

Educating Generation Z: Integrating Digital Platforms into Learning: Mendidik Generasi Z: Mengintegrasikan Platform Digital dalam Pembelajaran

Much. Ahmad Syehra Chambia Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Budi Haryanto Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

General Background : This study explores how teachers can leverage digital platforms to create relevant and engaging learning in the digital era. **Specific Background :** The research focuses on the integration of digital tools and platforms, which have become a core part of modern life. **Knowledge Gap :** While digital tools are widespread, there is a need to understand how teachers can effectively use these platforms to meet the unique learning needs of students in a digital-first environment. **Aims :** This study employs a qualitative literature review and content analysis to identify patterns and draw conclusions on the effective use of digital platforms in education. **Results :** The findings indicate that digitalization has significantly transformed education through various platforms that make learning more engaging and accessible for students. **Novelty :** This research provides a structured analysis of how existing digital platforms can be utilized to transform teaching methods, offering a new framework for creating engaging and relevant learning experiences. **Implications :** The study implies that by effectively integrating digital platforms, teachers can better cater to the needs of modern students, fostering a more interactive and creative learning environment.

Highlights :

- The use of digital platforms transforms learning, making it more engaging and accessible for students.
- The research utilizes a qualitative literature review and content analysis to find patterns and draw conclusions.
- The main goal is to explore how teachers can use digital platforms to create relevant and engaging learning experiences in the digital era.

Keywords : Digital Platforms, Education, Teacher Strategies, Learning, Digital Era

Pendahuluan

Era digital merupakan satu zaman dimana teknologi digital berkembang dengan pesat. Pada zaman ini usia paling produktif adalah pada Generasi Z atau sering disebut Gen-Z [1]. Gen-Z adalah mereka yang lahir dengan kemajuan teknologi. Hastini menyebutkan bahwa sebagian besar Gen-Z dibesarkan dan dibantu banyak oleh teknologi dan juga internet. Gen-Z lahir berkisar pada tahun

1995 hingga 2012. Gen-Z tidak pernah merasakan hidup tanpa teknologi dan internet [2]. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya percepatan kesiapan guru yang lahir pada masa sebelum Gen-Z untuk menyesuaikan dengan perkembangan digitalisasi di era digital. Banyak dari para guru yang belum menguasai teknologi digital [3]-[4]-[5]. Namun tidak sedikit juga guru yang sudah menguasai teknologi sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih mudah [6]-[7]-[8].

Karakteristik Gen-Z berbeda dengan generasi – generasi sebelumnya. Ghazali menjelaskan karakteristik Generasi Z diantaranya dapat mengerjakan beragam hal secara bersamaan. sangat kecanduan teknologi, memiliki jiwa yang terbuka terhadap hal baru, lebih suka audiovisual daripada teks atau, tidak puas dengan kemapanan yang ada, suka melahirkan inovasi melalui kreatifitas, dapat menyampaikan pendapat secara bebas, suka berkolaborasi sesama mereka [9]. Karakteristik tersebut tentunya tidak lepas dari faktor pesatnya digitalisasi. Sehingga perlu adanya formula belajar yang relevan yang sesuai dengan perkembangan era digital.

Digitalisasi membawa masyarakat pada tatanan hidup yang baru dalam berbagai bidang [10] mulai dari komunikasi, transaksi, pemerintahan hingga pendidikan [11]. Di era sebelum digital masyarakat mengalami banyak keterbatasan seperti keterbatasan waktu, media cetak, bahkan jauhnya jarak untuk mendapatkan sesuatu. Namun dengan berkembangnya era digital masyarakat merasa sangat terbantu dikarenakan mudahnya mengakses berbagai macam hal hanya melalui genggaman tangan [12].

Era digital ini mengharuskan seluruh komponen dunia pendidikan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan sistem digital [13]. Transformasi gaya dalam meningkatkan pemahaman siswapun juga wajib untuk ditingkatkan, karena hingga saat ini ada beberapa problem yang perlu segera dituntaskan, yakni tentang bagaimana memformulasikan cara belajar dengan menggunakan metode – metode yang relevan dengan perkembangan di era digital meskipun banyak guru yang belum melek teknologi, guru harus terus belajar seiring berjalannya waktu agar pemahaman terhadap digitalisasi dapat merata [14]. Pembelajaran berbasis digital memanglah sangat relevan digunakan pada saat ini, mengingat banyak faktor yang mendukung proses tersebut [15]-[16]. Hal ini diperlukan agar siswa tidak jenuh dengan pembelajaran yang selalu berfokus hanya pada buku – buku di sekolah [17], meskipun penting namun perlu adanya inovasi agar siswa tidak malas untuk belajar dikarenakan bosan dengan cara mengajar yang tidak sesuai dengan zamannya [18].

Penelitian yang sejenis seperti pada artikel yang berjudul “Blended Learning-the Learning Method for Gen-Z”. pada penelitian tersebut dijelaskan bagaimana kampus mulai dihuni oleh mayoritas Gen-Z sekitar 5 tahun belakangan. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa siap mahasiswa dalam menerima proses pembelajaran campuran [19]. Penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui sejauh mana digitalisasi telah masuk pada kehidupan masyarakat Indonesia yang mayoritas adalah generasi Z yang memiliki karakter berbeda dengan generasi sebelumnya terutama pada dunia pendidikan. Sehingga hal tersebut dapat menjadi acuan guru dalam mencari formula yang relevan dalam proses belajar mengajar sesuai perkembangan di era saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara guru dalam memformulasikan gaya belajar yang relevan dalam menghadapi perkembangan zaman yang serba digital agar siswa tidak hanya belajar di sekolah saja, namun juga dapat di akses ketika di luar sekolah melalui berbagai platform yang memiliki kesan santai namun tetap dapat dipahami dengan baik.

Metode

Penelitian ini dimulai dengan pencarian literatur melalui Google Scholar, menggunakan kata kunci seperti “digitalisasi pendidikan”, “platform pendidikan”, “pembelajaran berbasis digitalisasi” Google Scholar dipilih karena menyediakan akses ke berbagai jurnal akademik yang kredibel. Setelah sumber literatur ditemukan, pengumpulan data dilakukan dengan membatasi pencarian pada jurnal yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2024. Jurnal ini dibatasi pada bagaimana

digitalisasi masuk pada dunia pendidikan melalui penggunaan platform digital. Pembatasan ini bertujuan untuk memastikan bahwa literatur yang digunakan relevan dengan perkembangan terbaru di bidang pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran digital. Selanjutnya, jurnal-jurnal yang ditemukan diseleksi berdasarkan relevansi dengan topik penelitian, menggunakan jurnal-jurnal nasional, serta kekuatan metodologi yang digunakan dalam penelitian tersebut. Pemilihan jurnal yang cermat ini memastikan bahwa sumber literatur yang diambil mendukung tujuan penelitian dengan kualitas yang tinggi.

Data dari jurnal-jurnal terpilih kemudian dianalisis menggunakan pendekatan tematik, di mana setiap artikel dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang terkait dengan upaya guru dalam memformulasi pembelajaran siswa di era digital. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami pola dan strategi umum yang diadopsi oleh para guru dalam konteks yang diteliti. Hasil analisis tersebut disintesis untuk menggabungkan temuan-temuan dari berbagai sumber, sehingga menciptakan gambaran yang komprehensif mengenai strategi dan upaya yang paling efektif bagi guru dalam memformulasi pembelajaran di era digital [20]. Akhirnya, kesimpulan diambil berdasarkan sintesis data yang telah dilakukan, merangkum temuan penelitian dan menawarkan wawasan tentang upaya-upaya yang paling relevan dan efektif bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Studi ini menemukan bahwa penggunaan platform digital memiliki pengaruh signifikan dalam memformulasi pembelajaran siswa yang relevan di era digital. Kalau dulu, belajar terbatas hanya pada ruang dan waktu—belajar hanya terjadi di kelas hingga jam sekolah selesai, dan sumber belajar terpaku pada buku sekolah. Namun, dengan merembahnya platform digital, semua menjadi lebih mudah. Akses ke materi belajar tidak lagi terbatas oleh waktu dan tempat, dan sumber informasi pun semakin beragam dan melimpah. Platform digital memungkinkan guru untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Hal ini membuat strategi pembelajaran yang menggunakan teknologi digital lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

No	Nama Penulis, Judul, Tahun Terbit	Metode	Hasil Simpulan
1	Nindi Silvia Rahmadani dan Mia Setiawati. Aplikasi Pendidikan Online "RuangGuru" Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. 2019.	Studi Pustaka	Di tengah revolusi industri 4.0, teknologi berkembang dengan cepat dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Generasi milenial, yang selalu terhubung dengan smartphone, bisa memanfaatkan teknologi ini untuk kegiatan yang bermanfaat. Contohnya adalah aplikasi Ruang Guru, yang menjadi platform pembelajaran online yang mudah diakses melalui smartphone dan laptop. Aplikasi ini menyediakan materi pendidikan dari tingkat SD hingga SMA sesuai dengan kurikulum nasional, yang disusun oleh para pengajar berpengalaman. Dengan menggunakan Ruang Guru, siswa dapat belajar dengan mudah, memperluas

			pengetahuan, dan meningkatkan minat belajar melalui fitur-fitur menarik yang tersedia..
2	Mega Sihombing. Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dan Google Meet dalam Proses Belajar Mengajar Selama Masa Pandemi Covid19.2021.	Deskriptif Kualitatif	Pembelajaran online melalui Google Meet berlangsung dengan baik, dengan perencanaan yang tetap disesuaikan dengan kondisi pandemi. Guru dan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lancar, tanpa kendala dalam menggunakan teknologi seperti Zoom dan Google Meet. Selain itu, pembelajaran online dengan Google Meet terbukti efektif meningkatkan prestasi siswa, dengan 83,4% hingga 91,6% siswa yang aktif selama sesi pertemuan, sehingga berhasil meningkatkan partisipasi siswa selama pandemi
3	Devi Puspita Ayu dan Rahma Amelia. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning di Era Digital. 2020	Studi Pustaka	Kemajuan teknologi telah mengubah dunia pendidikan, memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efektif melalui e-learning. E-learning memanfaatkan komputer dan internet, memungkinkan guru menyampaikan materi secara online dan siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja.
4	Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini, Ni Ketut Suarni, I Ketut Suar Adnyana. 2022.	Deskriptif	Berdasarkan analisis, Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, dengan penyesuaian sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih mendalam dan menyenangkan. Kurikulum ini didukung oleh Platform Merdeka Mengajar, sebuah aplikasi yang menyediakan perangkat ajar seperti buku, video pembelajaran, dan sumber belajar lainnya yang dapat diakses oleh guru dan siswa melalui perangkat android atau situs web.
5	Amalia Rizki Wulandari, Masturi dan Fina Fakhriyah. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. 2021.	Quasi Eksperiment al Desain	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis YouTube meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Karangsari 01 dan SDN Karangsari 03 dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan YouTube. Siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran daring. Data uji-t post-test menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai sig. (2-

			tailed) $0,001 < 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa penggunaan YouTube berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa.
6	Ni Made Ika Priyanti dan Nurhayati. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube untuk Meningkatkan Hasil Belajar. 2023	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media YouTube dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan partisipasi siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor partisipasi, nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan dari siklus 1 ke siklus 2. Kombinasi model PBL dengan media YouTube membuat pembelajaran lebih menarik dan sistematis, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
7	Dian Andesta Bujuri, Mayang Sari, Tutut Handayani, Agra Dwi Saputra. Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. 2023	Kualitatif Deskriptif	Penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial, seperti TikTok, dapat berdampak positif pada motivasi belajar siswa. Konten edukatif di TikTok memudahkan siswa memahami materi pelajaran, meningkatkan semangat belajar, dan merangsang kreativitas. Namun, penggunaan berlebihan bisa menyebabkan ketergantungan dan gangguan kesehatan. Penelitian ini belum mengungkap secara rinci dampak negatif jangka panjang dan pengaruh kuantitatif TikTok terhadap motivasi belajar, sehingga disarankan untuk penelitian lebih lanjut di bidang tersebut
8	Dewanta. Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. 2020	Deskriptif Kualitatif	Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi TikTok, dengan penggunaan yang tepat, dapat menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik, interaktif, dan inovatif. Fitur-fitur TikTok mendukung keterampilan berbahasa dan mudah digunakan, sehingga potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran. Meski begitu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menilai keefektifannya. Saran: 1. Guru: TikTok dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan kreatif. 2. Peserta Didik: TikTok bisa dijadikan media belajar bahasa Indonesia. 3. Peneliti Lain: Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk studi lebih lanjut tentang penggunaan TikTok dalam pendidikan.

9	Irene Mardiatul Laily, Anita Puji Astutik dan Budi Haryanto. Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0. 2022.	Kualitatif	Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa berbagai fitur di Instagram dapat dioptimalkan sebagai inovasi media pembelajaran digital untuk mata pelajaran PAI. Instagram menarik minat siswa karena merupakan metode baru dalam proses pembelajaran. Beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan termasuk Instagram feed, reels, story, live, dan sorotan. Guru dapat mengunggah materi dalam bentuk foto, video, atau konten lainnya sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemilihan fitur yang tepat, seperti feed untuk materi yang perlu dilihat berulang kali atau live untuk pembelajaran secara langsung, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Penelitian berikutnya bisa mengevaluasi sejauh mana Instagram efektif digunakan dalam pembelajaran PAI.
10	Ali Muhammad Rohim dan Dwi Yulianti. Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Instagram untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. 2020.	Eksperimen	Penggunaan Instagram dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Berdasarkan uji N-gain, motivasi siswa meningkat dengan skor 0,55 (kategori sedang), sementara hasil belajar meningkat dengan skor 0,73 (kategori tinggi). Respon siswa juga sangat positif dengan persentase 82,87%. Pembelajaran yang memanfaatkan Instagram terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk penelitian ke depan, disarankan untuk mengembangkan penggunaan Instagram pada materi fisika lainnya, menggunakan alat perekam berkualitas, serta melibatkan lebih banyak subjek. Materi sebaiknya diunggah secara bertahap sesuai dengan rancangan pembelajaran.

Table 1. Analisis Literatur Jurnal

Beberapa jurnal diatas disesuaikan dengan topik upaya guru dalam memformulasi belajar siswa yang relevan di era digital.

B. Pembahasan

1. Digitalisasi

Digitalisasi adalah transformasi dari media analog ke digital. Proses ini melibatkan penggunaan teknologi dan data digital untuk mengoptimalkan bisnis, meningkatkan pendapatan dan membangun budaya digital [21]. Pada era ini seluruh kehidupan masyarakat bergantung pada teknologi digital yang sudah merambah ke berbagai bidang [22]. Pada dunia transaksi, teknologi transaksi digital sangat meningkat tajam dan masif dengan munculnya aplikasi - aplikasi online yang mempermudah masyarakat dalam proses transaksi seperti membayar tagihan, transfer uang, jual beli barang, investasi jangka panjang dan masih banyak lagi. Dampak tersebut terasa sangat pesat dirasakan pada saat memasuki era pandemic Covid-19 [23]. Era tersebut menuntut seluruh lapisan masyarakat untuk berdiam diri di rumah, sehingga terjadi gejolak digitalisasi yang sangat cepat dan masif dikarenakan efek lockdown yang mengharuskan masyarakat melakukan kegiatan di rumah saja, tidak terkecuali di dunia pendidikan. Dengan adanya digitalisasi, masyarakat dapat mencari segala informasi dan wawasan tanpa terbatas ruang dan waktu. Segala informasi bisa diperoleh kapan saja dan dimana saja hanya melalui genggaman tangan.

2. Karakteristik Generasi Z

Era ini tidak lepas dengan para Generasi Z -biasa disebut Gen Z- yang mana mereka adalah seseorang yang lahir pada kurun tahun 1995 hingga 2012. Sejak kelahirannya Gen-Z secara langsung hidup berdampingan dengan teknologi digital [2]. Oleh karenanya mereka mempunyai karakteristik yang berbeda dengan generasi - generasi sebelumnya. Sholihin (2023), mengemukakan bahwa salah satu ciri khas yang mencolok dari generasi ini adalah kemampuannya dalam memanfaatkan perubahan teknologi di berbagai aspek kehidupan. Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari Generasi Z, seakan-akan menjadi bagian dari identitas mereka. Generasi ini juga memiliki sejumlah karakteristik lain, seperti kemampuan melek teknologi yang tinggi, kreativitas, penerimaan terhadap perbedaan, kepedulian terhadap sesama, keinginan untuk berekspresi, serta kecenderungan mengalami FOMO (Fear of Missing Out), yang membuat mereka khawatir tertinggal tren. Namun, di sisi lain, generasi ini juga menghadapi tantangan berupa tingkat kecemasan dan stres yang tinggi, serta cenderung mudah mengeluh dan sering menyebut diri sebagai ahli dalam berbagai hal [24]. Karakteristik - karakteristik tersebut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital melalui platform - platform online yang menghubungkan diri mereka dengan dunia luar sehingga seluruh informasi dan wawasan tanpa batas dapat diakses dengan sangat mudah, sehingga perlu adanya pengawasan dari guru agar siswa tidak mencari sumber yang keluar dari koridor materi pembelajaran.

3. Peran Teknologi dalam Pendidikan

Pada peranannya teknologi digital sudah mulai merambat ke berbagai bidang khususnya pada dunia pendidikan. Media pembelajaran telah mengalami perubahan besar dengan munculnya teknologi digital. Jika dulu media pembelajaran hanya terbatas pada buku teks, gambar, dan papan tulis, kini dengan perkembangan teknologi, media tersebut telah menjadi lebih interaktif, visual, dan beragam [25]. Teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan dengan memfasilitasi pembentukan hubungan yang kolaboratif serta membantu dalam membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan jaringan komunikasi yang kolaboratif antara guru, dosen, siswa, dan berbagai sumber belajar, menggunakan aplikasi online seperti Skype, Zoom, atau Google Meet. Selain itu, teknologi menyediakan lingkungan penyelesaian masalah yang kompleks, realistis, dan aman, dengan bantuan hypermedia dan perangkat lunak khusus yang dapat digunakan untuk mengembangkan proyek. Lebih jauh lagi, teknologi memungkinkan siswa untuk secara aktif membangun dan membentuk pemahaman melalui internet, dengan mencari penelitian terbaru, foto, dan video, sehingga tidak hanya memfasilitasi penelusuran informasi, tetapi juga membantu siswa belajar, memahami, dan mengetahui apa yang mereka pelajari [26]. Maka dari itu guru dituntut untuk

menguasai berbagai macam platform - platform digital yang dapat menunjang pemahaman siswa dalam pembelajaran.

4. Jenis - Jenis Platform Digital

Dalam pelaksanaannya guru perlu mengetahui dan memilah apa saja platform - platform yang relevan yang bisa dijadikan sebagai alat pembelajaran kepada siswa dengan mengetahui jenis - jenis platform berikut diantaranya:

Pertama, Platform E-Commerce, yang menyediakan fasilitas untuk transaksi jual beli, memungkinkan pengguna membeli atau menjual produk secara online dengan kemudahan dan kenyamanan [27].

Kedua, Platform Media Sosial, yang menciptakan ruang bagi pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan berkomunikasi dengan individu di seluruh dunia [28].

Ketiga, Platform Berbagi Konten, yang memfasilitasi pengguna dalam mengunggah, mengunduh, membagikan, dan menikmati berbagai jenis konten seperti musik, video, dan podcast [29].

Keempat, Platform Pendidikan Online, seperti Coursera dan RuangGuru, yang semakin populer di kalangan pelajar Indonesia. Melalui platform ini, siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel kapan saja [30][31].

Kelima, Platform Keuangan Digital, yang mempermudah sistem transaksi melalui layanan seperti M-Banking, Dana, Ovo, dan GoPay [32].

Terakhir, Platform Transportasi Online, yang memudahkan pengguna dalam melakukan perjalanan tanpa perlu menunggu seperti pada masa sebelumnya [33] [34].

Dengan memahami dan memanfaatkan berbagai platform ini, guru dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan memberikan pengalaman yang lebih interaktif bagi siswa.

5. Strategi Belajar Melalui Platform Digital

Ada banyak macam platform digital seperti yang dipaparkan diatas. Salahsatunya ialah platform pendidikan digital yang mana diantaranya :

Pertama, Zoom meeting, Google Meet dan WhatsApp VideoCall merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan pertemuan secara jarak jauh bisa juga digunakan untuk presentasi dengan cara membagikan layar kepada pengguna yang berada di dalam room meet.

Kedua, RuangGuru, aplikasi ini sudah sangat familiar di kalangan remaja, terutama yang menginginkan belajar tambahan di luar jam pelajaran melalui internet. Namun sayangnya materi yang didapat tidak bisa diunduh [35].

Ketiga, Merdeka Belajar, platform yang dirilis kemendikbudristek ini agar guru mudah dalam mengajar sesuai kemampuan siswa. Adanya menu utama seperti Asesmen Murid, Perangkat Ajar, Pelatihan Mandiri, Bukti Karya, komunitas dan video [36].

Keempat, e-Learning. E-learning merupakan pembelajaran daring yang menggunakan teknologi digital, memungkinkan siswa untuk belajar dari berbagai lokasi dan waktu. E-learning biasanya dilengkapi dengan fitur seperti video pembelajaran, forum diskusi, kuis interaktif, serta akses ke materi edukasi digital. [37].

Selain dari beberapa platform di atas terdapat beberapa aplikasi media sosial yang dapat

mendukung upaya guru dalam memformulasi belajar siswa di luar jam sekolah sehingga siswa tidak merasa bosan dan mendapat wawasan lebih.

Pertama, YouTube. Aplikasi ini terbukti menjadi salahsatu media sosial yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa [38]-[39]. youtube memberi kebebasan kepada pengguna untuk mengakses dan mengunggah konten yang diinginkan. Guru dapat memanfaatkan hal ini sebagai media pembelajaran secara daring. Dengan editing video yang kreatif dan tidak ketinggalan zaman agar siswa tidak bosan dalam menerima materi yang disampaikan pada konten tersebut.

Kedua, TikTok. Aplikasi yang sedang naik daun ini nyatanya memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran siswa [40]. Video yang tidak terlalu panjang membuat penonton tidak mudah jenuh. Terdapat beberapa fitur utama seperti FYP atau For Your Page yang memungkinkan penggunanya selalu melihat video yang sejenis dengan video - video yang sering ditonton. Para pengguna tiktok menggunakan tiktok dengan kreatifitas tanpa batas dan selalu mengikuti fenomena yang sedang terjadi atau tren. Guru dapat menggunakan platform ini dengan mengunggah konten - konten edukasi yang kreatif, serta materi yang disampaikan dapat tidak terasa membosankan[41].

Ketiga, Instagram. Sama halnya dengan tiktok, aplikasi ini tidak terlalu banyak perbedaan. Guru dapat menggunakan platform ini dengan cara yang sama seperti tiktok. Terdapat banyak fitur - fitur menarik yang bisa digunakan seperti live streaming yang dapat membantu guru untuk mengajar melalui siaran langsung, serta fitur lain seperti quiz stiker, sorotan, feed dan reels [42].

Keempat, Facebook. Sama halnya dengan media sosial yang lain, facebook juga memiliki banyak fitur - fitur mendukung pembelajaran siswa di luar jam sekolah [43].

Simpulan

Digitalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan, di mana teknologi digital telah menjadi tulang punggung bagi banyak aktivitas. Generasi Z, yang tumbuh berdampingan dengan teknologi digital, menunjukkan karakteristik unik yang berbeda dari generasi sebelumnya, terutama dalam hal keterampilan teknologi dan cara mereka berinteraksi dengan dunia. Teknologi digital tidak hanya mempengaruhi cara masyarakat melakukan transaksi atau berkomunikasi, tetapi juga mengubah metode pembelajaran di sekolah. Guru dituntut untuk memahami dan menguasai berbagai platform digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, baik melalui platform pendidikan seperti RuangGuru dan Merdeka Belajar, maupun melalui media sosial seperti YouTube, TikTok, Instagram, dan Facebook. Dengan pemanfaatan yang tepat, platform digital ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan relevan bagi siswa, membantu mereka untuk tetap terlibat dan tertarik pada materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk terus beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran guna memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital ini.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat membantu penlitii yang lain dalam mengembangkan ilmu pengetahuan demi terwujudnya pembelajaran yang ramah anak.

References

1. [1] M. Amin and A. Kholidy, "Work Readiness Bagi Gen Z: Peluang Dan Tantangan," Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen dan E-Commerce, vol. 2, no. 3, pp. 197-205, 2023.
2. [2] L. Y. Hastini, R. Fahmi, and H. Lukito, "Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi

- dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?," *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 12-28, 2020.
3. [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," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 8, no. 3, pp. 614-622, 2023.
 4. [4] D. S. Nahdi, A. Rasyid, and U. Cahyaningsih, "Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *BERNAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 76-81, 2020.
 5. [5] Y. Intaniasari and R. D. Utami, "Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4987-4998, 2022.
 6. [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.
 7. [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," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 5621-5629, 2022.
 8. [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," *Publikan Pendidikan*, vol. 11, no. 1, p. 42, 2021.
 9. [9] H. Gazali, *Islam Untuk Generasi-Z*. Jakarta, 2019.
 10. [10] I. E. Prastiwi, "Digitalisasi Retail Sebagai Pemberdayaan Ekonomi Berbasis Masjid Dalam Tatanan New Normal," in *Prosiding Seminar Nasional Call Paper*, 2020, pp. 531-542.
 11. [11] A. F. Syaputra, D. Hidayati, and N. Maya, "DIGITALISASI PENDIDIKAN PADA IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA," *Jurnal Syntax Dmiration*, vol. 4, no. 11, pp. 2273-2292, 2023.
 12. [12] B. Sitompul, "Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 3, pp. 13953-13960, 2022.
 13. [13] D. Y. Nama and F. S. TANGGUR, "Disparitas Media Pembelajaran Pada Era Digitalisasi Pendidikan Di Wilayah Perbatasan Ri-Rdtl (Refleksi Pembelajaran Online Daerah Perbatasan)," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 5, no. 2, pp. 295-305, 2022.
 14. [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 Journal of Community Service*, vol. 2, no. 3, pp. 83-88, 2021.
 15. [15] A. J. Sodik, M. K. Rosyid, Nurlaila, W. Wargadinata, and Syukran, "Digitization of Teaching Qawâid 'Arabiyah At Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu," *Jurnal Lughawiyah*, vol. 5, no. 1, pp. 83-98, 2023.
 16. [16] P. W. Saputra and I. G. D. Gunawan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19," in *Prosiding Seminar Nasional IAIN Tampung Penyang Palangkaraya*, no. 3, pp. 86-95, 2021.
 17. [17] A. S. Hidayati, "Pengembangan BUKATBER (Buku Kata Bergambar) Berbasis NAdroid Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis," *Jurnal Lesson and Learning Studies*, vol. 3, no. 2, pp. 153-154, 2020.
 18. [18] Y. F. Nadirah, *Psikologi*. 2019.
 19. [19] A. Ghofur, Wasis, and U. D. Putri, "Blended Learning-the Learning Method for Gen Z," in *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, vol. 3, pp. 54-59, 2019.
 20. [20] A. Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan*. Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2020.
 21. [21] N. Larassati and A. Fauzi, "Strategi Meningkatkan Kualitas Layanan Melalui Digitalisasi Perbankan di BSI Trade Center Kota Kediri," *Jurnal At-Tamwil Kajian Ekonomi Syariah*, vol. 4, no. 2, pp. 202-217, 2022.
 22. [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: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 2, p. 543, 2022.
 23. [23] A. A. L. Gunawan and A. Winarti, "Pengaruh Aplikasi Dompot Digital Terhadap

- Transaksi Dimasa Kini," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, no. 5, pp. 352-356, 2022.
24. [24] Romadhona, "Teknologi Jadi Nafas Gen Z, Tonggak Penentu Indonesia Maju," *umsida.ac.id*. [Online]. Tersedia: <https://umsida.ac.id/8-karakteristik-gen-z-yang-jadi-penentu-indonesia/>
 25. [25] A. Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital," *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 212-219, 2023.
 26. [26] N. Agustian and U. H. Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *Islamika*, vol. 3, no. 1, pp. 123-133, 2021.
 27. [27] M. N. Ridho, "Pengenalan Pajak Pertambahan Nilai (Ppn) Pada Transaksi E-Commerce," *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, vol. 5, no. 1, 2021.
 28. [28] Y. Fitriani, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital," *Jurnal Information System, Applied, Management, Accounting, and Research*, vol. 5, no. 4, pp. 1006-1013, 2021.
 29. [29] C. Sri, H. Ratih, and H. Sudradjat, "Pemanfaatan Tik Tok Sebagai Platform Digital Marketing dalam Upaya Peningkatan Brand Awareness Butik Aishable," *SEIKO Journal of Management and Business*, vol. 4, no. 3, pp. 415-426, 2022.
 30. [30] N. H. Hanifah, M. Syifa, and P. Prasetyo, "Analisis Iklan Ruangguru: Beragam Fitur Belajar Seru# CumaAdaDiRuangguru," in *Seminar Nasional Desain dan Media*, 2023, pp. 900-912.
 31. [31] A. A. Rokhim and E. F. Rusydiyah, "Pemanfaatan Massive Open Online Courses Dalam Pembelajaran Al Qur'an Di Era Digital," *EDURELIGIA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 5, no. 2, pp. 83-96, 2021.
 32. [32] O. Marpaung, "Pengaruh Pengetahuan Penggunaan Fintech (Ovo Dan Gopay) Terhadap Literasi Keuangan," *Jurnal Akuntansi dan Perpajakan Jayakarta*, vol. 2, no. 2, pp. 77-85, 2021.
 33. [33] D. Gojek, G. A. Pratiwi, R. M. Almahsum, and R. D. Setiyawati, "Kontestasi Start-up Ojek Online di Indonesia: Strategi Promosi," 2024.
 34. [34] L. V. Hanif, "Platform Digital Adalah," *toffeedev.com*, 2023. [Online]. Tersedia: <https://toffeedev.com/blog/business-and-marketing/platform-digital-adalah/>
 35. [35] M. S. Nindi Silvia Rahmadani, "Aplikasi Pendidikan Online 'Ruang Guru' Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 3, no. 2, pp. 241-246, 2019.
 36. [36] D. A. K. Arisanti, "Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas," *Jurnal Penjaminan Mutu*, vol. 8, no. 2, pp. 243-250, 2022.
 37. [37] D. P. Ayu and R. Amelia, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning Di Era Digital," in *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2020, pp. 56-61.
 38. [38] A. R. Wulandari, M. Masturi, and F. Fakhriyah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 6, pp. 3779-3785, 2021.
 39. [39] E. Erlina, E. Lokaria, and L. A. Purwasih, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Puzzle," *Jurnal Elementary School*, vol. 6, no. 2, pp. 260-271, 2023.
 40. [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," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, p. 112, 2023.
 41. [41] A. Dewanta, "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, vol. 9, no. 2, pp. 79-85, 2020.
 42. [42] I. M. Laily, A. P. Astutik, and B. Haryanto, "Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0," *Munaddhomah Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 160-174, 2022.
 43. [43] A. M. Rohim and D. Yulianti, "Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Instagram untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," *Unnes Physics Education Journal*, vol. 9, no. 2, pp. 149-157, 2020.

