

TRANSFORMASI PENDIDIKAN: REVITALISASI METODE BELAJAR DI ERA DIGITAL UNTUK GENERASI Z

Wiwin Yuni Isnaeni¹

¹Universitas KH Mukhtar Syafaat Banyuwangi, Indonesia

Email : yuniisnaini915@gmail.com

Article History

Received: 26-11-2024

Revision: 31-01-2025

Accepted: 31-01-2025

Published: 31-01-2025

Abstract. The progress of the times that allows the development of science and technology provides a new pattern that is very significant in the implementation of human life. Where humans can access various desired information in a very short time, communicate with other individuals without being limited by distance and time. The purpose of this study is to analyze strategies to increase student engagement through learning methods that are relevant to the needs of the digital era. This research method uses qualitative with a case study approach. Data collection techniques include interviews, observation and documentation. Data analysis techniques are data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of this study are Interactive and Visual Learning because this learning students interact directly, facilitates deeper understanding, and encourages active involvement in the learning process, Teacher's Role as Technology Facilitator in this learning Teachers not only prepare students to face an increasingly competitive world of work, but also improve the overall quality of learning and Motivating Collaborative Learning collaborative learning also facilitates the development of important social skills such as communication, teamwork, and leadership. Well-designed collaborative learning can create a positive and productive learning environment, where students feel more connected to the subject matter and to their classmates.

Keywords: Education Revitalization, Digital, Gen Z

Abstrak. Kemajuan zaman yang memungkinkan terjadinya perkembangan pada ilmu pengetahuan serta teknologi memberikan pola baru yang sangat signifikan pada pelaksanaan kehidupan manusia. Dimana manusia dapat mengakses berbagai informasi yang diinginkan dalam waktu yang sangat singkat, melakukan komunikasi dengan individu lain tanpa terbatas oleh jarak dan waktu. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan era digital. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik

analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah Pembelajaran Interaktif dan Visual karena pembelajaran ini siswa berinteraksi langsung, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar, Peran Guru sebagai Fasilitator Teknologi dalam pembelajaran ini Guru tidak hanya mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dan Pembelajaran Kolaboratif yang Memotivasi pembelajaran kolaborasi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial yang penting seperti komunikasi, kerja sama tim, dan kepemimpinan. Pembelajaran kolaboratif yang dirancang dengan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif, di mana siswa merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran dan dengan teman-teman sekelasnya.

Kata Kunci : Revitalisasi Pendidikan, Digital, Gen Z

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan sangat penting di era digital saat ini, yang mana harus menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik Generasi Z, akan tetapi transformasi ini juga memerlukan pendekatan yang tetap mempertahankan nilai-nilai mendasar dalam proses pembelajaran. Pada generasi z sekarang metode belajar yang diterapkan mampu memenuhi kebutuhan generasi digital. Sehingga, untuk mencapai hasil yang optimal, Diperlukan metodologi yang cermat dan terstruktur untuk memastikan setiap perubahan memberikan dampak positif secara nyata.

Kita mengenal era globalisasi yang tidak bisa dipisahkan dengan kemajuan teknologi (Rohman et al., 2024),(Salsabila et al., 2022). Generasi Z atau generasi muda sangat berperan penting dalam berjalannya suatu tatanan pemerintahan karena dengan kemajuan zaman akan berganti suatu tatanan pemerintahan di suatu negara yang digantikan oleh generasi muda saat ini dan dalam jangka waktu yang sudah ditentukan akan menggantikan posisi para pejabat-pejabat dan tatanan pemerintahan di negara (Salsabila et al., 2024), (Fadhli et al., 2023). Penggunaan teknologi dan akses mudah terhadap informasi telah membentuk cara mereka belajar, berinteraksi, dan mengonsumsi pengetahuan (Rohman et al., 2024),(Asufie & Aripkha, 2023).

Perkembangan karakteristik siswa dari generasi ke generasi yang menjadi konsumen dalam dunia pendidikan, mendorong terjadinya dinamika dunia Pendidikan dalam hal metode pengajaran dan pembelajaran (Hayati, 2024),(Pute et al., 2023). Menghadapi karakteristik Generasi Z, saat ini telah muncul berbagai metode pembelajaran berbasis teknologi seperti e-learning, blended learning, dan online-learning (Firamadhina & Krisnani, 2020). Meskipun demikian, hal ini tidak mengindikasikan bahwa metode pembelajaran tatap muka tidak lagi digunakan untuk Generasi Z.

Secara khusus di Indonesia, metode pembelajaran langsung masih tetap dominan. Integrasi teknologi dalam pendidikan ini menciptakan peluang baru, namun juga menimbulkan tantangan terkait dengan adaptasi kurikulum, peran guru, dan lingkungan pembelajaran (Sholeh & Efendi, 2023), (Sukana, 2024). Generasi Z memiliki gaya belajar yang berbeda dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif (Putri Nadiarahma & Hindun Hindun, 2023).

Kebutuhan akan pembelajaran yang lebih berorientasi pada pengalaman dan interaktif, menjadi penting untuk memberdayakan siswa dalam menghadapi kompleksitas era digital. Beberapa studi terdahulu mengonfirmasi bahwa pendekatan pendidikan berbasis teknologi yang interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama

yang sangat dibutuhkan di abad ke-21 (Fakhri, 2023), (Hanipah, 2023). Selain itu, penerapan metode seperti gamifikasi, pembelajaran berbasis proyek, dan platform pembelajaran daring telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Nurhikmah et al., 2023), (Fadhli et al., 2023), (Aprilia, 2024).

Riset ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode belajar digital lebih termotivasi, terlibat secara aktif, dan cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan era digital. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan komprehensif untuk memetakan cara-cara efektif dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pendidikan bagi Generasi Z.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, artikel ini bertujuan untuk mengembangkan metode belajar yang lebih personal, interaktif, dan berbasis data guna memenuhi tuntutan zaman. Berbeda dari penelitian terdahulu yang lebih berfokus pada penggunaan teknologi dalam pendidikan secara umum, artikel ini khusus menggali metode yang paling efektif untuk karakteristik unik Generasi Z dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Riset ini menunjukkan bahwa adopsi metode belajar berbasis teknologi yang dirancang untuk Generasi Z memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil pendidikan secara keseluruhan.

Temuan ini menjadi landasan penting bagi institusi pendidikan untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan inovatif agar relevan dalam menghadapi tantangan era digital.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yang memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara mendalam proses, tantangan, dan peluang yang dihadapi dalam penerapan metode pembelajaran digital. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Dengan jenis ini, peneliti diharapkan dapat menangkap detail-detail penting dari persepsi dan pengalaman informan terkait transformasi pendidikan berbasis teknologi, serta faktor-faktor pendukung maupun penghambat yang terlibat.

Dalam penelitian sumber informan terdiri dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan siswa sebagai peserta pembelajaran yang diharapkan menerima manfaat dari perubahan metode ini. Pemilihan informan ini bertujuan untuk mendapatkan perspektif dari berbagai sudut pandang guna menghasilkan analisis yang komprehensif. Lokasi yang dipilih

ialah Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) yang berada pada Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi.

Teknik pengumpulan data meliputi beberapa metode yakni: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dengan siswa yang bertujuan menggali informasi mengenai pengalaman, persepsi, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran berbasis digital. Wawancara ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana transformasi pendidikan dirasakan oleh para pelaku di lapangan.

Oleh karenanya wawancara yang dilakukan pada peserta didik dari para guru yang mengajar dan para siswa kelas 12 SLTA di Pondok Pesantren Darussalam. Observasi yang dilakukan pada kegiatan yang berlangsung pun dilakukan untuk mengamati setiap kegiatan yang berlangsung pada sekolah. Selain itu, dokumentasi yang dilakukan terhadap kegiatan ajar yang digunakan untuk menilai sejauh mana teknologi telah diterapkan.

Tabel 1. Data Informan

No	Sekolah	Informan	Keterangan	Kode
1	SMA Darussalam	Kepala sekolah	Bapak Afan Sucipto, S.Pd., M.M.	KP 1
		Guru	Lilik Suryati, M.Si.	GR 1
		siswa	Muhammad Warsun	SW 1
2	SMK Darussalam	Kepala sekolah	Bapak Agus Priyadi, M.T	KP 2
		Guru	Mujahidin, S.Pd.	GR 2
		siswa	Muhammad Maqsum	SW 2
3	MA Al-amiriyyah	Kepala sekolah	Bapak Ahmad Fauzan S.Pd. M.Pd.	KP 3
		Guru	Atik Mahamida S.Pd.	GR 3
		siswa	Siti Rahma	SW 3
4	Muadalah Ulya	Kepala sekolah	Bapak M. Sirojul Umam S.E.	KP 4
		Guru	Rizki Syiam Saputra S.Sos, S.Ag, M.Pd.	GR 4
		siswa	Fitriana Setiani	SW 4

Sumber diolah peneliti 2024

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Pendekatan ini terdiri atas tiga tahapan utama yaitu, tahap pertama adalah reduksi data yaitu proses memilah, menyaring, dan menyederhanakan data mentah agar lebih terfokus pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

Penyajian data di mana data yang telah direduksi disusun dalam bentuk yang terstruktur, seperti tabel, grafik, bagan, atau narasi, sehingga mempermudah interpretasi dan pengambilan keputusan. Tahap terakhir penarikan kesimpulan yaitu proses merumuskan temuan utama

berdasarkan pola dan hubungan yang ditemukan, sekaligus memastikan validitasnya melalui pengujian data secara menyeluruh. Ketiga tahapan ini berjalan secara iteratif, menciptakan siklus analisis yang terus memperdalam pemahaman terhadap data hingga menghasilkan kesimpulan yang valid dan bermakna (Safarudin et al., 2023).

Melalui teknik analisis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai dampak dari penerapan metode pembelajaran berbasis digital di sekolah serta rekomendasi langkah-langkah pengembangan ke depan.

HASIL PENELITIAN

Perkembangan zaman yang semakin pesat, menyebabkan semakin lebarnya peluang yang dimiliki oleh setiap individu untuk dapat mencari serta mengetahui informasi yang dibutuhkan. Hal ini menyebabkan munculnya istilah-istilah baru dalam penyebutan sebuah objek dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah istilah untuk mengelompokkan individu-individu berdasarkan tahun kelahiran.

Dimana istilah ini akan mengelompokkan individu pada rentang kelahiran pada periode tertentu, yang kemudian kelompok ini akan dianalisis serta diamati terkait dengan karakteristik, kemampuan, serta pola-pola interaksi yang terjadi pada individu-kelompok tersebut yang salah satunya disebut dengan istilah Generasi Z atau Gen Z. Di mana Gen Z merupakan individu-individu yang lahir pada rentang waktu antara tahun 1996 hingga 2009. Menurut data sensus penduduk yang dilakukan pada tahun 2020, tercatat terdapat 74,39 juta jiwa atau sama dengan 27,94% dari jumlah populasi Masyarakat Indonesia yang secara keseluruhan terdapat 270,2 juta jiwa pada survey tahun 2020.

Generasi Z ini sering juga disebut sebagai generasi internet atau generasi teknologi digital, dimana pada periode kelahiran generasi ini, alat-alat yang berkaitan dengan teknologi dan digital telah menjadi suatu hal yang lazim (Ainun et al., 2024). Hal ini menyebabkan generasi ini memiliki kemapanaan digital yang lebih tinggi daripada generasi sebelumnya. Selain itu, generasi ini memiliki kelebihan yang membuat generasi ini dianggap lebih unggul dari generasi sebelumnya.

Kelebihan ini meliputi kemampuan untuk memperluas pengetahuan yang disokong dengan kemudahan akses terhadap informasi, cenderung terbuka terhadap keterbaruan dan perbedaan, memiliki kemampuan untuk dapat melakukan komunikasi dengan baik, mampu melakukan beberapa hal dalam satu waktu, dan terus melakukan pengembangan terkait dengan potensi yang dimiliki (Meiliza et al., 2022). Pada penelitian ini lokasi yang diambil adalah Pondok

Pesantren Darussalam Blokagung yang mana mempunyai 4 sekolah lanjutan tingkat atas (SLTA) yang data sekolah kelas 12 sebagai berikut :

Tabel 2. Jumlah siswa kelas 12

No	Nama sekolah	Jumlah
1	SMA DARUSSALAM	217
2	SMK DARUSSALAM	304
3	MADRASAH ALIYAH AL-AMIRIYYAH	249
4	MUADALAH ULYA	41
Total		811

Sumber diolah peneliti 2024

Dari penjelasan diatas bahwasannya dari seluruh unit sekolah yang ada, jumlah siswa terbanyak ada di SMK darussalam dikarenakan jurusan dari sekolah ini memang yang paling banyak dibandingkan dengan sekolah lainnya. Sekolah muadalah ulya adalah sekolah pendatang baru yang ada di unit sekolah darussalam ini. Berikut beberapa hasil penelitian yang mencakup dari pembahasan diatas :

Pembelajaran Interaktif dan Visual

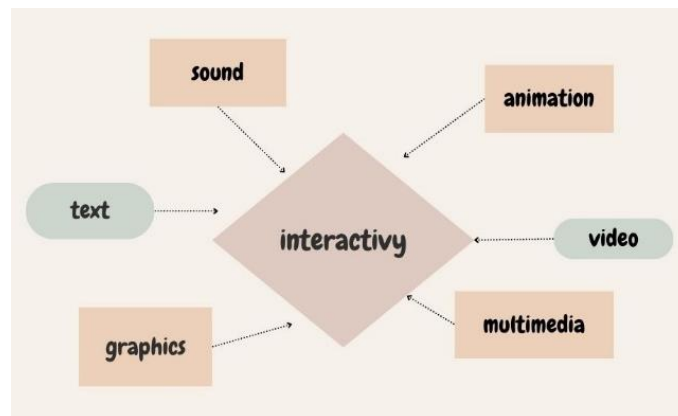
Pembelajaran interaktif dan visual sangat relevan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, khususnya bagi Generasi Z yang cenderung lebih responsif terhadap materi pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar (Melati et al., 2023), (Febrian & Nasution, 2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa metode interaktif dan visual dapat meningkatkan retensi dan pemahaman materi karena merangsang berbagai jenis kecerdasan siswa, termasuk kecerdasan visual, spasial, dan kinestetik.

Selain itu, platform pembelajaran visual dan interaktif seperti video, simulasi, dan aplikasi multimedia terbukti efektif dalam memfasilitasi penjelasan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, memudahkan siswa untuk mengaitkan materi dengan situasi nyata (Pute et al., 2023). Beberapa studi bahkan mengungkapkan bahwa siswa yang terpapar metode ini mengalami peningkatan dalam hasil belajar dibandingkan dengan metode tradisional. Dengan mempertimbangkan relevansi dan efektivitasnya, pembelajaran interaktif dan visual sebaiknya diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum pendidikan.

Hal ini tidak hanya mendukung kebutuhan belajar siswa masa kini tetapi juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Dengan pendekatan ini, pembelajaran diharapkan lebih relevan bagi kebutuhan siswa saat ini dan mampu

meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan. Untuk lebih jelasnya berikut bagan pembelajaran interaktif yang ada didalam kelas:

Gambar. 1 Pembelajaran interaktif

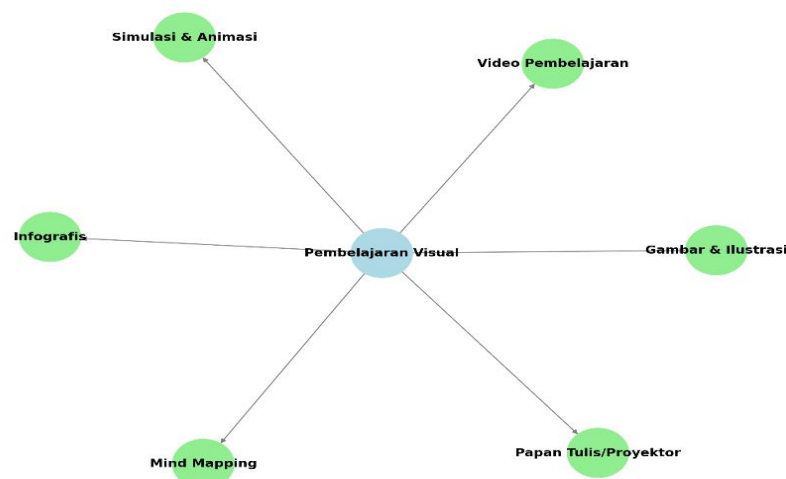


Sumber: data diolah peneliti 2024

Dari hasil gambar diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif lebih menggambarkan proses mulai dari perencanaan hingga penyesuaian pembelajaran. Setiap tahap menyoroti aktivitas yang berpusat pada siswa, metode pengajaran interaktif, dan umpan balik langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain pembelajaran interaktif terdapat juga pembelajaran secara visual yang mana Metode pembelajaran visual adalah pendekatan yang mengutamakan penggunaan gambar, diagram, grafik, dan alat bantu visual lainnya untuk membantu siswa memahami materi pelajaran.

Metode ini berfokus pada stimulasi visual untuk meningkatkan pemahaman, daya ingat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berikut bagan pembelajaran secara visual sebagai berikut :

Gambar. 2 Pembelajaran Secara Visual



Sumber : data diolah peneliti 2024

Dari bagan diatas dapat dilihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan memang membuat para siswa lebih bersemangat dikarenakan sangat menghibur. Para Siswa menunjukkan ketertarikan yang signifikan terhadap penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa banyak siswa lebih mudah memahami materi ketika disampaikan dalam bentuk video atau gambar. Salah satu siswa SMK mengatakan,

“Saya lebih suka belajar pakai video atau simulasi interaktif karena lebih mudah paham daripada baca teks panjang, Materi yang dijelaskan dengan video lebih menarik dan bikin saya lebih paham. Kalau hanya mendengarkan ceramah saja, sering ngantuk dan sulit fokus, tapi kalau ada gambar atau video, jadi lebih semangat belajarnya” (SW 2)

Dari pernyataan diatas maka Observasi di kelas menunjukkan bahwa saat guru menggunakan video, siswa terlihat lebih aktif dan terlibat, sering kali mengajukan pertanyaan atau berdiskusi tentang konten yang ditampilkan. Siswa melaporkan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen visual membantu mereka untuk mengingat informasi lebih baik. Data observasi mendukung klaim ini, di mana siswa yang mengikuti pembelajaran visual menunjukkan hasil tes yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui ceramah tradisional.

Siswa mengakui bahwa peran guru sangat penting dalam mengimplementasikan pembelajaran interaktif dan visual. Bahwasannya penelitian ini menunjukkan bahwa ketika guru berperan aktif dalam memfasilitasi penggunaan teknologi, siswa lebih terbantu dalam memahami materi, dan suasana belajar menjadi lebih dinamis.

Peran Guru sebagai Fasilitator Teknologi

Guru berperan sebagai fasilitator teknologi karena tuntutan zaman yang semakin digital, serta kebutuhan siswa akan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan. integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, prestasi, dan pemahaman siswa. Guru sebagai fasilitator teknologi tidak hanya mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Namun, tantangan seperti kesenjangan digital dan kurangnya pelatihan guru perlu diatasi untuk mencapai tujuan ini.

Guru di Pondok Pesantren Darussalam memiliki peran krusial sebagai fasilitator dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Dengan kemampuan mereka untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar, guru tidak hanya membantu

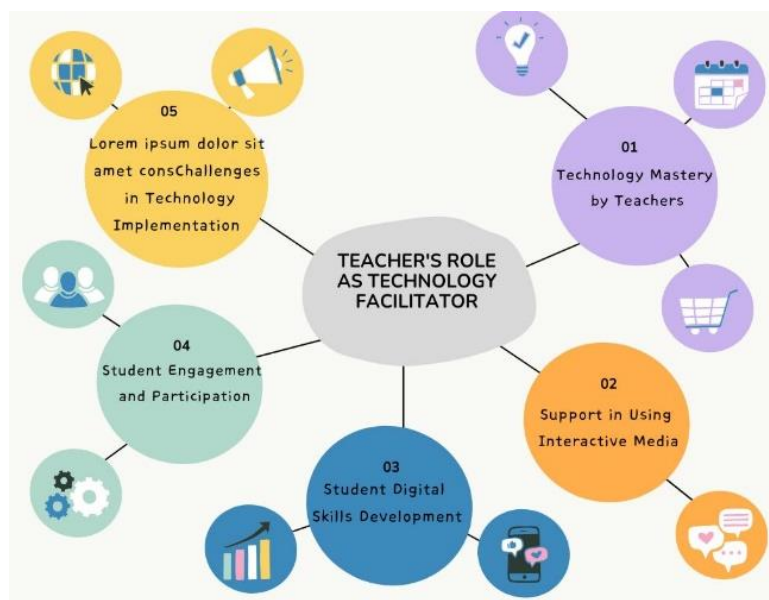
siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membimbing mereka untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam pendidikan. Guru di Pondok Pesantren Darussalam menunjukkan penguasaan yang baik terhadap berbagai alat dan platform teknologi pendidikan.

Dalam wawancara yang dilakukan para siswa mengekspresikan apresiasi mereka terhadap kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran digital, seperti platform pembelajaran teknologi dan perangkat lunak edukatif. Seperti seorang siswa bernama rahma mengatakan:

“Saya merasa lebih mudah mengerti kalau ada guru yang bantu jelasin cara pakai aplikasi belajar, Guru kami kadang kasih tips biar bisa fokus waktu pakai teknologi buat belajar, ini sangat membantu (SW 3)”

Dari penjelasan siswa tersebut bahwasannya Guru yang aktif dalam mendorong siswa untuk menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Selama observasi, terlihat bahwa guru sering menggunakan video, kuis, dan simulasi untuk memperjelas materi yang diajarkan. Hal ini membantu siswa lebih terlibat dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Siswa juga merasa lebih termotivasi ketika mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui teknologi, seperti ketika mereka berpartisipasi dalam kuis interaktif di akhir pelajaran.

Guru berperan dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era modern. Dalam hal ini dapat dilihat gambar di bawah ini bahwasannya peran guru sebagai fasilitator teknologi tersebut :



Gambar. 3 Tugas guru sebagai fasilitator

Sumber : diolah peneliti 2024

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwasannya peran guru dalam memajukan fasilitator teknologi dalam dunia pendidikan memiliki beberapa poin. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketika guru berfungsi sebagai fasilitator, keterlibatan siswa dalam kelas meningkat. Siswa cenderung lebih aktif berpartisipasi, bertanya, dan berdiskusi ketika guru menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.

Hal ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif, yang sangat diinginkan oleh siswa generasi Z. Meski ada banyak keberhasilan, penelitian juga menemukan beberapa tantangan yang dihadapi guru dalam peran mereka sebagai fasilitator teknologi.

Pembelajaran Kolaboratif yang Memotivasi

Siswa cenderung lebih terlibat dan termotivasi ketika mereka bekerja sama dengan teman sejawat dalam menyelesaikan tugas atau proyek. Pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, kolaborasi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial yang penting seperti komunikasi, kerja sama tim, dan kepemimpinan.

Pembelajaran kolaboratif yang dirancang dengan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif, di mana siswa merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran dan dengan teman-teman sekelasnya. Pembelajaran kolaboratif di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam proses belajar. Siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan semangat ketika terlibat dalam kegiatan kelompok, di mana mereka tidak hanya berbagi ide tetapi juga berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas bersama.

Dalam pembelajaran kolaboratif, siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih aktif saat belajar dalam kelompok. Seorang siswa Ali menjelaskan,

"Dalam kelompok, saya bisa berbagi pendapat dan mendengarkan teman-teman saya, membuat belajar jadi lebih menyenangkan. Dan Kalau belajar bareng teman-teman, saya lebih termotivasi (SW 1)"

Dari penjelasan wawancara diatas menunjukkan bahwa siswa sering bertanya, berargumentasi, dan memberikan umpan balik kepada satu sama lain, menciptakan suasana yang dinamis dan interaktif. Pembelajaran kolaboratif berhasil membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Siswa merasa lebih termotivasi ketika mereka bekerja sama dengan teman sekelas.

Siswa mengalami perkembangan dalam kemampuan kerjasama dan komunikasi. Penelitian ini juga menemukan bahwa pembelajaran kolaboratif berkontribusi pada

peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Maka dalam hal ini berikut tabel yang menunjukkan hasil kolaboratif siswa dalam pembelajaran :

Gambar. 4 Kegiatan LKBB OSIDA



Sumber peneliti diolah 2024

Dapat dilihat dari gambar diatas bagaimana antusiasnya para siswa mengikuti Lomba Ketangkasan Baris-Berbaris (LKBB) yang diselenggarakan oleh OSIDA (Osis Darussalam) yang mana osis ini gabungan antara seluruh unit sekolah baik sekolah lanjutan tingkat atas (SLTA) dan sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP) Pondok Pesantren Darussalam. Acara ini dilaksanakan pada bulan Oktober lalu yang menjadikan salah satu momen penting dalam kalender kegiatan organisasi siswa. Acara ini dirancang untuk melatih kedisiplinan, kekompakan, dan kerja sama di antara para peserta, sekaligus menanamkan semangat kebersamaan dan nilai-nilai kepemimpinan.

Dibuka dengan upacara yang khidmat, kegiatan ini menghadirkan suasana kompetisi yang semarak, diwarnai sorakan penonton yang memberikan semangat kepada setiap tim. Para peserta berlomba menampilkan variasi gerakan baris-berbaris yang inovatif, sering kali disertai yel-yel kreatif yang memikat perhatian juri dan penonton. Momen puncak terjadi saat pengumuman pemenang, yang disambut dengan antusiasme dan kebanggaan dari tim-tim yang berhasil meraih juara.

LKBB ini tidak hanya menjadi ajang unjuk kebolehan, tetapi juga wadah pembelajaran penting tentang kedisiplinan, kerja sama, kreativitas, dan sportivitas yang sejalan dengan visi pesantren dalam membentuk generasi yang berkarakter dan kompetitif. Kegiatan ini meninggalkan kesan mendalam bagi seluruh peserta dan penonton, menjadikannya salah satu acara paling berkesan di lingkungan OSIS Darussalam.

KESIMPULAN

Untuk mewujudkan transformasi pendidikan yang sesuai dengan tuntutan era digital, diperlukan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Sebagai digital natives, Generasi Z memiliki karakteristik unik yang memerlukan pendekatan pembelajaran khusus, seperti metode visual, interaktif, dan kolaboratif, guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka. Penelitian membuktikan bahwa pendekatan berbasis teknologi, termasuk gamifikasi dan kolaborasi, mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung, penerapan metode ini terbukti relevan, tercermin dari antusiasme siswa dalam kegiatan seperti LKBB yang mendorong kerja sama, kedisiplinan, dan kreativitas. Dengan integrasi teknologi yang optimal dan peran guru sebagai fasilitator adaptif, pendidikan dapat menjadi lebih dinamis dan relevan. Transformasi ini menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan Generasi Z menghadapi tantangan era digital, menjadikan mereka pribadi yang kompetitif dan inovatif.

REFERENSI

- Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Fauzah, N. N., & Raharja, R. M. (2024). Peran Pendidikan Sebagai Pondasi Utama dalam Menyikapi Dekadensi Moral pada Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 14–24.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.1971>
- Aprilia, G. T. (2024). PENGARUH PROJECT BASED ONLINE LEARNING (PBOL) DAN KETERLIBATAN MAHASISWA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(6), 298–306.
- Asufie, K. N., & Aripkiah, N. (2023). Literasi Digital Generasi Z dalam Konteks Pemberdayaan Masyarakat Era Society 5.0 di SMKN 1 Sendawar Kutai Barat. *Prosiding Semnaskom-Unram*, 5(1), 161–176.
<https://proceeding.unram.ac.id/index.php/semnaskom/article/view/759/623>
- Fadhli, K., Widyaningsih, B., & Nazila, L. R. (2023). *Pejuang Muda: Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Indonesia*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas KH. A. Wahab
- Fakhri, A. (2023). Kurikulum merdeka dan pengembangan perangkat pembelajaran: menjawab tantangan sosial dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152–159.

- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2020). Perilaku generasi Z terhadap penggunaan media sosial TikTok: TikTok sebagai media edukasi dan aktivisme. *Share Social Work Journal*, 10(2), 199–208.
- Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264–275.
- Hayati, E. N. (2024). KARAKTERISTIK BELAJAR GENERASI Z DAN IMPLIKASINYA TERHADAP DESAIN PEMBELAJARAN IPS. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 8.
- Meiliza, S., N, L. H., Attaullah, I. F., & Santoso, G. (2022). Revitalisasi Nasionalisme pada Generasi Z di Tengah Perubahan Global. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 01(03), 82–91.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Nurhikmah, H., Aswan, D., Bena, B. A. N., & Ramli, A. M. (2023). Pelatihan gamifikasi dalam pembelajaran sekolah menengah atas. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 146–155.
- Pute, J. P., Alferdi, & Lilo, D. D. (2023). Revitalisasi Moderasi Beragama Melalui Pemanfaatan Literasi Digital Oleh Gen-Z. *Masokan: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(1), 44–59. <https://doi.org/10.34307/misp.v3i1.108>
- Putri Nadiarahma, & Hindun Hindun. (2023). Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(3), 168–178. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i3.2988>
- Rohman, A., Asbari, M., & Rezza, D. (2024). Literasi digital: Revitalisasi inovasi teknologi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 6–9.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Salsabila, U. H., Ariyanto, A., Aziz, H. F., & Ma'arif, A. M. S. (2022). Implikasi teknologi terhadap pendidikan Islam di era globalisasi. *Wardah*, 23(2), 308–329.
- Salsabila, U. H., Iftakhuzzulfa, A., & Tsani, F. H. (2024). Transformasi Pendidikan Islam untuk Generasi Z: Peran Teknologi dalam Ruang Kelas. *Kaunia: Integration and Interconnection Islam and Science Journal*, 19(2), 55–61.
- Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam:

meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 104–126.

Sukana, S. (2024). Transformasi Pengawas Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Tahun 2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3955–3965.