



Dari Buku ke Layar: Inovasi Media Digital dalam Merancang Bahan Ajar Sejarah yang Interaktif bagi Siswa Gen Z SMA Negeri 1 Tebing Tinggi

Nadya Anisa Iffa¹, Maulidya Dwi Melantika², Pahmi Kurniawan³, Sani Safitri⁴, Rani Oktapiani⁵

¹⁻⁵ Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Sriwijaya, Indonesia

*Penulis Korespondensi: nadyaanisaiffa@gmail.com

Abstract. *The 21st century of digitalization is very influential in life such as Education which must adapt to the development of world digitalization technology. Education is carried out by involving innovation, creativity, and also motivation to update more interesting learning methods with interactive media that have been designed. History learning in particular must develop and adapt to the digital era by utilizing technology to make teaching methods the goal of an active learning process. History learning which is considered boring has a great opportunity to be able to adapt to interactive media so that passive students during learning are reduced and become active students and can understand History easily. In this study involved a teacher with 30 high school students who were the objects of the research study. The method used was descriptive qualitative which refers to observation, documents, interviews, questionnaires, and also a social science approach. The results of the study explain the low interest in History learning to many passive students due to learning methods that are not in line with the digital era to attract Gen Z's interest in History Lessons and also show the results of History learning by involving interactive media with digital technology.*

Keywords: *Digital Era; Gen Z; History Learning; Interactive Media; Learning Interest*

Abstrak. Abad-21 digitalisasi sangatlah berpengaruh dalam kehidupan seperti Pendidikan yang harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digitalisasi dunia. Pendidikan yang dilakukan dengan melibatkan sebuah inovasi, kreativitas, dan juga motivasi pembaruan metode pembelajaran yang lebih menarik dengan media interaktif yang telah dirancang. Pembelajaran Sejarah khususnya haruslah berkembang dan menyesuaikan pada era digital dengan memanfaatkan teknologi membuat metode mengajar menjadi tujuan proses pembelajaran yang aktif. Pembelajaran Sejarah yang dianggap membosankan memiliki kesempatan besar untuk bisa menyesuaikan dengan media interaktif agar peserta didik yang pasif saat pembelajaran menjadi berkurang dan menjadi peserta didik yang aktif dan dapat mengerti Sejarah dengan mudah. Pada penelitian ini melibatkan seorang guru dengan 30 anak sekolah menengah atas yang menjadi objek kajian penelitian. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif yang beracuan pada observasi, dokumen-dokumen, wawancara, angket, dan juga pendekatan ilmu social. Hasil pada penelitian menjelaskan rendahnya minat pada pembelajaran Sejarah hingga banyak peserta didik pasif diakibatkan metode pembelajaran yang tidak berdampingan dengan era digitalisasi untuk menarik minat gen z pada Pelajaran Sejarah dan juga memperlihatkan sebuah hasil pembelajaran Sejarah dengan melibatkan media intersktif dengan teknologi digital.

Kata kunci: Era Digital; Gen Z; Media Interaktif; Minat Belajar; Pembelajaran Sejarah.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital memiliki dampak besar pada setiap aspek kehidupan dalam melakukan berbagai aktivitas, dalam hal ini kemajuan digital juga sangat berdampak pada aspek Pendidikan (Anis et al., 2022). Pendidikan pada era digitalisasi memiliki banyak media pendukung yang membuat pembelajaran berlangsung dengan mudah dan tidak menjadikan peserta didik pasif terhadap Pembelajaran Sejarah, Penggunaan media interaktif untuk mempermudah konsep belajar peserta didik gen Z yang tumbuh pada era digital (Nafi'ah & Djono 2023). Era digital adalah sebuah era dimana kemajuan akan terus menerus terjadi memperbarui sistem yang telah berjalan dengan lama, era digital memiliki pengaruh pesat pada

perkembangan pendidikan (Setiawan, 2017). Digitalisasi yang memiliki dampak positif maupun negatif yang jelas, jika sebuah khlayak umum tidak dapat mengelolah sumber teknologi digital dengan benar.

Transformasi pendidikan di era digital juga telah menciptakan sudut pandang yang berbeda dalam cara kita belajar. Aplikasi pembelajaran, simulasi, dan permainan edukatif membentuk pembelajaran interaktif yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik. Proses pembelajaran yang sebelumnya pasif dan linier menjadi lebih dinamis berimbang dengan berkembang zaman sehingga memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam memahami konsep yang kompleks. Selain itu, Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dinamika hubungan antara peserta didik dengan tenaga pendidik (Hasnida et al., 2023)

Era Transformasi ini memiliki peluang dan tantangan dalam menjalankannya dimana Masyarakat belum banyak terbuka dengan masa globalisasi dan tentunya juga sulit menerima kemajuan teknologi digital yang sebenarnya sangat mempermudah aktivitas yang di jalankan seperti halnya dengan dunia pendidikan (Triyanto, 2020). Pendidikan berpeluang menghasilkan metode pembelajaran yang relevan pada perkembangan belajar anak-anak gen z. selain dengan peluang era digitalisasi juga menimbulkan sebuah tantang untuk setiap peserta didik maupun tenaga pendidik lebih terbuka dan siap akan semua teknologi digital yang telah berjalan, era digital akan berjalan sebagai mana mestinya jika tidak ada satu pihak yang menolaknya (Sumintho, 2023).

Tantangan dan peluang yang dihasilkan era digitalisasi harus dihadapi dengan mulai melakukan dan menerapkannya dalam beraktivitas contohnya pada saat melakukan pembelajaran dikelas dengan mebuat anak-anak gen z tertarik untuk melihat dan mempelajari sesuatu dengan bantuan teknologi kreatif yang di ciptakan (Helaluddin et al., 2019) anak-anak gen z yang memiliki tingkat emosioanal yang mudah akan bosan dengan sesuatu mengharus setiap tenaga pendidik menciptakan inovasi metode ajar yang selaras dengan keinginan dan kemauan siswa dalam belajar.

Anak-anak yang tumbuh pada abad-21 atau yang sering disebut dengan generasi Z yang memiliki pertumbuhan sangat berbeda dengan generasi lainnya, Generasi yang terlahir pada 1997 hingga dengan 2012 tumbuh dengan gawai yang ada pada mereka dan juga teknologi canggih membuat tantangan sendiri untuk gen z (Sunyoto, 2024). Gen Z yang memiliki Tingkat psikologis yang rendah membuat mereka mudah merasakan bosan dan malas, dengan adanya digitalisasi gen Z bisa membuat sebuah keuntungan maupun kerugian pada diri mereka sendiri.

Gen Z yang memiliki rasa bosan terhadap sesuatu yang dianggap kurang menarik atau tidak adanya kreativitas didalamnya sering kali membuat mereka tidak peduli contohnya saja seperti pembelajaran Sejarah dimana survei literature banyak membuat statement yang membahas pembelajaran Sejarah dilakukan dengan cara yang membosankan dan tidak menarik bagi anak-anak gen Z (Atmaja, 2019). Pembelajaran Sejarah yang masih menjadi tantangan untuk semua tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas belajar semua peserta didik dengan begitu tidak ada lagi angka survei yang meningkat pada peserta didik yang pasif.

Pembelajaran sejarah memiliki permasalahan yang menjadi penghambat dan menciptakan peserta didik pasif, seperti (1) Kebiasaan yang terjadi dalam sebuah sistem pembelajaran sejarah adalah pemikiran essentialisme dan penerialisme yang menekankan menguasai fakta sejarah tanpa adanya media alternatif membantu peserta didik memahami hanya terpaku pada buku saja, (2) tidak adanya inovasi yang diciptakan dalam melakukan sebuah rancangan pembelajaran sejarah dengan proses pembelajaran sejarah tidak sesuai dengan era digitalisasi, (3) Tingkat pemahaman yang berbeda antara seorang tenaga pendidik dengan pencipta buku yang membuat tantangan penyampaian materi disana (Alit, 2016). Permasalahan yang menjadi penghambat tersebut merubah sudut pandang bahwa pembelajaran sejarah bisa dikembangkan dan dilakukan secara kreatif dalam era digitalisasi dengan memanfaatkan teknologi didalamnya (Naufal, 2021)

Penggunaan media digitalisasi dalam pembelajaran berimbang dengan penggunaan Pendidikan yang dilakukan dengan kebutuhan pendidikan tidak bisa lepas dari faktor atau pengaruh digitalisasi seperti terdiri dari learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together in peace (Kusmana, 2017). Dalam menjalankan Pendidikan yang berimbang haruslah peserta didik dan juga tenaga pendidik memahami akan era digitalisasi, Pendidikan era digitalisasi cenderung menghasilkan objek yang digunakan menjadi daya tarik untuk proses belajar (Hilyati & Asriani n.d.). Media digital yang memiliki banyak versi untuk dijadikan alat pembelajaran pada kasus ini seperti penggunaan Chat Gpt yang digunakan para tenaga pendidik maupun peserta didik untuk bisa melakukan observasi lebih lanjut mengetahui materi pembelajaran, dengan pengaruh Chat Gpt banyak memiliki dampak yang apabila digunakan dengan melakukan pengawasan dan tidak berlebihan akan membubahkan kita dalam menguasai materi dan juga media interaktif ini mudah untuk diakses banyak pihak, penggunaan teknologi seperti Chat Gpt adalah salah pemanfaatan kemajuan abad-21 yang menekankan pada sistem pembelajaran yang bersifat teknologi digital

Pendidikan saat ini mendedikasikan antara pengetahuan, keterampilan, sikap dan penguasaan teknologi yang dijadikan satu dalam memperkuat sistem yang berjalan di era teknologi digital. Tenaga pendidik dan peserta didik tidak dapat lari dari perkembangan teknologi dalam pembelajaran melakukan dan menciptakan metode atau menyediakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk membuat sebuah Pelajaran lebih di sennagi dna mudah di pahami. Dengan kajian tersebut, perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif guna mendukung ketercapaian pelaksanaan pembelajaran serta dengan pemanfaatan teknologi yang oleh guru diharapkan peserta didik dapat beradaptasi dengan tantangan pembelajaran abad-21(Tarihoran, 2019)

Pada banyak permasalahan-permasalahan yang terjadi pada metode ajar dan juga kurang minatnya peserta didik memiliki akar permasalahan yang sama yaitu tidak adanya pemanfaatan teknologi disana hanya berfokus pada metode ajar yang berlangsung lama dan tidak relevan pada masa sekarang. Penelitian yang dilakukan bertujuan membuat sebuah statement tentang pentingnya melakukan metode pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman yang di rasakan terutama pada target siapa yang akan menerima ilmu tersebut. Media interaktif berbasis teknologi sangat dibutuhkan saat ini dengan media tersebut banyak membuat anak-anak gen Z menjadi tertarik seperti menggunakan metode penampilan video animasi tentang materi, pembuatan game pembelajarasn Sejarah, memanfaatkan media quiez yang bertujuan melatih setiap ingatan yang dihasilakn atau yang telah dipelajari oleh para peserta didik, dan membuat puzzle gambar-gambar Sejarah untuk merangsang ketertarikan anak pada Pelajaran Sejarah. Selain itu ada juga amedia yang melibatkan audio atau music dan dapat memberikan pembelajaran untuk anak-anak yang memiliki kebutuhan tertentu dan juga anak-anak yang gemar mendengarkan musik, maka dari itu musik masuk sebagai media interaktif untuk para peserta didik.

2. KAJIAN TEORITIS

Digital Era and Transformation of Education

Era digital ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dan memengaruhi berbagai sektor, termasuk pendidikan. Digitalisasi mendorong perubahan cara belajar dari metode konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan fleksibel. Transformasi ini menciptakan pola pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik, penggunaan media digital, serta integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Pendidikan di era ini tidak lagi berfokus pada hafalan semata,

melainkan pada pengembangan pemahaman, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Characteristic of Generation Z in Learning

Generasi Z adalah generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi digital, familiar dengan gawai, internet, dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik ini membuat mereka cenderung memiliki rentang perhatian lebih pendek, mudah bosan terhadap metode pembelajaran monoton, serta lebih responsif terhadap visual dan stimulus interaktif. Karena itu, learning process harus sesuai dengan gaya belajar siswa agar dapat lebih meningkatkan minat dan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan seperti sejarah.

Pembelajaran Sejarah dan Permasalahannya

Pembelajaran sejarah sering dianggap tidak menarik karena didominasi oleh metode ceramah, hafalan fakta, serta penggunaan buku teks tanpa variasi media. Dengan pendekatan itu, maka peserta didik menjadi pasif dan kurang antusias. Masalah utama dalam pembelajaran sejarah adalah kurangnya inovasi metode ajar, minimnya pemanfaatan media alternatif, dan ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi. Hal ini menunjukkan perlunya perubahan pendekatan agar pembelajaran sejarah menjadi lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, jurnal-jurnal dan angket kuisioner. Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu sekolah SMA di Indonesia. Pihak yang terlibat pada penelitian adalah subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas XII dengan jumlah 20 siswa dan salah satu guru mata pelajaran sejarah.

Tahapan pelaksanaan dalam penelitian ini adalah, (1) melakukan pengumpulan data observasi minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah, metode dalam pembelajaran sejarah, media pembelajaran yang dipakai oleh tenaga pendidik, serta tanggapan peserta didik mengenai pengembangan media interaktif dalam proses pembelajaran agar mengetahui pelaksanaan dan media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah selama ini, (2) melakukan wawancara tenaga pendidik mengenai pelaksanaan dan permasalahan pembelajaran sejarah yang dilakukan selama ini, dan (3) melakukan interpretasi berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan serta menarik Kesimpulan (Afwan et al., 2020)

Selain metode deskriptif penelitian ini juga menggunakan Teknik pengumpulan data kuantitatif yang dilakukan dengan melihat respon anak-anak Gen Z tentang media interaktif pembelajaran Sejarah dalam pemanfaatan digitalisasi. Dalam penelitian yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang dilakukan dengan mengisi kuisioner, beberapa pertanyaan yang diajukan seperti : 1] apakah pembelajaran Sejarah penting untuk anak-anak Gen Z. : 2] apakah era globalisasi mempengaruhi cara anak-anak gen Z belajar. : 3] apakah jika menggunakan media interaktif yang memanfaatkan teknologi akan membuat gen Z memahami konsep materi yang diberikan. Penelitian ini dikerjakan sebanyak 20 peserta didik SMAN 1 Tebing Tinggi yang memberikan respon mereka tentang pemanfaatan pembelajaran di era globalisasi. Penelitian metode kuantitatif adalah penelitian yang sepenuhnya dilakukan dengan menilai sebuah objek dengan benar. Dalam melakukan pengumpulan hasil dilakukan perhitungan persentase dengan menggunakan rumus kuantitatif = $\frac{\sum X}{\sum N} \times 100$ dengan X adalah mean, $\sum X$ adalah jumlah data, $\sum N$ adalah jumlah siswa yang digunakan sebagai objek dari pengisian platform yaitu berubah google form (Resti et al. 2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Era digitalisasi adalah era di mana semakin bertambah pesatnya perkembangan dan persaingan teknologi di dunia menjadi sangat berpengaruh. Dalam aspek Pendidikan yang dilakukan untuk melakukan kegiatan belajar pada anak-anak Gen Z, dengan media interaktif yang digunakan membuat minat peserta didik bertambah dan akan terjadinya peningkatan semangat belajar (Ali, 2020). Memanfaatkan digitalisasi seperti pembuatan video, Pembuatan video yang diisi dengan materi pembelajaran akan semakin menarik minat para peserta didik akan pembelajaran Sejarah Video yang melibatkan tidak hanya berfokus pada membaca namun juga pendengaran, melihat objek yang dapat dimengerti oleh anak-anak gen Z yang memiliki Tingkat pemahaman yang berbeda saat berlangsungnya pembelajaran (Herdin et al. 2022).

Media interaktif yang dilakukan dengan melakukan pembelajaran melalui video ternyata memiliki daya Tarik sendiri dengan video sebagai tenaga didik bisa mengajak untuk peserta didik lebih memahami sebuah kondisi Sejarah dan juga bisa menghasilkan pengurangan pasifnya peserta didik pada pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Penelitian menunjukkan hasil dari ketertarikan anak-anak gen Z belajar dengan melibatkan visual dan juga audio membuat mereka lebih terangsang dan menjadi lebih penasaran dengan apa yang akan mereka pelajari (OKTOBERIANSYAH1 & SITI DEWI MAHARANI2, 2024). Selain audiovisual

melalui video ada juga audio musik yang berguna untuk peserta didik yang memiliki ketertarikan untuk mendengar, dengan adanya media audio musik yang nyaman yang berisikan lagu-lagu Sejarah yang dapatkan mengingatkan peserta didik untuk tau dan tidak lupa akan Sejarah, dengan media musik tidak hanya peserta didik yang norma saja yang bisa merasakannya atau menggunakan media interaktif tersebut, namun juga peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda juga bisa merasakan (Syahrabanu et al. 2024).

Media interaktif banyak sekali yang bisa di gunakan selain video ada juga sebuah aplikasi penyusunanan puzzle yang melibatkan motoric otak anak untuk mengingat dan menghapal, pada metode ajar ini tenaga pendidik dapat membuat sebuah susunan puzzel yang menggambarkan tokoh-tokoh pahlawan ataupun tempat-tempat bersejarah. Media puzzle juga sangat berjuga untuk menarik perhatian anak-anak gen Z untuk lebih tau dan merasa tertantang dengan pembelajaran metode permainan yang disediakan(Ardian et al., 2020).

Media interaktif selanjutnya yaitu pembuatan materi yang dapat dimengerti peserta didik seperti pembuatan powerpoint yang dibuat dengan meringkas materi dan di paparkan kedepan dengan menggunakan alat telnologi proyektor. Disana anak-anak gen Z dapat belajar dengan mudah memahami suatu hal dan di dukung dengan para tenaga pendidik yang mudah untuk menjelaskan, selain itu metode ini juga membantu anak-anak gen Z menumbuhkan kepercayaan diri mereka dan ingatan mereka dengan meminta mereka melakukan presentasi yang dibantu oleh media poster maupun powerpoint (Rahmawati et al., 2020).

Media interaktif terakhir yaitu pembuatan quiz seputar tentang Sejarah, dengan metode pembelajaran melalui quiz kita dapat mendata dan melakukan survei berapa persen dari peserta didik yang mengingat setiap pembelajaran yang sudah dilakukan. Menggunakan media quiz juga mempermudah setiap tenaga Pendidikan menilai dan melihat potensi dalam sediri setiap perserta didik(Tusyani et al., 2022). Penggunaan media interaktif seperti Microsoft juga sangat berguna mempermudah peran seorang tenaga didik membuat inovasi metode-metode pembelajaran yang cocok untuk anak-anak gen Z,menjelaskan seperti apa penggunaan yang bisa dilakukan Microsoft sway dan Microsoft form yang dipergunakan untuk membuat sebuah metode pembelajaran interaktif sejarah dengan membuat sebuah link, contohnya untuk pengisian tugas yang telah diberikan oleh tenaga pendidik (Ardian et al. 2020).

Media interaktif juga memiliki banyak jenis salah satunya Microsoft ini semakin berkembangnya zaman maka penggunaan Microsoft akan semakin meningkat tidak hanya bisa menyediakan media pembelajaran, Namun juga bisa memanfaatkan penggunaan mengatur konsep sistem pembelajaran, membuktikan bahwa pembelajaran Sejarah yang melibatkan

teknologi lebih menarik dan mudah di pahami dilakukannya observasi secara mandiri dengan menggunakan platfrom digital yaitu google from yang berisikan kuisoner.

Penelitian yang dilakukan dengan memberikan kusioner pada peserta didik memiliki banyak respon tentang pembelajaran Sejarah pada era digitalisasi. Pendidikan yang melibatkan teknologi digital banyak memiliki peluang besar terciptanya peserta didik yang pasif saat berlangsungnya kegiatan belajar. Pengisian kusioner yang di lakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada anak-anak Gen Z tersebut menghasilkan minat dan apa yang mereka pikirkan tentang Sejarah. Pada penelitian yang melibatkan anak-anak Gen Z SMAN 1 Tebing Tinggi menjawab pertanyaan berupa sangat setuju¹, Setuju², Kurang setuju³, Dan sangat tidak setuju⁴. Kusioner yang melampirkan beberapa pertanyaan table dibawah menunjukkan minat anak-anak pada Sejarah menunjukkan angka yang rendah jika pembelajaran tidak diikut sertakan peran media digital dalam proses belajar.

Table 1. Hasil Responding Gen Z.

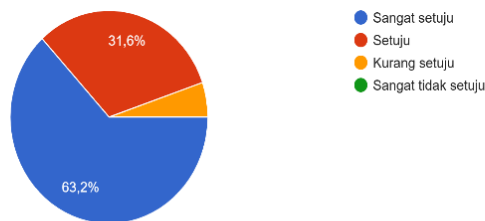
Nilai	Persentase
1.Sangat setuju	60%
2.Setuju	30%
3.Kurang setuju	10%
4.Sangat tidak setuju	0%

Hasil persentase yang menunjukkan bahwa anak-anak Gen Z akan lebih menyukai pembelajaran Sejarah Ketika pembelajaran tersebut mudah dan menarik untuk di lihat dan tidak monoton. Pada Pelajaran Sejarah gen Z sering kali merasa bosan dikarenakan pembelajaran tidak seimbang dengan perkembangan cara belajar disekitar mereka, Sejarah yang diajarkan dengan metode linear dan tidak menggunakan media yang menarik perhatian juga cara tenaga pendidik melakukan metode pembelajaran yang di anggap sangat tidak memiliki minat pada Pelajaran Sejarah.



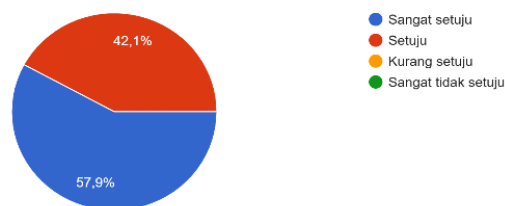
Gambar 1. Presentase Pendapat Gen Z Pentingnya Sejarah.

Apakah menurut kalian era globalisasi mempengaruhi cara belajar anak-anak gen Z
19 jawaban



Gambar 2. Presentase Pengaruh Digitalisasi Dalam proses pembelajaran Sejarah.

Apakah jika pembelajaran sejarah melibatkan teknologi seperti pembuatan video animasi, poster, powerpoint, dan yang lain membantu kalian memahami konsep pembelajaran
19 jawaban



Gambar 3. Presentase Pembelajaran Melalui Media Interaktif Dengan teknologi Digital.

Presentase yang di tunjukan oleh gambar diagram memperlihatkan hasil yang disesuaikan dengan bagaimana cara gen Z dalam belajar dan sudah dilakukan dengan mempertanyakan kepada mereka, Pada anak-anak gen Z yang ada di SMAN 1 Tebing Tinggi menunjukan respon yang di harapkan sebagai peserta didik yang memiliki ketertarikan belajar dengan metode berbeda seperti biasanya. Pembelajaran Sejarah yang terdengar pasif akan beralih aktif Ketika penenrapan dari sebuah digitalisasi berjalan dengan baik dan dengan pengawasan penggunaan tepat sasarn. Perbandingan hasil repson yang di dapatkan menunjukan apa yang akan menjadi daya tarik anak-anak gen z yang akan membuat mereka tidak pasif lagi terhadap pembelajaran Sejarah kedepannya, pemanfaatan media interaktif sebuah inovasi yang tepat untuk membentuk minat belajar, dikarenakan pembelajran yang di bentuk sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatakan tenaga pendidik bawah Pendidikan sebetulnya bisa saja di jalankan dengan mudah hanya dengan buku saja namun pertumbuhan dan metode cara ajar tersebut sudah mulai tidak berlaku untuk gen Z untuk bisa belajar menggunakan metode tersebut, hasil dari wawancara yang di dapatkan “sebenarnya digitalisasi adalah teknologi yang sangat berguna unutm pendidik, baik mempermudah sistem adminitrasi Pendidikan, juga berguna untuk membuat cara-cara baru dalam belajar dan mendidik, akan tetapi melakukan dan menerapkan digitalisasi tidak mudah kenapa karena adanya perbedaan

generasi dan cara belajar dari anatar tenaga pendidik dan peserta didik dan juga memang anak-anak zaman sekarang hidup dalam perkembangan yang di anggap sangat mengandalkan teknologi, namun apakah seluruh anak dapat memfungsikannya dengan baik dan juga guru yang mengajar belum juga mengerti cara mengaplikasikan teknologi tersebut pada proses pembelajaran”. Masuknya pengaruh media digital pada Pendidikan terutama dalam bidang Sejarah agar menghasilkan anak-anak Gen Z tertarik dalam belajar dan tidak menimbulkan banyak peserta didik yang pasif hanya karena metode dari pembelajaran sendiri tidak sesuai dengan perkembangan zaman revolusi industry 0.4 yang di alami sekarang oleh para gen Z. Teknologi tidak hanya dimanfaatkan tentang melakukan pekerjaan dengan perangkat keras dan perangkat lunak menjalankan sebuah sistem Pendidikan, namun Pendidikan tidak hanya cukup pada perangkat keras dan perangkat lunak pemanfaatan teknologi yang baik untuk sebuah media interaktif pembelajaran menghasilkan metode belajar yang lebih efisien untuk anak-anak Gen Z (Pokhrel, 2024)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Era digitalisasi memiliki pengaruh yang kuat dalam dunia Pendidikan dengan melibatkan digitalisasi yang menghasilkan Pendidikan menjadi lebih mudah dan mendapatkan banyak minat anak-anak gen Z dalam proses belajar, contohnya saja adalah pembelajaarn Sejarah yang dilakukan dengan melibatkan media interaktif digital membuat peserta didik yang awalnya cenderung pasif menjadi aktif daari sebelumnya karena metode pembelajaran yang dipakai sesuai dengan ere revolusi industry 0.4 dimana mereka tumbuh dan berkembang melalui digital. Pendidikan Sejarah yang di upayakan untuk aktif dan bisa menarik peserta didik tidak pasif mengenal dan mempelajari Sejarah.

Dengan memnabosfaatkan teknologi digital membuat metode pembelajaran menjadi lebih asik dan menarik seperti membuat video pembelajaran bersifat animasi, membuat puzzle permainan Menyusun sebuah gambar dengan bertemankan Sejarah, memanfaatkan penciptaan poster-poster yang membuat anak-anak gen Z menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran Sejarah. Peluang yang dihasilkan digitalisasi adalah membuat Pendidikan berimbang dengan kemajuan abad-21 ini, dengan Pendidikan yang sesuai dengan zaman akan membuat peserta didik mudah memahami dan tentunya tidak akan tertinggal dari sebuah kemajuan globalisasi

DAFTAR REFERENSI

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *Proceeding Literasi dalam Pendidikan di Era Digital untuk Generasi Milenial*, 1(1), 9.
- Ali, N. B. V. (2020). *Nur Berlian V. Ali* (pp. 0–12).
- Anis, M. Z. A., Mardiani, F., & Fathurrahman, F. (2022). Digital history dan kesiapan belajar sejarah di era revolusi 4.0. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 6(1), 29–42. <https://doi.org/10.29408/fhs.v6i1.4375>
- Arlian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form. *Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(2), 66–74.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan pendampingan pembuatan dan pemanfaatan media audio-visual interaktif dalam pembelajaran sejarah yang berbasis pada konservasi kearifan lokal bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131–140. <https://doi.org/10.15294/panjar.v1i2.29722>
- Galuh, A. W. (2024). Wawancara tentang teknologi digitalisasi memiliki pengaruh pada proses perancangan bahan ajar dan gaya belajar anak-anak Gen Z SMAN 1 Tebing Tinggi.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2023). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Helaluddin, H., Tulak, H., & Susanna, R. V. (2019). Strategi pembelajaran bahasa bagi generasi Z: Sebuah tinjauan. *[Nama Jurnal Tidak Dicantumkan]*, 6(2), 31–46.
- Herdin, M., Robin, A. A., Andi, A., & Andi, A. (2022). Pemanfaatan museum tour virtual sebagai sumber media pembelajaran sejarah di era digitalisasi. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 111–118. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10715>
- Hilyati, I., & Asriani, G. M. (n.d.). Peran teknologi dalam proses pembelajaran di SD Negeri 112 Palembang.
- Nafi'ah, U., & Djono, D. (2023). Inovasi media pembelajaran sejarah di era revolusi industri 4.0 berbasis AR–Videck (Augmented Reality, Video, Komik Digital, PearDeck, and Quizizz). *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(2), 358–373. <https://doi.org/10.17977/um0330v6i2p358-373>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Oktoberiansyah, S. D. M., & Syarifuddin. (2024). Analisis kebutuhan pembelajaran IPAS kelas 4: Rancangan media video edukasi menggunakan PowToon di SDN 9 Pseksu. *[Nama Jurnal]*, 4(4), 400–409.
- Pokhrel, S. (2024). Menginspirasi generasi muda melalui teknologi: Pemanfaatan digitalisasi dalam pendidikan di SMP 03 Muhammadiyah. *Αγαη*, 15(1), 37–48.
- Rahmawati, B. F., Badarudin, & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan media interaktif PowerPoint dalam pembelajaran daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Setiawan, W. (2017). Era digital dan tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1–9.
- Sumintho. (2023). Pembelajaran sejarah di era digital: Antara tantangan dan peluang. *Journal of Education and Learning Sciences*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.56404/jels.v3i1.39>
- Sunyoto, D. (2024). *Mengasah generasi Z* (pp. 1–22). CV Eureka Media Aksara.

- Syahrabanu, I., Pranata, R., & Universitas Tanjungpura. (2024). Hubungan tingkat stres mahasiswa baru dengan musik sebagai media relaksasi. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4, 1463–1474.
- Triyanto. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran sejarah kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101–110. <https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.979>