

Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era *Society 5.0* Mendukung Kurikulum Merdeka

Author:

Nurul Arfika¹
Rani Adillah²
Fince Putri Yeni Purba³
Anita Yus⁴

Affiliation:

Universitas Negeri Medan

Corresponding email

nurularfika@gmail.com¹
ranitjg30@gmail.com²
fincepurba97@gmail.com³
anitayus.dikdas@gmail.com⁴

Histori Naskah:

Submit:10-11-2023
Accepted:13-11-2023
Published:13-11-2023

How To cite:



This is an Creative Commons License
This work is licensed under a Creative
Commons Attribution-NonCommercial
4.0 International License

Abstrak:

Latar belakang: Penelitian ini sangatlah penting sebab memaparkan upaya dalam menghadapi berbagai persoalan dalam munculnya era *society 5.0* sehingga proses pembelajaran di kelas harus ditingkatkan dan dikembangkan serta diperbaiki agar memenuhi kebutuhan siswa. **Metode penelitian:** Kajian ini bermaksud memberikan referensi yang informatif pada aspek media belajar digital yang cocok untuk generasi alpha di era *society 5.0* pada Kurikulum Merdeka. Selain itu, bermaksud untuk merangsang kepuasan belajar siswa generasi alpha dan memastikan kebutuhan mereka tercapai. Kajian ini dibuat menggunakan studi kepustakaan, dengan data dikumpulkan dari analisis isi yang didalamnya terdapat sumber relevan demi mendukung kajian ini. **Hasil penelitian:** Hasil kajian memaparkan banyak sekali dukungan media belajar digital pada generasi alpha yang selaras dengan kebutuhan mereka semacam media animasi, video digital, podcast, *augmented reality*, *virtual reality*, permainan pembelajaran, modul elektronik interaktif dan powerpoint. **Kesimpulan:** Demi mendukung kurikulum merdeka dan menghadapi era *society 5.0* pemilihan materi pembelajaran digital harus diselaraskan dengan gaya belajar siswa yang mendukung pula sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menghasilkan lulusan yang bermutu baik.

Kata kunci: alpha, media digital, *society 5.0*.

Pendahuluan

Pendidikan sebagai segala pengetahuan dan pembelajaran yang terjadi sepanjang hidup dalam situasi dan keadaan yang berbeda, yang mana mempunyai dampak positif terhadap kesejahteraan semua orang. Pendidikan untuk anak-anak sangat penting sebab berdampak besar pada pembangunan fisik, mental, dan sosial yang berkelanjutan (Nugraha, 2023). Belakangan ini, muncul hal baru yaitu *society 5.0* yang menggambarkan pengamatan manusia, khususnya untuk pada penerapan teknologi dalam mendukung perkembangan. Konsep masyarakat 5.0 diciptakan demi membangun masyarakat bebas dalam melanjutkan dan mengatasi stagnasi yang ada saat ini. Hal ini dilakukan demi menciptakan hubungan dekat antara semua orang agar bisa saling menghormati kemampuan untuk mengatur hidupnya sendiri secara aktif dan menyenangkan. Sehingga, *society 5.0* bermaksud meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya guru dan siswa, yang diharapkan mampu belajar, bukan sekadar belajar mengajar saja tetapi banyak keterampilan lainnya, seperti beradaptasi dengan teknologi terkini dari waktu ke waktu dan mampu menghadapi tantangan global terkait dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Suhendro, 2022). Sebab, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di Kurikulum Merdeka

sangatlah penting dan pada era revolusi *Society* 5.0 juga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan mudah bagi siswa untuk memahami dan mendukung proses pembelajaran. Terlaksananya pembelajaran pada Kurikulum Merdeka juga didukung oleh semua alat dan sumber pengajaran serta pelatihan. Di sekolah saat ini, banyak guru yang mengajar tanpa menggunakan media tambahan. Media pendidikan penting bagi perkembangan siswa, sebab dengan menggunakan media belajar yang inovatif akan mengubah pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan. Demikian itu, penting bagi guru memahami berbagai tipe siswa dengan baik sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan begitu guru akan mampu menciptakan pembelajaran yang bersahabat dan juga diharapkan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa, agar tercapai pembelajaran yang bermanfaat pembelajaran, dan akhirnya tujuan pembelajaran tercapai pembelajaran sesuai pelaksanaannya (Burhamzah, 2022). Kurikulum Merdeka sendiri bermaksud memberdayakan siswa dengan memberikan kebebasan dalam memilih hal yang berbeda dalam pendidikan yang akan mereka tempuh, sebab dengan begitu mereka akan mampu menghadapi era digital. Sehingga kajian ini bermaksud memberikan referensi yang informatif akan media digital yang cocok untuk generasi alpha pada era *society* 5.0 demi mendukung Kurikulum Merdeka dan memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Studi Literatur

Media merupakan subjek yang mencakup berbagai hal seperti individu, benda, atau tindakan yang memungkinkan siswa mendapatkan informasi dari sumber tersebut. Melalui media siswa dapat memperoleh ilmu yang baik dan efisiensi sehingga media pendidikan dikaitkan dengan alat yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran. Dengan kata lain media pembelajaran media sebagai alat yang bertujuan untuk mendorong siswa agar termotivasi dalam proses pembelajaran agar berhasil tujuan belajar. Media digital adalah teknologi yang populer bekerja dengan sistem komputer dan tersistem transmisi efisiensi agar menghasilkan komunikasi yang lebih kuat tanpa terbatas ruang dan waktu. Sehingga, media belajar digital merupakan perwujudan dari mendukung cara belajar modern dan nyaman serta terus bergerak maju dengan tujuan meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran (Dewi, 2022). Demikian itu, media belajar digital menjadi unsur penting dalam proses belajar mengajar dikarenakan media ini akan mampu menunjang pembelajaran dengan efektif, cepat dan efisien sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan meningkatkan minat belajar. Generasi alpha adalah generasi yang lahir pada tahun 2011 hingga 2025. Generasi ini memiliki keterikatan yang kuat dengan teknologi dalam kehidupan mereka, sehingga generasi ini dikatakan sebagai generasi yang tanggap akan teknologi (Hidayat, 2021). Generasi alpha juga suka hal yang langsung sehingga mereka akan menunjukkan sikap materialisme. Selain itu, generasi ini mempunyai pendapat berbeda, kurang memperhatikan prinsip dan praktik. Sehingga, perkembangan teknologi yang pesat ini juga akan mengarah dampaknya terhadap mereka di masa depan melalui gaya dan metode belajar serta interaksi sosial sehari-hari. Era *society* 5.0 merupakan sebuah konsep yang berkembang mengikuti perubahan gaya hidup masyarakat. *Society* 5.0 adalah pemikiran yang berpusat pada manusia dan teknologi yang bertujuan menjadikan masyarakat cerdas, masa depan gemilang dan mampu mengatasi permasalahan. Rasa kebersamaan ini harus mampu menciptakan hubungan yang bermakna antar manusia untuk saling mendukung dan menghormati. Konsep masyarakat 5.0 merupakan keseimbangan antara pertumbuhan ekonomi dan pemerintahan dengan permasalahan muncul di masyarakat (Ahmadi, 2019). Oleh karena itu, *Society* 5.0 sangat menuntut masyarakat maju dengan berfokus pada masyarakat itu sendiri dan teknologi. Teknologi yang dirancang untuk mendorong sifat manusia sendiri agar tidak terancam hidupnya, sehingga *society* 5.0 merupakan masyarakat berbasis teknologi yang bisa diterapkan di seluruh dunia untuk mendukung kepentingan semua orang. Kurikulum Merdeka merupakan kerangka konseptual yang memberdayakan siswa untuk memilih mata pelajaran atau bidang studi yang sesuai dengan minatnya (Mulyasa, 2021). Dengan adanya pemikiran ini, siswa memiliki lebih banyak kebebasan dalam menentukan arah belajarnya yang diselaraskan pada minat, keterampilan, dan tujuannya, sehingga diharapkan bagi yang menerapkan Kurikulum Merdeka ini akan meningkatkan motivasinya dalam belajar, mempertimbangkan minat yang berbeda dan mempersiapkannya keterampilan dan pengetahuan yang sesuai untuk pilihan masa depan mereka (Listiyani, 2023). Kurikulum Merdeka dipandang sebagai langkah tepat dalam upaya

pemulihan yang lebih baik dari sistem pendidikan yang tinggi dengan gaya belajar yang baik agar menghasilkan sumber daya manusia yang baik lebih baik dan lebih tinggi.

Metode Penelitian

Kajian ini merupakan kajian literatur dengan jenis kepustakaan. Kajian literatur dikatakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisis sumber relevan yang berasal dari buku atau jurnal demi mendukung kajian yang dilakukan agar masalah terjawab (Adlini, 2022). Kajian ini dilakukan di SD Negeri 102010 Liberia dengan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan datanya. Dokumentasi disini berupa pencatatan setiap informasi yang didapat agar kemudian dapat dianalisis dengan analisis isi. Sehingga setelah terkumpul semua informasi yang didapat akan ditarik kesimpulan demi mendukung kajian ini.

Hasil dan Pembahasan

Ber macam media belajar yang ketika diaplikasikan membutuhkan teknologi digital, sehingga menjadi pilihan yang tepat dengan gaya dan lingkungan siswa di *society* 5.0 demi mendukung Kurikulum Merdeka ini. Pembelajaran yang diterapkan dengan video atau pembelajaran berbasis video merupakan metode belajar yang efisien diterapkan dalam lingkungan pendidikan berbasis teknologi digital. Video digital merupakan bentuk elektronik yang mewakili gambar visual bergerak dalam format data digital yang telah diolah sedemikian rupa. Video digital terdiri dari urutan gambar digital yang ditayangkan secara berkelanjutan. Berikut merupakan jenis video belajar bisa diterapkan dalam belajar demi mendukung Kurikulum Merdeka:

- a) Tutorial merupakan video pendukung disertai tutorial untuk upaya pembelajaran. Dibutuhkan 2 hingga 10 menit untuk menyelesaikan tugas dan memerlukan metode yang berbeda pendidikan.
- b) Pelatihan Video dikatakan sebagai video pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan internal pokok bahasan atau pertanyaan yang sedang dibahas.
- c) *Screencast* adalah video yang berisi screencasts yang dirancang untuk mengajar siswa berbagi pengetahuan mereka.
- d) Presentasi & Konferensi adalah kombinasi presentasi audio dan slide.
- e) Animasi dimungkinkan dalam format animasi digital penuh yang dikonversi menjadi video, atau video asli ditingkatkan dan animasi putih untuk memberikan penjelasan rinci kenapa mudah dimengerti.
- f) *Podcast* adalah rekaman suara yang sedang mendiskusikan acara dan topik yang menciptakan cara baru bagi guru dan membuat proses belajar lebih mudah bagi siswa, baik di dalam maupun di luar kelas.
- g) *Augmented reality* merupakan teknologi yang dapat diintegrasikan kepada hal yang membentuk beberapa bagian dari lingkungan fisik yang nyata dengan mendemonstrasikan atau membayangkannya sehingga pembelajaran menjadi lebih kuat dan siswa termotivasi untuk memperdalam pengetahuan. Teknologi ini menyediakan informasi yang masuk ke dunia maya dan menampilkannya di dunia fisik menggunakan alat khusus.
- h) *Virtual Reality* adalah kombinasi pemrosesan gambar digital, grafik komputer, teknologi multimedia, teknologi sensor dan pengukuran, kecerdasan dan virtualisasi serta bidang lainnya dengan maksud menciptakan lingkungan virtual interaktif tiga dimensi bagi manusia dan dapat bereaksi secara nyata. Realitas maya menghadirkan dunia maya di tengah realitas fisik. Anda bisa menjelajah fakta ini melalui indera yang berbeda seperti pendengaran, mata, tangan dan lainnya. Penggunaan teknologi realitas virtual dapat mendorong siswa untuk terlibat secara naluriah, lingkungan virtual, berpartisipasi dalam berbagai jenis konten pembelajaran, memfasilitasi interaksi antara siswa dan informasi, mengubah konten pembelajaran yang normal menjadi lebih penting dan mengoptimalkan proses pembelajaran.
- i) Permainan meliputi pembelajaran melalui permainan yang dapat dilakukan dalam situasi belajar, di dalam dan di luar kelas, menggunakan permainan sebagai alat bantu pengajaran. Mudah dan Anda akan percaya dengan game edukasi ini diterapkan pada materi pembelajaran digital karena dapat disesuaikan dan kebutuhan individu, memberikan umpan balik, mendorong pembelajaran aktif, memberikan motivasi, mendukung partisipasi dalam masyarakat, meningkatkan tingkat kesulitan sedikit demi sedikit, transfer ilmu dan mampu mengevaluasi hasil belajar.

- j) Modul elektronik interaktif adalah studi independen yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu, dilakukan dalam bidang pendidikan dengan disajikan dalam bentuk digital yang berisi audio, video, animasi dan navigasi agar mendukung pengguna tentang hubungan dan peristiwa. Modul elektronik memberikan solusi online seperangkat yang mencakup empat bagian, yaitu kondisi ilmiah, metode, objek, dan kepribadian. Perangkat elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi dan video pendek dari perangkat elektronik seperti komputer dan telepon kebijaksanaan. Keberadaan modul elektronik seharusnya memberikan kesempatan pembelajaran baru yang berharga bagi siswa dan selanjutnya dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil pembelajaran, sehingga penyertaan modul elektronik diterima dan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dan proses pembelajaran. Selain itu, bentuk modul elektronik diubah dengan dukungan multimedia yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih, mensintesis, dan mengembangkan ilmu yang ingin dipelajari dan dipelajarinya.
- k) PowerPoint merupakan media yang umum di kalangan guru, dapat dijadikan alternatif untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Konten yang akan diajarkan guru dapat disajikan dalam bermacam bentuk baik teks, gambar grafik, musik atau video pendek. Selain itu, media ini juga digunakan dalam mendukung media pendidikan dan proses pembelajaran digital pada *society* 5.0, sebab powerpoint dirancang untuk tujuan presentasi, ini membantu mengkomunikasikan pesan kepada audiens sesuai dengan pelaksanaan program individu.

Kesimpulan

Media pembelajaran digital pada generasi alpha yang bisa diterapkan di era *society* 5.0 antara lain animasi atau video, podcast, *augmented reality*, *virtual reality*, permainan, modul elektronik interaktif dan *PowerPoint* dengan pemilihan media pembelajaran digital demi mendukung kurikulum merdeka, hal ini akan memenuhi kebutuhan belajar siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang ramah dan mandiri.

Referensi

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2019). *Konsep dan aplikasi literasi baru di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0*. CV. Pilar Nusantara.
- Burhamzah, M., Fatimah, S., & Asri, W. K. (2022). PERAN GURU DALAM MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0: APAKAH SEBATAS TANTANGAN ATAU PERUBAHAN?. *MARUKI JOURNAL*, 1(1), 50-59.
- Dewi, A. E. R., & Hasmirati, H. (2022). Pengaruh Kesiapan Siswa dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi terhadap Kebijakan Merdeka Belajar Menyongsong Era Industri 5.0. *Al-Musannif*, 4(1), 29-42.
- Hidayat, A. (2021). *Pendidikan Generasi Alpha-Jejak Pustaka* (Vol. 1). Jejak Pustaka.
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(03), 773-786.
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Bumi Aksara.
- Nugraha, F. N., Suwarsono, L. W., & Aisha, A. N. (2023). Pelatihan Canva Untuk Guru PG & TK Arcamanik Sebagai Media Pembelajaran Digital. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 6(2), 447-455.
- Suhendro, E. (2022, December). Coding Kids Sebagai Langkah Pengembangan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 6, pp. 235-242).

