

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak yang lahir sekitar tahun 2010 hingga 2024 disebut sebagai Generasi Alpha. Istilah tersebut diperkenalkan pertama kali oleh seorang peneliti sosial bernama Mark McCrindle. Generasi ini tumbuh di era teknologi telah berkembang pesat, menjadikan mereka generasi yang paling akrab dengan perangkat seperti gadget dan internet. Dengan demikian, mereka memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan teknologi yang terjadi di sekitar mereka. (Dewi et al., 2022).

Generasi Alpha yang sangat akrab dengan internet membuat mereka kurang mengharagai proses dan menginginkan hal-hal yang instan. Fenomena anak belajar menggunakan perangkat lunak yang telah dikenalkan dengan teknologi layar sentuh pada usia dua tahun. (Fadlurrohimi et al., 2020).

Generasi Alpha memiliki ketergantungan yang belum pernah terjadi sebelumnya pada teknologi digital, terutama smartphone. Ketergantungan ini membentuk perkembangan dan interaksi sosial mereka berbeda dari generasi sebelumnya (Manuel & Sutanto, 2021). Meskipun teknologi memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi dan koneksi dengan orang lain, ada juga berbagai tantangan yang muncul. Tantangan ini dapat mencakup dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan kognitif anak-anak, kecenderungan untuk mencari kepuasan instan, risiko kecanduan teknologi, percepatan dalam pertumbuhan, gaya hidup yang kurang aktif, serta masalah intimidasi di dunia maya (Hale, 2022). Namun generasi ini

dilihat sebagai yang paling pintar dibandingkan generasi sebelumnya, karena mereka telah terbiasa menggunakan teknologi sejak kecil. Hal ini membuat akses informasinya semakin mudah dan cepat, menjadikan mereka memiliki sumber daya informasi yang sangat luas (Rusmiatiningsih & Rizkyantha, 2022).

Istilah teknologi secara umum adalah sebuah produk yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan. Teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan aktivitas manusia, terutama di bidang informasi dan komunikasi (Putri, 2018). Seiring berjalannya waktu teknologi berkembang secara pesat, membuat manusia semakin dimanja, hingga pada akhirnya menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Penggunaan teknologi digital di lembaga pendidikan telah meningkat sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran. Teknologi ini berfungsi baik sebagai alat informasi, maupun sebagai alat pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar dan tugas siswa. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya memperluas akses informasi tetapi juga meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Selwyn, 2021).

Gaya belajar siswa menjadi salah satu bagian penting bagi guru dalam proses pembelajaran. Setiap orang belajar dengan cara yang berbeda-beda. dan cara belajar seharusnya disesuaikan dengan kemampuan masing-masing individu untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran (Nurzaki Alhafiz, 2022). Setiap individu memiliki keunikan dalam menerima informasi, sehingga cara belajar setiap peserta didik pun dapat berbeda. Oleh karena

itu, memahami bahwa setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda sangat penting dalam proses pendidikan. Pemahaman terhadap gaya belajar masing-masing memungkinkan guru dan peserta didik untuk mengatur metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Teori gaya belajar VAK adalah sebuah model yang mengklasifikasikan cara individu menyerap dan memproses informasi melalui tiga saluran utama: visual, auditori, dan kinestetik. Teori ini diperkenalkan oleh Neil Fleming, yang merupakan seorang pendidik dari Selandia Baru. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual cenderung lebih suka membaca daripada mendengarkan, mengingat informasi yang dilihat, berbicara dengan tempo yang cepat, berpikir dalam gambar, dan memiliki imajinasi yang kuat. Di sisi lain, peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori cenderung lebih suka membaca dengan suara keras, lebih mudah mengingat informasi yang didengar dibandingkan yang dilihat, serta sering berbicara saat melakukan suatu kegiatan. Peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih menyukai pembelajaran melalui aktivitas bergerak dan pengalaman nyata, serta lebih mudah mengingat informasi dari aktivitas fisik, menyukai kegiatan yang membuat mereka aktif, dan sering menggunakan gerakan tubuh seperti menunjuk dengan jari saat membaca. Anak dengan gaya belajar kinestetik biasanya sulit untuk duduk diam dalam jangka waktu yang lama karena mereka memiliki dorongan yang kuat untuk bergerak dan bereksplorasi. Selain itu, gaya belajar setiap individu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, seperti kondisi fisik dan psikis, serta faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Kurniati et al., (2019) Faktor internal yang mempengaruhi gaya belajar peserta didik meliputi aspek fisik, psikologis, dan kelelahan. Faktor fisik meliputi kondisi kesehatan dan adanya cacat tubuh. Ketika kesehatan terganggu, proses belajar akan terhambat. Peserta didik bisa saja menjadi mudah lelah, tidak bersemangat, pusing, mengantuk, atau mengalami gangguan pada alat indera. Sementara itu, cacat tubuh seperti kebutaan, gangguan pendengaran, atau gangguan gerak juga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang menerima dan memproses informasi selama belajar. Faktor psikologis meliputi tujuh aspek utama: intelegensi, minat, bakat, perhatian, motivasi, kematangan, dan kesiapan. Semua aspek ini berperan dalam membentuk preferensi dan kemampuan siswa dalam belajar. Faktor kelelahan selanjutnya dibagi menjadi kelelahan fisik dan mental. Kelelahan fisik dapat dikenali dari menurunnya daya tahan tubuh, sementara kelelahan mental ditunjukkan dengan hilangnya minat belajar, munculnya kebosanan, kelelahan emosional, dan berkurangnya semangat bekerja. Tingkat kelelahan setiap individu berbeda-beda, sehingga diperlukan pendekatan dan gaya belajar yang tepat untuk mengatasinya.

(Azzahrah Putri et al., 2021) Gaya belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial di masyarakat. Lingkungan keluarga menjadi faktor utama melalui pola asuh orang tua, hubungan keluarga, suasana rumah, dan kondisi ekonomi yang dimiliki keluarga.. Kedua, lingkungan sekolah meliputi aspek-aspek seperti pengaturan kurikulum, kondisi fisik gedung, tata ruang sekolah, suasana belajar, hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar

siswa, tata tertib sekolah, dan metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, perilaku guru, termasuk kepribadian, kemampuan memfasilitasi pembelajaran, dan hubungan interpersonal dengan siswa, juga memiliki pengaruh yang signifikan. Ketiga, lingkungan masyarakat juga berpengaruh melalui kegiatan siswa di lingkungan sekitar, terpaan media massa, pergaulan dengan teman sebaya, dan bentuk kehidupan sosial yang dijalani. Karena hal tersebut, menciptakan suasana yang kondusif menjadi kunci agar peserta didik bisa belajar dan berkonsentrasi secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 28 November 2024 yang dilaksanakan di SDN Batur 02 tepatnya dikelas 5 ditemukan bahwa siswa lebih tertarik pada kegiatan yang berkaitan dengan teknologi karena sebagian besar siswa sudah terbiasa belajar dengan media digital dirumahnya seperti, menonton video disosial media, aplikasi belajar, permainan edukatif, serta platform lainnya. Teknologi yang sudah menjadi bagian dari hidup mereka tentu dapat menjadi sarana untuk belajar, akan tetapi pada faktanya banyak sebagian dari mereka yang kurang memaksimalkan manfaat positif dari teknologi. Salah satu dampak negatif dari penggunaan teknologi yaitu kecanduan. Anak yang mengalami kecanduan akan selalu terfokus pada gadget dan mengabaikan lingkungan di sekitarnya, juga dapat membuat mereka lupa waktu (Abdurahman et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan guru kelas V SDN Batur 02 sebagian besar siswa memiliki gaya belajar kinestetik, mereka cenderung memahami materi pembelajaran melalui aktivitas fisik, dan praktik secara langsung. Oleh

karena itu, proses pembelajaran didalam kelas, guru sering menggunakan media digital seperti, Kahoot yang dilakukan melalui praktik secara langsung. Hal ini untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar tidak membosankan dan juga untuk memaksimalkan manfaat positif dari teknologi. Guru kelas berperan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan efektif bagi para siswa di era digital saat ini. Sebagai seorang guru, sangat penting untuk memahami siswa berinteraksi dengan informasi dan menyesuaikan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut. Tiap peserta didik memiliki metode yang berbeda dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Cara-cara yang berbeda ini dikenal sebagai gaya belajar, yang mencerminkan preferensi individu dalam memahami dan memproses materi pembelajaran (Adhani et al., 2022). Saat ini, peserta didik cenderung lebih akrab dengan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan berbasis teknologi. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan gaya dan kebutuhan masing-masing.

Berdasarkan hasil penelitian (Gunawan et al., 2024) berjudul “Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital” yaitu dengan adanya perangkat digital generasi alpha mengembangkan gaya belajar yang unik dan interaktif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan kreatif. Melalui media seperti video pembelajaran, animasi, dan aplikasi edukasi, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena sama-sama membahas

mengenai gaya belajar Generasi Alpha. Namun, perbedaannya terletak pada metode pengumpulan data. Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memperoleh data secara langsung melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik belajar Generasi Alpha, mengetahui gaya belajar yang paling dominan, dan serta memahami bagaimana kontribusi guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran digital yang optimal untuk generasi ini. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Batur 2 Kabupaten Probolinggo, Pemilihan subjek penelitian pada siswa kelas V SDN Batur 2 didasarkan pada beberapa pertimbangan. Siswa kelas V umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju formal, mereka mulai mampu berpikir logis, memahami konsep, dan menunjukkan preferensi belajar yang lebih jelas. Hal ini menjadikan mereka subjek yang tepat untuk mengamati dan menganalisis gaya belajar secara lebih mendalam. Selain itu, SDN Batur 2 dipilih karena merupakan salah satu sekolah dasar yang telah mulai memanfaatkan perangkat digital dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan proyektor, video pembelajaran, serta platform lainnya. Kondisi ini sesuai dengan konteks penelitian yang berfokus pada gaya belajar Generasi Alpha di era digital.

Dari uraian latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Gaya Belajar Generasi Alpha di Era Digital”. Penelitian ini dilakukan pada kelas V di SDN Batur 2 yang

harapannya, hal ini dapat mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih tepat guna sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan generasi Alpha.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik gaya belajar generasi alpha di era digital?
2. Bagaimana dominasi gaya belajar generasi alpha?
3. Bagaimana kontribusi guru dalam memfasilitasi gaya belajar generasi alpha di era digital?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan karakteristik gaya belajar generasi alpha di era digital.
2. Mendeskripsikan dominasi gaya belajar generasi alpha.
3. Mendeskripsikan kontribusi guru dalam memfasilitasi gaya belajar generasi alpha di era digital.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah pengalaman serta informasi gaya belajar generasi alpha di era digital sebagai bekal untuk menjadi seorang guru yang sesungguhnya dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi bagi penelitian lanjutan mengenai gaya belajar generasi Alpha di era digital pada masa depan.

2. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat memahami dan membimbing siswanya dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan gaya belajar peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengetahui serta memahami gaya belajar yang sesuai dengan dirinya sendiri sehingga proses memahami materi menjadi lebih mudah.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat mendukung pihak sekolah dalam upaya merumuskan kebijakan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa di sekolah tersebut.

E. Batasan Peneliti

1. Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas V.
2. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Batur 02 Kabupaten Probolinggo.
3. Pokok bahasan dalam penelitian ini meliputi kemampuan gaya belajar pada generasi alpha di era digital.

F. Definisi Istilah

1. Gaya belajar

Gaya belajar merupakan pendekatan yang menjelaskan bagaimana individu belajar, serta cara setiap orang fokus pada proses dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui berbagai persepsi (Rahmi & Samsudi, 2020).

2. Generasi alpha

Generasi Alpha, yang dikenal sebagai generasi penerus setelah Generasi Z, terdiri dari anak-anak yang lahir dari tahun 2010 hingga

2024 dan merupakan kelompok yang paling terhubung dengan internet sepanjang masa (Novianti et al., 2019)

3. Era digital

Era digital adalah masa yang dimana terjadi kemajuan yang pesat menuju dunia digital, pada era ini ditandai dengan akses yang cepat dan mudah untuk memperoleh informasi, sementara perkembangan teknologi yang terus melaju membawa banyak perubahan yang signifikan (Harry Saptarianto et al., 2024).

