

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GENERASI ALPHA ERA SOCIETY 5.0 PADA KURIKULUM MERDEKA

Nurul Hafizah

UIN Antasari Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

nurulhafizaheducation@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini krusial karena memaparkan bagaimana menghadapi era digital yang muncul agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat maksimal dan seimbang perkembangan zaman juga dapat memenuhi setiap kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengarahkan guru untuk memberi referensi pengetahuan tentang apa saja media pembelajaran digital yang cocok dengan generasi alpha era society 5.0 pada kurikulum merdeka, agar dapat memuaskan memotivasi belajar peserta didik generasi alpha dan memastikan kebutuhan peserta didik telah terpenuhi. Penelitian ini ditulis berdasarkan jenis penelitian kepustakaan, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, dan analisis yang diterapkan memakai teknik analisis isi (content analysis). Media pembelajaran digital generasi alpha yang cocok diterapkan pada zaman sekarang yaitu animasi atau digital video, podcast atau media audio, augmented reality, virtual reality, game edukasi, e-module interaktif, dan powerpoint juga focusky. Pada pemilihan media pembelajaran digital pada kurikulum merdeka ini dipilih tergantung pada gaya belajar peserta didik dikelas dengan tujuan memfasilitasi kebutuhan mereka, dengan terciptanya pembelajaran yang berpihak pada peserta didik, diharapkan akan mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan merdeka.

Kata kunci: Generasi Alpha, Media Pembelajaran Digital, Society 5.0, Kurikulum Merdeka

Abstract

This research is crucial because it explains how to face the emerging digital era so that the learning process in the classroom can be maximized and keep pace with developments over time and can also meet every student's needs. This research aims to direct teachers to provide knowledge references about what digital learning media are suitable for the alpha generation in the era of society 5.0 in the independent curriculum, so that they can satisfactorily motivate the learning of alpha generation students and ensure that students' needs are met. This research was written based on the type of library research, using data collection techniques in the form of documentation, and analysis applied using content analysis techniques. Alpha generation digital learning media that are suitable for application today are animation or digital video, podcasts or audio media, augmented reality, virtual reality, educational games, interactive e-modules, and powerpoint as well as focusky. The selection of digital learning media in the independent curriculum is chosen depending on the learning styles of the students in the class with the aim of facilitating their needs. By creating learning that is pro-student, it is hoped that meaningful and independent learning will be realized.

Keywords: Generation Alpha, Digital Learning Media, Society 5.0, Independent Curriculum

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah seluruh ilmu dan pembelajaran yang terjadi sepanjang perjalanan hidup dalam berbagai situasi dan konteks, yang memiliki efek positif terhadap pertumbuhan setiap

pribadi.¹ Pendidikan bagi anak memegang pentingnya yang luar biasa karena memiliki efek yang dalam dan berlanjut terhadap perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional mereka. Secara utuh, pendidikan anak tidak sekadar mengisi wawasan dalam pikiran mereka, tetapi juga membentuk etika, perspektif, dan keterampilan yang akan memandu mereka menjadi individu yang independen, berakhlak, dan sukses dalam berbagai dimensi kehidupan.²

Beberapa waktu yang lalu, muncul konsep Society 5.0 yang menyoroti dalam fokus pada manusia atau *human centered* yakni untuk penerapan dasar-dasar teknologi yang sedang dan akan terus mengalami perkembangan. Konsep society 5.0 ini terinovasi untuk membangun masyarakat yang progresif dan mengatasi kestagnan yang ada. Konsep ini menjadi pandangan ideal yang diyakini dapat membentuk hubungan erat antar individu sehingga masing-masing individu dapat saling menghargai, serta memiliki kemampuan untuk mengatur hidupnya sendiri secara aktif dan menyenangkan.³

Maka dalam menghadapi tantangan dari Society 5.0 ini, diperlukan peningkatan kualitas SDM terutama pada kualitas pendidik dan peserta didik, yang sangat diharapkan mampu menguasai tidak hanya mengajar dan belajar akan tetapi juga dalam beberapa keahlian lainnya, seperti mampu beradaptasi dengan teknologi yang terbaru seiring perkembangan zaman juga mampu berhadapan dalam tantangan global pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini.⁴ Penggunaan teknologi digital pada kurikulum merdeka ini sangat krusial untuk diterapkan oleh para guru dan pendidik. Pada perubahan era Society 5.0, memiliki tujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, efisien dan lebih mudah dipahami oleh anak didik serta memudahkan proses pembelajarannya. Implementasi kurikulum merdeka juga diberi dukungan melalui penyediaan bermacam-macam alat pengajaran dan pelatihan serta penyediaan sumber pembelajaran digital. Penyediaan alat pengajaran dalam bentuk buku teks yang lebih bervariasi dengan mutu yang terbaik, pembelajaran lebih memikat dengan pemberian contoh-contoh dan bimbingan pengajaran.⁵

Salah satu peristiwa pembelajaran yang sering terjadi di lapangan berdasarkan latar belakang yang peneliti rasakan selama masa sekolah dari sekolah dasar hingga sekolah menengah dan menjumpai langsung di sekolah-sekolah pada saat ini juga masih banyak guru yang mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran yang selaras dan relevan dengan perkembangan zaman.

¹ Desi Pristiwanti et al., "Jurnal Pendidikan Dan Konseling," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022).

² Nia Yunia Sari, "Psikologi Pendidikan Anak (Pentingnya Peran Orangtua Dalam Tumbuh Kembang Pendidikan Anak)," *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah* 2, no. 2 (2021): h. 58.

³ Halifa Haqqi and Hasna Wijayati, *Revolusi Industri 4.0 Di Tengah Society 5.0* (Yogyakarta: Quadrant, 2019).

⁴ Nuvis Melodiana and Hyronimus Lado, "*Optimalisasi Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran Abad 21*," in *Naskah Hype* (Jakarta: Balai Layanan Platform Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023).

⁵ Melodiana and Lado.

Hal ini menyebabkan pembelajaran sangat monoton dan membosankan. Bahkan tidak sedikit pendidik yang tidak mengetahui latar belakang gaya belajar siswa entah itu auditori, kinestetik ataukah visual. Hal ini menyebabkan peserta didik datang ke ruang kelas bukan karena dorongan atau inspirasi batiniah, sebab tidak adanya media pembelajaran yang diterapkan relevan atau bahkan tidak memakai media pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak sesuai dengan gaya belajar generasi alpha zaman sekarang. Misalnya anak dengan gaya belajar kinestetik, diharuskan belajar dengan gaya belajar visual atau auditori. Jika situasi seperti itu terjadi, anak akan merasa frustrasi terhadap proses pembelajaran dan akhirnya berakibat merosotnya kemauan untuk belajar.

Maka dari itu, sangat esensial diketahui oleh guru lebih baik lagi tentang keberagaman peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Guru dituntut harus mampu menciptakan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik yang mana pembelajaran yang dimaksudkan adalah yang memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik, dengan terciptanya pembelajaran yang berpihak pada murid, diharapkan akan mewujudkan pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*), dan pada akhir tujuan pembelajaran tercapai dengan baik sesuai pada pengimplementasian kurikulum merdeka yang diharapkan yaitu “memberikan kemerdekaan kepada siswa untuk memiliki beragam pilihan terkait pendidikan yang akan ditempuh”.⁶

Oleh karena permasalahan muncul, maka dari itu peneliti akan memaparkan bagaimana menghadapi era digital yang timbul agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat maksimal dan meimbangi perkembangan zaman juga dapat memenuhi setiap kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengarahkan guru untuk memberi referensi pengetahuan tentang apa saja media pembelajaran digital yang cocok dengan generasi alpha era society 5.0 pada kurikulum merdeka, agar dapat memuaskan kebutuhan peserta didik generasi alpha dalam belajar dan memastikan kebutuhan peserta didik telah terpenuhi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ditulis berdasarkan jenis penelitian *literatur*. Menurut Nazir dalam Sari dan Asmendri, penelitian kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penganalisan pada buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang relevan dengan masalah yang ingin di cari solusinya.⁷ Menurut Mardalis dalam Mirzaqon Studi kepustakaan yakni suatu studi yang diperuntukkan dalam mengumpulkan data-data dengan bantuan berbagai materil yang

⁶ Filemon Sagala and Munawir Patilima, “Ekosistem Digital Merdeka Belajar Di PAUD, Pendidikan Dasar Dan Menengah,” in *Naskah Hypermedia*, 1st ed. (Jakarta: Balai Layanan Platform Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023), h. 32.

⁷ Milya Sari and Asmendri Asmendri, “Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA,” *Natural Science* 6, no. 1 (2020).

ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, *e-book* ataupun jurnal-jurnal online dan sebagainya.⁸ Jadi, penelitian kepustakaan yang peneliti maksudkan adalah dengan mengumpulkan informasi melalui berbagai jenis referensi, baik di perpustakaan, meliputi buku referensi, artikel, modul ataupun jurnal-jurnal online yang berkaitan, juga dalam *e-book*.

Penelitian ini memakai teknik pengumpulan data berupa dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik untuk memperoleh informasi-informasi ataupun data melalui dokumen yang telah ada.⁹ Setelah melakukan pendokumentasian, kemudian data dianalisis. Analisis yang diterapkan memakai teknik analisis isi (*content analysis*). Analisis isi yaitu metodologi penelitian yang mana mengaplikasikan seperangkat prosedur guna penarikan inti kesimpulan yang kredibel dari sebuah buku bacaan atau dokumen.¹⁰ Jadi, analisis isi penelitian bersifat inti pembahasan dalam isi untuk mengefisienkan penyimpulan data tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran Digital

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin, kata jamaknya yakni "*medium*," yang bermakna perantara.¹¹ Media adalah alat penghubung/penyalur untuk mengirimkan informasi pembelajaran. Media adalah sumber belajar yang mencakup berbagai hal seperti individu, objek, atau kejadian yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dari sumber tersebut.¹²

Proses pembelajaran adalah unsur inti dalam seluruh proses pendidikan. Dengan demikian, keberhasilan mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada pelaksanaan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran mengedukasi peserta didik melalui prinsip-prinsip pendidikan dan teori belajar. Pembelajaran merupakan saluran komunikasi interaktif, dengan guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pelajar; pada intinya, pembelajaran adalah upaya membimbing peserta didik menuju belajar. Melalui aktivitas ini, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara lebih efektif dan efisien.¹³

Sanaky seperti yang dikutip oleh Nunuk Suryani, menyajikan bahwa media pembelajaran ialah instrumen yang dipakai untuk menguraikan materi pembelajaran. Dalam artian lain, media pembelajaran itu segala perangkat penyampaian informasi yang diterapkan sesuai dengan teori yang bertujuan mendorong peserta didik untuk termotivasi dalam proses belajar guna mencapai

⁸ Abdi Mirzaqon T. and Budi Purwoko, "Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing," *Jurnal BK UNESA*, no. 1 (2017).

⁹ Samsu, *Metode Penelitian* (Jambi: Pusaka, 2017), h. 99.

¹⁰ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).

¹¹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).

¹² Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

¹³ Subhan Adi Santoso, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 33.

tujuan pembelajaran.¹⁴ Sedangkan Batubara mengutip pendapat dari Mashuri, media pembelajaran yaitu sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa.¹⁵

Teknologi digital yaitu teknologi yang beroperasi melalui sistem komputerisasi. Teknologi digital juga bisa disebut sebagai teknologi tanpa kabel, yang berarti teknologi ini memanfaatkan sinyal sebagai jembatan untuk menghubungkan dengan perangkat medianya dalam menyampaikan informasi. Teknologi digital dari sudut pandang komunikasi adalah sistem pengiriman yang efisien, menghasilkan komunikasi yang lebih dinamis tanpa terkendala oleh batasan ruang dan waktu. Keunggulan teknologi digital dimanfaatkan dalam beragam bidang, terutama bidang yang paling esensial yaitu pendidikan. Terutama dalam meningkatkan efisiensi dan mengoptimalkan hasil pembelajaran.¹⁶ Oleh karena itu, media pembelajaran digital adalah jenis media pembelajaran yang modern, sesuai dengan kemajuan zaman sekarang, dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan *up to date* dalam proses pembelajaran.

Jadi, media pembelajaran digital merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digital itu digunakan untuk sebagai pendukung pembelajaran atau bisa diartikan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Generasi Alpha

Generasi Alpha yaitu generasi yang lahir ditahun 2011 sampai dengan 2025. Pendapat ini yang diutarakan oleh Santos dan Yamaguchi "generasi alpha punya kelompok yang lahir setelah tahun 2010". Penaman generasi alpha dicetuskan oleh peneliti generasi yaitu Mark McCrindle. Generasi ini mempunyai konektivitas kuat terhadap teknologi yang menjadikannya dari separuh kehidupan mereka sehari-hari.¹⁷ Pada majalah Family Guide disebutkan bahwa generasi ini adalah generasi yang paling familier dengan teknologi digital dan generasi yang diakui paling cerdas dibandingkan dengan generasi sebelumnya.¹⁸

Mc-Crindle dalam Lubis memaparkan bahwasanya terhitung 2,5 juta anak gen-A lahir di dunia setiap minggunya. Menurutnya, generasi alpha adalah yang paling akrab dengan internet sepanjang generasi yang ada. McCrindle juga mengatakan bahwa generasi Alpha tidak dapat

¹⁴ Suryani, Setiawan, and Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, h. 4-5.

¹⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), h. 2.

¹⁶ Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Mahesa* 1, no. 1 (2021).

¹⁷ Ahmad Hidayat, *Pendidikan Generasi Alpha* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022), 62.

¹⁸ Denny Lubis and Yeni Umardin, "Family Guide: Alpha Generation Is ON!," *Ceria Creative Indonesia*, 2017.

berpisah dari perangkat gadget, memiliki interaksi sosial yang terbatas, kreativitas yang terbatas, dan juga bersifat individualistik. Generasi Alpha menyukai hal serba instan dan kurang menghargai proses. Keterikatan mereka pada perangkat gadget menyebabkan mereka merasa terasing secara sosial. Menurut ahli psikolog, Dr. Neil Aldrin, M. Psi, Psikolog, generasi Alpha cenderung menunjukkan sifat yang pragmatis dan materialistik, karena tumbuh di era kemajuan teknologi revolusi 4.0. Mereka juga memiliki pemikiran yang sangat serba instan, kurang memberi perhatian pada nilai-nilai dan moral, dan umumnya lebih mementingkan diri sendiri. Perkembangan teknologi yang cepat ini juga akan berdampak pada mereka di masa depan: mulai dari gaya belajar, metode pembelajaran, materi pelajaran di sekolah, hingga interaksi sosial sehari-hari.¹⁹

Oleh karena itu, wajar jika mengatakan bahwa generasi Alpha akan memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan generasi-generasi di atasnya. Ini terjadi karena mereka memiliki akses yang besar terhadap informasi, berbeda dengan masa lampau.

C. Era Society 5.0

Era society 5.0 merupakan ide yang terwujud sebagai respons terhadap dampak yang muncul akibat revolusi industri 4.0. Seyogyanya, teknologi adalah sesuatu yang netral secara sifatnya, namun dapat menimbulkan efek positif atau negatif tergantung pada penggunaannya oleh manusia. Hal ini bergantung pada bagaimana individu mengoperasikannya. Masyarakat 5.0, juga dikenal sebagai society 5.0, adalah gagasan yang muncul sebagai hasil dari transformasi dalam cara hidup bersosial. Society 5.0 adalah ide yang berpusat pada manusia dan teknologi yang menyertainya. Konsep Society 5.0 ini pertama kali dicetuskan oleh Jepang, sebagai tanggapan terhadap dampak revolusi industri 4.0 sebelumnya yang dianggap telah mengurangi peran manusia. Society 5.0 berusaha untuk menjadi sebuah masyarakat yang memiliki wawasan yang luas dan masa depan yang gemilang, dengan tujuan mengatasi kestagnan yang ada. Konsep masyarakat ini diharapkan mampu menghadirkan keterhubungan yang berarti antar individu sehingga mereka dapat saling melengkapi dan menghormati.²⁰

Mayumi Fukuyama menulis dalam sebuah artikel yang berjudul Society 5.0: Aiming for Human-Centered Society, ia menuliskan bahwasanya cita-cita masyarakat 5.0 yang hendak ia capai seyogyanya adalah menyeimbangkan pertumbuhan ekonomi dan menyelesaikan masalah yang muncul di masyarakat.²¹

Jepang merupakan negara yang mencetuskan istilah society 5.0. namun seluruh dunia bisa mengadopsi konsep ini dengan bebas agar dapat diterapkan demi kemajuan masyarakat universal.

¹⁹ Lubis and Umardin.

²⁰ Haqqi and Wijayati, *Revolusi Industri 4.0 Di Tengah Society 5.0*, h. 170-171.

²¹ Haqqi and Wijayati, h. 179.

Society 5.0 juga diidentifikasi sebagai *Super Smart Society*, yakni suatu masyarakat yang fokus pada individu dan berpotensi menggabungkan kemajuan ekonomi dan penyelesaian permasalahan sosial melalui integrasi antara dunia maya dan dunia nyata. Teori ini bertujuan untuk memberikan kualitas hidup yang lebih baik, tidak hanya terkait dengan fasilitas teknologi, melainkan juga dalam aspek moral dalam menghadapi beragam aspek kehidupan.²²

Jadi teori society 5.0 bercita-cita menyediakan masyarakat untuk maju dengan berpusat pada manusia itu sendiri dan bukan pada teknologi. Teknologi sejatinya adalah alat yang diciptakan untuk mendorong kebaikan hidup bagi manusia itu sendiri bukan malah mengancam eksistensinya. Society 5.0 menjadi tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi yang diterapkan diseluruh dunia untuk mendukung kebaikan hidup setiap individu. Penerapan teknologi digital tetap fokus pada keberadaan manusia.

D. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka adalah sebuah gagasan pendidikan yang memberikan siswa lebih banyak kewenangan untuk memilih mata pelajaran atau bidang studi yang sesuai dengan minat mereka. Pada konsep ini, peserta didik memiliki kebebasan lebih besar dalam menentukan arah pembelajaran mereka berdasarkan minat, bakat, dan tujuan individu. Para pengaplikasian kurikulum merdeka ini, diharapkan meningkatkan motivasi belajar siswa, mengakomodasi beragam minat, dan mempersiapkan mereka dengan keterampilan dan pengetahuan yang lebih cocok dengan pilihan masa depan mereka.

Kurikulum Merdeka dirancang sebagai bagian dari inisiatif Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam menghadapi tantangan krisis pembelajaran yang telah lama dihadapi dan semakin diperparah oleh pandemi Covid-19. Krisis ini mencirikan hasil belajar siswa yang rendah, yang tercermin dalam salah satu temuan signifikan dari Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018. Penelitian ini menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-6 dari bawah dalam bidang matematika dan literasi, dan menempati peringkat global bangsa Indonesia di posisi ke-74 dari 79 negara.²³

Krisis ini semakin diperparah oleh munculnya Pandemi Covid-19 yang dengan cepat mengubah lanskap pendidikan di Indonesia. Perubahan yang paling mencolok terlihat pada proses pembelajaran yang sebelumnya mengandalkan pertemuan langsung berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Krisis belajar juga menunjukkan disparitas yang luas dalam kualitas pembelajaran antar wilayah dan di antara kelompok sosial-ekonomi.

²² Haqqi and Wijayati, h. 180.

²³ Sagala and Patilima, "Ekosistem Digital Merdeka Belajar Di PAUD, Pendidikan Dasar Dan Menengah, h. 56."

Ciri-ciri utama dari kurikulum merdeka belajar sebagai berikut:

1. Menonjolkan perkembangan softskill dan aspek karakter yang tercermin dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila;
2. Menekankan materi inti sehingga memberikan cukup ruang bagi pengembangan kreativitas dan inovasi peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi;
3. Implementasi pembelajaran yang adaptif memberi fleksibilitas kepada pendidik untuk menyusun pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan pencapaian individu setiap peserta didik, serta melakukan penyesuaian dengan lingkungan dan konteks lokal.²⁴

Keunggulan dari kurikulum merdeka

1. Lebih sederhana dan mendalam
2. Lebih merdeka
3. Lebih relevan dan interaktif

Kurikulum Merdeka dianggap sebagai langkah menuju lebih baik dalam usaha meregenerasi sistem pendidikan serta pola pembelajaran di Indonesia menuju pencapaian SDM yang berkualitas dan unggul. Walaupun penting untuk diakui bahwa memulihkan sistem pendidikan dari krisis belajar di Indonesia membutuhkan lebih dari sekadar perubahan kurikulum, namun tetap diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan kapasitas guru dan kepala sekolah, memberikan pendampingan bagi pemerintah daerah, menyusun sistem evaluasi yang baik, serta meningkatkan infrastruktur dan alokasi dana yang lebih adil. Meskipun begitu, kurikulum tetap menjadi unsur yang berperan signifikan dalam tatanan sistem pendidikan. Terlebih lagi, kurikulum mempengaruhi substansi yang diajarkan oleh para guru dan cara penyampaian materi tersebut. Dengan demikian, diharapkan bahwa dengan Kurikulum Merdeka, akan tercipta dorongan dan kemudahan bagi para pendidik dalam memberikan pembelajaran yang lebih baik, sehingga kualitas pendidikan dan pembelajaran di Indonesia dapat terus ditingkatkan.

E. Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka

Beragam media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital, menjadi opsi alternatif yang sangat cocok dengan gaya dan lingkungan peserta didik era society 5.0 pada pengimplementasian kurikulum merdeka ini. Berikut adalah variasi-variasi media pembelajaran digital era society 5.0 yang bisa diaplikasikan dan dikembangkan oleh para pendidik, di antaranya:

²⁴ Amelia Rizky Idhartono, "Literasi Digital Pada Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Anak Tunagrahita," *Jurnal Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2022): h. 91–96.

1. Animasi dan Digital Video

Pembelajaran berdasarkan video atau pembelajaran berbasis video adalah metode pembelajaran yang efisien dan sedang populer dalam lingkungan pendidikan berbasis teknologi digital sekarang ini. Video digital adalah bentuk elektronik yang mewakili gambar visual yang bergerak (video) dalam format data digital yang telah diolah sedemikian rupa. Video digital terdiri dari urutan gambar digital yang ditayangkan secara berkelanjutan.²⁵

Ciri-ciri dari animasi dan digital video yakni:

- a. Memvisualisasikan gambar yang bergerak serta suara secara simultan
- b. Kapabel untuk menampilkan objek yang ekstrim sulit diadakan dalam kelas seperti menghadirkan/mempresentasikan gunung, kuman ataupun bencana alam.
- c. Dapat mempercepat proses, seperti tahap pertumbuhan pohon dari bibit sampai berbuah.
- d. Mendorong terciptanya manipulasi visual (animasi).

Berikut ini adalah tipe jenis video pembelajaran yang dapat kita ketahui dan kembangkan pada pembelajaran:

- a. Microvideo: video bimbingan singkat yang difokuskan pada pembelajaran satu topik yang spesifik. Bisa dipakai untuk menguraikan ide-ide sederhana, atau ide-ide kompleks yang dipecah menjadi beberapa video pendek.
- b. Tutorial: Video dengan metode pengajaran untuk membelajarkan upaya yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas. Durasi waktunya terdiri 2-10 menit dengan memerlukan berbagai metode pengajaran. Tutorial juga disebut sebagai video *how to*.
- c. Training Video: Video pelatihan dirancang untuk meningkatkan keterampilan yang tema biasanya tentang materi interaksi sosial atau isu-isu terkait profesi, seperti pelatihan. Videonya biasanya dengan memanfaatkan potongan gambar individu yang nyata guna meningkatkan tingkat interaktif.
- d. Screencast: Sebuah video yang terutama memuat rekaman tampilan layar yang dibuat untuk mengajari individu mengeksekusi suatu tugas atau berbagi pengetahuan.
- e. *Presentation & Lecture*: Sebuah perekaman kuliah atau penyajian yang dimaksudkan untuk diserap oleh pendengar. Isinya adalah perpaduan audio presentasi dan materi slide dari PowerPoint dll.²⁶
- f. Animasi: Video animasi bisa berupa animasi digital penuh yang dijadikan video, atau video asli yang diperkaya dengan elemen animasi. Pemanfaatan animasi dalam bentuk video

²⁵ Santoso, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*, h. 124.

²⁶ Anita Sukarini and Rini Sri Lestari, "Dasar-Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berteknologi Digital," in *Naskah Hypermedia* (Jakarta: Balai Layanan Platform Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023), h. 20.

dapat mengilustrasikan objek yang tidak terlihat oleh mata atau kejadian yang rumit dan memerlukan penjelasan rinci dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti.²⁷

2. Podcast atau Media Audio

Podcast merupakan rekaman suara dari narasumber/host (pembicara dalam podcast) yang membicarakan suatu peristiwa atau kejadian dengan tema yang sudah direncanakan. Podcast saat ini juga sering berbentuk rekaman video asli atau konten lainnya. Penggunaan Podcast sebagai sarana pembelajaran dapat menjadi metode inovatif bagi pendidik dan memfasilitasi proses pembelajaran bagi siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Podcast juga diharapkan dapat mengembangkan pendidikan STEM (sains, teknologi, teknik, dan matematika). Sebagai media pembelajaran, Podcast memiliki keunggulan, yaitu: 1) Pendengar memiliki kendali atas isi yang didengarkan; 2) Portable; 3) Dapat digunakan oleh pemula untuk berbagi informasi, seperti merekam suara sendiri.

Aspek teknis yang harus diperhatikan saat mengembangkan media pembelajaran berbasis Podcast adalah kualitas audio. Bagaimanapun baik kontennya, jika kualitas audio tidak memadai, pendengar akan merasa tidak nyaman. Oleh sebab itu, dalam pembuatan podcast harus memastikan peralatan yang digunakan mendukung agar konten yang dihasilkan dapat didengarkan dengan nyaman.²⁸

3. Augmented Reality (AR)

Salah satu teknologi digital yang sedang mengalami perkembangan adalah Augmented Reality (AR). Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang mampu menggabungkan objek maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan fisik yang nyata, lalu menampilkan atau memproyeksikannya secara waktu nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan peserta didik merasa termotivasi untuk memperdalam pengetahuan. Teknologi ini memberikan informasi ke dalam dunia maya dan menampilkannya di dunia fisik dengan bantuan alat khusus. Umumnya, perangkatnya termasuk kamera, kamera web pada komputer, bahkan ada yang menggunakan kacamata AR khusus. Sistem AR pada perangkat seluler atau perangkat Android saat ini sudah memiliki kamera yang paling cocok untuk mengaplikasikan AR, yang mendukung AR sebagai alat pelacakan (tracking).

4. Virtual Reality (VR)

Teknologi Realitas Maya atau Virtual Reality (VR) merupakan gabungan dari pemrosesan citra digital, grafika komputer, teknologi multimedia, sensor dan teknologi pengukuran, kecerdasan buatan dan virtual, dan bidang lainnya. Tujuannya adalah membentuk

²⁷ Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): h. 588.

²⁸ Kustandi and Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, h. 268.

lingkungan virtual tiga dimensi yang interaktif dan realistis bagi manusia, serta mampu merespons kegiatan secara waktu nyata. Realitas Maya menghadirkan dunia maya di tengah-tengah realitas fisik. Anda dapat menjelajahi realitas ini melalui berbagai indera seperti pendengaran, penglihatan, peraba, dan lain-lain.

Penggunaan teknologi Realitas Virtual (VR) dapat mendorong peserta didik untuk lebih secara naluriah terlibat dalam lingkungan virtual, mengambil bagian dalam beragam varian konten pembelajaran, mengaktifkan interaksi antara peserta didik dengan informasi, mentransformasi konten pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret serta mengoptimalkan proses pembelajaran.

5. Game Edukasi

Melibatkan pembelajaran melalui permainan bisa terjadi dalam konteks pembelajaran, baik itu di dalam maupun di luar kelas, dengan memanfaatkan permainan sebagai alat bantu pengajaran. Sangat mudah dan Anda akan setuju bahwa permainan pendidikan ini termasuk dalam kategori media pembelajaran digital, karena ia dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, memberikan umpan balik, mendorong pembelajaran yang aktif, memberikan motivasi, mendorong partisipasi sosial, meningkatkan tingkat kesulitan secara bertahap, mentransfer pengetahuan, dan memiliki kemampuan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran.²⁹

Contoh dalam media pembelajaran digital game edukasi diantaranya sebagai berikut: Duolingo, Kahoot, Khan Academy Kids, Pizzle Kids, dll.

6. *E-Module* Interaktif

Modul Elektronik adalah materi pembelajaran mandiri yang dirancang untuk mencapai sasaran pembelajaran spesifik, diatur secara terstruktur ke dalam unit pembelajaran terkecil, yang disajikan dalam bentuk digital, yang memuat unsur audio, video, animasi, serta navigasi yang mendorong pengguna untuk terlibat secara interaktif dengan program tersebut. Modul Elektronik menyajikan solusi secara bersama yang mencakup empat dimensi, yaitu konteks ilmiah, proses, materi, serta sikap. Modul Elektronik ini mengurangi pemanfaatan kertas cetak seperti yang dilakukan generasi sebelumnya. E-modul mampu memperlihatkan materi teks, gambar, animasi, dan klip video melalui alat elektronik seperti komputer serta telepon pintar. Adanya e-modul diharapkan menjadi salah satu aset pengajaran inovatif bagi murid, serta lebih jauh lagi, berpotensi meningkatkan keahaman terhadap konsep dan hasil pembelajaran, karena itu, penggabungan e-modul yang responsif dengan jalannya proses pembelajaran, dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Tambahan pula, tampilan e-modul yang diadaptasi dari media multimedia ini akan membuat siswa memiliki keleluasaan

²⁹ Sukarini and Lestari, "Dasar-Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berteknologi Digital."

dalam memilih, menyintesis, dan mengembangkan pengetahuan yang ingin mereka pelajari dan kuasai.

Permasalahan yang timbul di dalam domain pendidikan pada masa sekarang salah satunya terdampak oleh aspek praktis dalam kehidupan, sebagai hasil dari kebutuhan akan kesibukan manusia yang kian rumit dan jadi sesuatu yang tidak terelakkan. Memandang kepada perubahan teknologi yang amat pesat, pendidik berhadapan dengan tantangan berkesinambungan dalam memilih media yang sangat efisien untuk berkomunikasi dengan para murid. Penyampaian informasi dan penyebaran yang semula hanya terekam serta didistribusikan dalam format kertas cetak, saat ini bergeser ke dalam format elektronik, menggambarkan pandangan praktis dalam perilaku manusia. E-modul yang interaktif merupakan salah satu tanda pengaruh evolusi IPTEK terhadap bidang pendidikan, yang mengalihkan dominasi media cetak menjadi platform digital.³⁰

7. Powerpoint dan Fokusky.

Dua perangkat presentasi yang sudah umum di kalangan pendidik dapat dijadikan alternatif untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik di dalam kelas. Isi yang akan diajarkan oleh guru dapat dipersembahkan dalam bentuk tayangan, baik itu berupa teks, gambar animasi, musik, atau rekaman video. Menurut peneliti media ini masih dapat dipergunakan sebagai pendukung media pembelajaran digital pada proses pembelajaran di era 5.0 seperti sekarang, karena seyogyanya PowerPoint memang dibuat dengan tujuan utama sebagai aplikasi presentasi, yang bertujuan membantu penyaji serta memfasilitasi mereka dalam mengkomunikasikan pesan kepada audiens yang masih relevan penggunaannya pada zaman sekarang apalagi dibarengi dengan penerapan kurikulum merdeka.

Semakin atraktif tampilan presentasi yang disampaikan oleh pendidik, semakin bersemangat juga peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tidak hanya sebagai alat presentasi, ternyata PowerPoint juga bisa dimanfaatkan untuk mengadakan kuis, evaluasi harian, dan sejenisnya. Kunci utamanya terletak pada kreativitas guru dalam menyajikan dan menggunakannya.

Pengimplementasian PowerPoint dalam proses belajar mengajar tidak hanya terbatas pada penggunaan oleh guru, melainkan juga dapat diaplikasikan oleh peserta didik. Misalnya, guru bisa membentuk kelompok, kemudian memberikan tantangan berhubungan dengan materi pembelajaran, lalu meminta mereka mengatasi permasalahan tersebut dan memaparkannya di depan kelas lewat presentasi. Dengan cara ini, tiap kelompok menjelaskan kepada sesama peserta didik melalui slide-slide PowerPoint.

³⁰ Lidia Aprileny Hutahaean, Siswandari, and Harini, "Utilization of Interactive E-Module as a Learning Media in the Digital Age," *Proceedings of the National Seminar on Postgraduate Educational Technology UNIMED* 1, no. 2018 (2019): h. 298–305.

Di samping PowerPoint, ada juga aplikasi lain yang bisa berfungsi sebagai alat penyajian materi pembelajaran dalam format presentasi, yaitu Fokusy. Mirip dengan PowerPoint, Fokusy juga bisa diterapkan baik oleh pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran berupa animasi yang menarik. Kelebihan yang dimiliki oleh Fokusy adalah kemampuannya menarik perhatian peserta didik ketika presentasi disampaikan di depan kelas. Meski baik PowerPoint maupun Fokusy memiliki pro dan kontra, secara garis besar keduanya mampu membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas.

Keunggulan dari pengaplikasian PowerPoint dan Fokusy dalam kegiatan belajar mengajar:

- a. Simple dan gampang dipakai
- b. Membantu memfasilitasi guru dalam penyajian materi pembelajaran di dalam kelas
- c. Sumber referensi serta panduan penggunaan dan pemanfaatannya dalam pembelajaran melimpah dan amat beragam di dunia maya.
- d. Mendukung pendidikan abad ke-21 dan melatih peserta didik untuk berkemampuan berpikir kritis
- e. Menambah kreativitas dan potensi peserta didik melalui penugasan dengan presentasi yang lebih menarik dan variasi.³¹

KESIMPULAN

Media pembelajaran digital generasi alpha yang cocok diterapkan pada zaman sekarang yaitu animasi atau digital video, podcast atau media audio, augmented reality, virtual reality, game edukasi, *e-module* interaktif, dan powerpoint juga focusky. Pada pemilihan media pembelajaran digital pada kurikulum merdeka ini dipilih tergantung pada gaya belajar peserta didik dikelas dengan tujuan memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik, dengan terciptanya pembelajaran yang berpihak pada anak, harapannya akan mewujudkan pembelajaran bermakna dan merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprileny Hutahaean, Lidia, Siswandari, and Harini. "Utilization of Interactive E-Module as a Learning Media in the Digital Age." *Proceedings of the National Seminar on Postgraduate Educational Technology UNIMED* 1, no. 2018 (2019).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.

³¹ Abdul Muis Joenaidy, *Revolusi Industri 4.0* (Yogyakarta: Laksana, 2019), h. 81.

- Haqqi, Halifa, and Hasna Wijayati. *Revolusi Industri 4.0 Di Tengah Society 5.0*. Yogyakarta: Quadrant, 2019.
- Hidayat, Ahmad. *Pendidikan Generasi Alpha*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022.
- Idhartono, Amelia Rizky. "Literasi Digital Pada Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Anak Tunagrahita." *Jurnal Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2022).
- Joenaiddy, Abdul Muis. *Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana, 2019.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lubis, Denny, and Yeni Umardin. "Family Guide: Alpha Generation Is ON!" *Ceria Creative Indonesia*, 2017.
- Melodiana, Nuvis, and Hyronimus Lado. "Optimalisasi Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran Abad 21." In *Naskah Hypermedia*, 1–54. Jakarta: Balai Layanan Platform Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023.
- Moleong, Lexy. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, and Yuliani Nurani. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020).
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022).
- Sagala, Filemon, and Munawir Patilima. "Ekosistem Digital Merdeka Belajar Di PAUD, Pendidikan Dasar Dan Menengah." In *Naskah Hypermedia*, 1st ed., 32. Jakarta: Balai Layanan Platform Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023.
- Samsu. *Metode Penelitian*. Jambi: Pusaka, 2017.
- Santoso, Subhan Adi. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Sari, Milya, and Asmendri Asmendri. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA." *Natural Science* 6, no. 1 (2020).
- Sari, Nia Yunia. "Psikologi Pendidikan Anak (Pentingnya Peran Orangtua Dalam Tumbuh Kembang Pendidikan Anak)." *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah* 2, no. 2 (2021).
- Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Mahesa* 1, no. 1 (2021).
- Sukarini, Anita, and Rini Sri Lestari. "Dasar-Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berteknologi Digital." In *Naskah Hypermedia*, 20. Jakarta: Balai Layanan Platform Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- T., Abdi Mirzaqon, and Budi Purwoko. "Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing." *Jurnal BK UNESA*, no. 1 (2017).