej/article/view/41921>

