



Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital?

Manjillatul Urba^{1*}, Annisa Ramadhani², Arikah Putri Afriani³, Ade Suryanda⁴

^{1*,2,3,4}Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

Email: ^{1*}urbajilla@gmail.com, ²annisaramdhani01042gmail.com, ³arikahputri612@gmail.com,

⁴asuryanda@unj.ac.id

Informasi Artikel	Abstract
Submitted: 03-01-2024 Accepted: 17-01-2024 Published: 28-01-2024	<i>The Generation Z is often referred to as the internet generation, born between the year 1997-2012, where they came into existence during a time of advanced and modern technology. The development of digital technology, such as sophisticated smartphones, has made it easy and fast for society to obtain various information through the internet. In the field of education, digital-based learning has been implemented by integrating learning content in the form of audio and visual images presented by teachers, accessible to students through websites. With the change in the learning approach, it undoubtedly influences the learning style of a student. Essentially, the learning style of each individual differs from others. Therefore, this research aims to identify the ideal learning style, especially for Generation Z, which coexists with digital media-based learning. Based on existing data and referring to a specific article source, the ideal learning style in this digital era is considered to be audiovisual learning. This involves a combination of sound and visual imagery, such as video simulations, which facilitate students in understanding the content of learning materials.</i>
Keywords: Generation Z Digital Media Learning Styles Audiovisual	

Abstrak

Generasi Z kerap disebut sebagai generasi internet yang lahir pada rentang tahun 1997-2012, dimana generasi ini lahir pada zaman teknologi dan informasi yang sudah berkembang dan modern, perkembangan teknologi digital berupa *smartphone* canggih yang dapat memudahkan masyarakat dalam memperoleh berbagai macam informasi melalui internet dengan mudah dan cepat. Di dalam dunia Pendidikan telah menerapkan pembelajaran berbasis digital dengan memadukan konten pembelajaran berupa suara dan visualisasi gambar yang disajikan oleh guru dan dapat diakses melalui *website* oleh peserta didik, dengan adanya perubahan cara belajar tentu memengaruhi gaya belajar seorang peserta didik. Pada hakikatnya gaya belajar setiap individu tentu berbeda dengan yang dimiliki oleh individu lain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gaya belajar yang ideal khususnya untuk generasi Z yang berdampingan dengan pembelajaran berbasis media digital. Berdasarkan penelitian oleh data yang sudah ada dengan merujuk kepada satu sumber artikel, Gaya belajar yang dianggap ideal pada zaman serba digital adalah gaya belajar audio visual dimana perpaduan antara suara dengan visualisasi gambar seperti simulasi video yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami suatu konten materi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Generasi Z, Media Digital, Gaya Belajar, Audiovisual.

1. PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda karena dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang memengaruhi cara mereka menerima, mengolah, dan mengingat informasi. Variabilitas dalam faktor-faktor seperti kecerdasan dan *multiple intelligences*, pengalaman hidup dan budaya, perbedaan neurologis, pengolahan kognitif, motivasi dan minat, pengaruh pengalaman pendidikan, serta faktor psikologis dan

emosional menjadi penyebab perbedaan ini. Misalnya, teori multiple intelligences oleh Howard Gardner menunjukkan bahwa setiap individu memiliki kecerdasan dan bakat yang unik. Pengalaman hidup, latar belakang budaya, dan perbedaan neurologis juga berkontribusi pada keragaman gaya belajar. Kombinasi faktor-faktor ini membuat setiap individu memiliki pendekatan pembelajaran yang khas. Pemahaman akan perbedaan gaya belajar ini menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan beragam siswa.

Cara tercepat dan optimal bagi setiap individu dalam menerima, menyerap, mengatur, dan memproses informasi yang diterimanya disebut sebagai gaya belajar. De Porter dan Hernacki mengklasifikasikan gaya belajar secara umum menjadi tiga kelompok, yakni gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Gaya belajar ini memiliki peran yang signifikan dalam konteks pendidikan, khususnya dalam dinamika proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Barbara Prashnig, kesesuaian gaya belajar siswa dengan cara mereka belajar dapat membawa dampak positif, termasuk peningkatan prestasi belajar. Beliau juga menyoroti peran penting guru dalam memengaruhi kesuksesan siswa dalam proses belajar.

Gaya belajar menjadi elemen kritis yang perlu diperhatikan oleh guru dan siswa karena menjadi kunci bagi keberhasilan pembelajaran siswa. Penting bagi guru untuk memahami variasi gaya belajar yang dimiliki setiap siswa guna memungkinkan siswa belajar secara aktif dan efisien. Kesuksesan seorang guru dapat diukur dari kemampuannya memahami kebutuhan individu siswa, termasuk pemahaman akan gaya belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu mengidentifikasi gaya belajar khusus yang dimiliki siswa yang diajarkan, guna mengetahui preferensi belajar mereka. Dengan pemahaman akan kecenderungan gaya belajar siswa, seorang guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan menghasilkan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan hasil sensus pada tahun 2020 yang diadakan oleh Badan Pusat Statistik pada akhir Januari, menunjukkan bahwa komposisi penduduk di Indonesia yang dimana Sebagian besar berasal dari generasi Z atau kerap disebut Gen Z dengan persentase 27,94%. Keberadaan gen z menjadi yang paling dominan yang memegang peran penting dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan Indonesia kedepannya. Menurut Ryan Jelkins (2017), gen Z memiliki sifat serta karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya, generasi Z dinyatakan lebih beragam, bersifat global dan generasi Z mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan.

Didalam konteks pendidikan, pemahaman terhadap karakteristik setiap generasi merupakan hal yang penting dalam menentukan strategi pendidikan yang efektif untuk diberikan kepada peserta didik. Tujuannya adalah agar Pendidikan dapat menumbuhkan karakter dan kecintaan peserta didik terhadap aktivitas belajar. Pada saat ini, generasi Z tengah berada dalam usia sekolah, yang artinya penyesuaian sistem belajar harus mempertimbangkan karakteristik generasi Z serta kebutuhannya. Oleh karena itu, kompetensi guru menjadi sangat penting dalam penerapan pembelajaran terhadap generasi Z.

Penerapan media digital sebagai sarana dalam pembelajaran dianggap dapat menjadikan pembelajaran menjadi efektif, hal tersebut dikarenakan dapat mempercepat proses pembelajaran serta membantu siswa dalam upaya untuk memahami materi yang telah disajikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran media digital adalah media pembelajaran berbasis Audio-visual. Media Audio-visual merupakan media instruksional modern yang dianggap sesuai dengan perkembangan zaman (Hermawan, 2007). Media Audio-visual merupakan gabungan antara audio dan visualisasi (media pandang-dengar).

Pembelajaran menggunakan audio visual dapat berpengaruh terhadap gaya belajar visual, auditori dan kinestetik. Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda, dengan demikian penerapan media digital berbasis audio visual tentu dapat berpengaruh terhadap gaya belajar yang telah dimilikinya. Hal tersebut memunculkan pertanyaan dari peserta didik khususnya generasi Z tentang gaya belajar yang ideal dalam pembelajaran berbasis media digital. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gaya belajar yang ideal bagi generasi Z terhadap penerapan media pembelajaran berbasis digital.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah Single-paper literature review adalah metode penelitian yang fokus pada analisis mendalam terhadap satu karya literatur tertentu, seperti artikel jurnal, buku, atau publikasi ilmiah lainnya yang dianggap sangat relevan dengan topik penelitian. Tujuan metode ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang suatu topik dengan menggunakan sumber informasi tunggal yang dianggap memiliki signifikansi tinggi. Metode ini melibatkan analisis terperinci terhadap seluruh konten dari karya literatur yang dipilih.

Langkah pertama dalam menggunakan studi ini adalah pemilihan sumber literatur yang paling relevan dan berkualitas dalam konteks penelitian. Setelah sumber literatur dipilih, kemudian penulis mulai melakukan analisis terperinci terhadap seluruh konten yang terdapat dalam karya tersebut. sebagaimana tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk mengetahui gaya belajar yang ideal khususnya untuk generasi Z yang berdampak dengan pembelajaran berbasis media digital.

Kemudian, penulis melakukan sintesis informasi dengan menyusun rangkuman yang komprehensif tentang isi karya literatur tersebut. Rangkuman ini kemudian digunakan untuk memberikan interpretasi yang mendalam terhadap temuan atau konsep yang terkandung dalam sumber literatur, serta bagaimana hal itu dapat menghubungkan atau mendukung pemahaman terkait pertanyaan penelitian yang diajukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembelajaran berbasis Digital

Generasi Z tumbuh di era digital, dimana teknologi informasi mengalami perkembangan pesat. Pembelajaran berbasis teknologi menjadi kunci dalam memenuhi kebutuhan belajar mereka. Platform daring, aplikasi pembelajaran, dan perangkat pintar dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara inovatif dan interaktif[4]. Pembelajaran berbasis digital juga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat kepada generasi Z untuk memperoleh informasi kapan saja dan di mana saja. Penggunaan teknologi berbasis komputer atau aplikasi merujuk pada cara penyajian bahan atau materi pembelajaran yang dikembangkan dan diakses melalui perangkat mikroprosesor, seperti komputer dan smartphone. Dengan menyimpan dan menampilkan data dalam format digital, teknologi ini membutuhkan perangkat khusus seperti komputer dan smartphone. Mengingat generasi Z cenderung memiliki tingkat penggunaan teknologi dan gadget yang tinggi, pendistribusian materi pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien jika dilakukan melalui aplikasi, baik yang berbasis komputer maupun *mobile (smartphone)*[2]. Teknologi online menunjukkan peran pentingnya dalam mengembangkan metode-metode baru dalam proses belajar-mengajar.

Eksistensi Pandemi COVID-19 yang merebak pada penghujung tahun 2019 lalu menciptakan kesenjangan besar dalam peradaban masyarakat, salah satunya dalam dunia pendidikan. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan besar antara satu wilayah dengan wilayah lain dalam pemenuhan fasilitas pendidikan dan keterampilan sumber daya manusia guna menunjang pembelajaran jarak jauh[9]. Dalam menghadapi situasi ini, digitalisasi dianggap memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan solusi terbaik untuk menyesuaikan perkembangan pendidikan dengan kebutuhan zaman. Konsep digitalisasi pendidikan merujuk pada penggunaan teknologi sebagai elemen kunci dalam sistem pembelajaran. Penggunaan teknologi diterapkan mulai dari penyusunan kurikulum hingga administrasi pendidikan.

Adaptasi teknologi di dunia pendidikan bukan hanya sekadar memasukkan perangkat teknologi ke dalam proses pembelajaran, tetapi lebih kepada konsep yang lebih luas. Ini melibatkan penggunaan teknologi untuk menciptakan suatu sistem yang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan pendidikan. Digitalisasi digunakan sebagai jembatan yang menghubungkan dan menggerakkan sektor pendidikan, memastikan bahwa proses pembelajaran dan pengembangan pengetahuan dapat berlangsung meskipun terdapat keterbatasan dalam hal ruang dan waktu. Dengan menggunakan teknologi, pendidikan bisa tetap berjalan walaupun terjadi pembatasan fisik seperti *lockdown* atau pembatasan sosial. Digitalisasi memungkinkan siswa dan pendidik untuk tetap terhubung, memberikan akses ke materi pembelajaran, dan memfasilitasi interaksi pembelajaran yang efektif meskipun dalam situasi yang menantang. Penerapan digitalisasi dalam pendidikan tidak hanya sekadar respons terhadap pandemi, tetapi juga merupakan langkah progresif dalam menyesuaikan pendidikan dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat modern. Adopsi teknologi ini diharapkan dapat membawa manfaat jangka panjang dalam memperluas akses terhadap pendidikan berkualitas dan merata bagi semua kalangan masyarakat.[6].

3.2 Penggunaan Teknologi Audio Visual

Penggunaan teknologi audio visual telah menjadi komponen yang tak terpisahkan dalam pendidikan saat ini. Teknologi audio visual membuka kemungkinan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan presentasi multimedia, video, dan animasi, materi yang kompleks dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menarik minat siswa. Ini berperan dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Pemanfaatan teknologi audio visual mengubah cara kita berinteraksi dengan informasi. Lebih dari sekadar membaca teks, siswa dapat mengalami visualisasi yang dinamis, mendengarkan narasi mendalam, dan terlibat dalam pengalaman visual yang memperkaya materi pelajaran. Semua ini membuka ruang untuk

pemahaman yang lebih mendalam karena berbagai indera turut terlibat dalam proses belajar. Teknologi audio visual juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya mereka sendiri. Materi bisa diulang, dijelaskan dengan pendekatan yang berbeda, atau disesuaikan dengan tingkat kompleksitas yang lebih mudah dipahami.

Mengombinasikan media audio dan media visual, eksistensi media audio-visual ditujukan untuk menyiapkan media pembelajaran yang kreatif dan dinamis hingga mampu menarik minat belajar dan motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Hamdani (dalam Ichsan, 2021), dimana media audio-visual kerap dikenal dengan sebutan media pandang-dengar. Media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat menyerap informasi dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersamaan[3]. Pada tahun 2022, video pembelajaran menjadi format yang diharapkan memenuhi standar minimal untuk mencapai kualitas optimal serta memberikan kenyamanan saat digunakan dalam proses belajar. Perangkat yang digunakan untuk memutar video pembelajaran termasuk proyektor, layar plasma, monitor, televisi, dan berbagai perangkat elektronik lainnya. Di era digital saat ini, konten audio visual atau video dapat diunggah ke berbagai platform berbagi video seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan lainnya, yang dapat memungkinkan peserta didik untuk dengan mudah mengakses materi pembelajaran sesuai kebutuhan mereka.

Melalui pemaparan di atas, media audio-visual dapat didefinisikan media penyampai informasi pembelajaran melalui dua komponen utama, yakni audio (suara) dan visual (gambar). Dalam penggunaannya, media audio-visual dimanifestasikan ke dalam dua jenis berbeda, yakni:

1. Audio visual diam, merujuk pada media yang memperlihatkan gambar dan suara tanpa gerakan apapun. Hal ini dapat ditinjau melalui *sound slide* atau bingkai suara; dan
2. Audio visual gerak, merujuk pada media yang memperlihatkan suara dan gambar bergerak (bersifat dinamis). Jenis media audio visual ini dapat ditinjau melalui film bersuara dan *video cassette*.

Melalui penelitian bertajuk “*Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Listening*” oleh Rosdiana (2018), diketahui bahwa media audio-visual memberikan ruang interaktif dalam proses pembelajaran siswa. Hal ini dimanifestasikan melalui berbagai skema baru, salah satunya melalui pembuatan video yang ditampilkan di depan kelas. Strategi ini dijalankan untuk menghapus berbagai stigma peserta didik akan sistem ceramah yang umum digunakan dalam kelas. Pembuatan video bertujuan untuk mengubah paradigma peserta didik terhadap sistem pembelajaran yang cenderung bersifat monoton, seperti ceramah yang sering kali dominan dalam kelas. Dengan adanya video, tidak hanya guru yang berbicara, tetapi siswa juga dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk merespons video yang mereka tonton dengan memberikan ide, pendapat, serta aspirasi mereka melalui diskusi yang terarah.

Hal yang menarik adalah bahwa penggunaan media audio-visual tidak hanya memberikan variasi dalam metode pengajaran, tetapi juga membuka ruang bagi siswa untuk mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari. Ini memberikan konteks yang lebih nyata dan memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media audio-visual bukan hanya sekedar memberikan 'warna baru' dalam sistem pembelajaran, tetapi juga menciptakan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam konteks pembelajaran yang lebih relevan dengan realitas kehidupan mereka. Dengan memperkenalkan strategi ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis, reflektif, dan interaktif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Ini juga membuka pintu untuk pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan memberikan dampak yang lebih besar dalam proses pendidikan.[7].

3.3 Gaya Belajar Audio Visual

Gaya belajar merupakan salah satu variabel penting yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan masing-masing individu umumnya memiliki gaya dan kebiasaan belajar yang berbeda. Gaya belajar secara definitif dimaknai sebagai suatu gabungan dari aspek afektif, kognitif, serta faktor fisiologis yang dimiliki individu sebagai tolak ukur utama tentang cara peserta didik merasakan, berinteraksi serta merespon lingkungan belajarnya. Definisi ini kemudian sejalan dengan pandangan Brown (dalam Wiedarti, 2018) yang mendefinisikan gaya belajar sebagai cara individu mempersepsikan dan memproses informasi selama proses pembelajaran. Gaya belajar yang umum digunakan adalah gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik[8].

Gaya belajar audio visual menjadi salah satu pilihan ideal bagi Generasi Z dalam menghadapi era digital. Kemajuan teknologi telah memungkinkan akses mudah terhadap video, presentasi visual, dan konten

multimedia lainnya. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video tutorial, animasi, atau infografis dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan kecenderungan Gen Z yang lebih responsif terhadap visualisasi informasi, memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih efektif[5]. Dalam konteks pendidikan, video tutorial menjadi alat yang sangat berharga karena memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa. Video tutorial dapat menjelaskan materi-materi pendidikan secara lebih interaktif dan menyajikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Adopsi visual dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mempercepat pemahaman terhadap hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan, terutama melalui penggunaan grafik, diagram, atau infografis.

Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video tutorial, animasi, atau infografis dapat membantu siswa Generasi Z memahami dan menginternalisasi materi dengan lebih baik. Adanya visualisasi konsep-konsep yang diajarkan membantu memperjelas informasi, memungkinkan siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam pembelajaran, serta mempercepat proses pemahaman dan retensi informasi yang diajarkan. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran audio visual tidak hanya memenuhi preferensi belajar Generasi Z, tetapi juga menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan pemahaman serta penerimaan konsep-konsep yang diajarkan.

Salah satu keunggulan utama dari gaya belajar audio visual adalah kemampuannya untuk meningkatkan daya ingat. Berdasarkan beberapa penelitian, manusia cenderung lebih mampu mengingat informasi ketika disajikan dalam bentuk gambar atau video daripada hanya dalam bentuk teks biasa. Hal ini terjadi karena otak manusia diprogram untuk memproses informasi visual dengan lebih cepat dan efektif. Ketika informasi disampaikan melalui gambar, video, atau konten audio visual lainnya, otak manusia cenderung memiliki kemampuan untuk menangkap, memproses, dan menyimpan informasi tersebut dengan lebih baik. Penggunaan visual dan audio dalam pembelajaran memungkinkan otak untuk terlibat dalam dua jenis stimulasi sensorik yang dapat menguatkan pengingatan informasi.

Ilmu pengetahuan mengenai pengolahan informasi di otak menunjukkan bahwa bagian otak yang bertanggung jawab untuk memproses visual, seperti lobus visual, bekerja secara efisien dalam memahami dan menyimpan informasi visual. Oleh karena itu, saat informasi disajikan dalam bentuk visual atau audio visual, otak cenderung lebih mudah mengingat dan memahami informasi tersebut dibandingkan dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks biasa. Keunggulan ini menjadi alasan kuat mengapa pendekatan pembelajaran audio visual menjadi lebih diminati. Penggunaan gambar, video, animasi, dan elemen visual lainnya dapat meningkatkan daya ingat siswa serta memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi yang lebih baik.

Kemampuan teknologi untuk menyajikan konten audio visual juga memungkinkan personalisasi dalam pembelajaran. Dengan adanya platform pembelajaran daring, siswa dapat mengakses video atau presentasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Sebagai contoh, mereka dapat memutar ulang video jika ada konsep yang sulit dipahami atau menyesuaikan kecepatan pemutaran sesuai dengan preferensi belajar mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan kecepatan mereka sendiri. Pemanfaatan audio dalam gaya belajar ini juga memiliki peran penting. Podcast dan audiobook menjadi alternatif menarik bagi siswa yang lebih responsif terhadap informasi yang didengarkan. Ada kasus di mana siswa dapat lebih fokus dan memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui pendengaran daripada membaca. Podcast juga memfasilitasi eksplorasi konten yang lebih dalam karena berbagai topik dapat disajikan dalam format yang mudah diakses dan dapat diikuti kapan saja[11].

Kemampuan teknologi dalam menyediakan opsi personalisasi seperti pengulangan konten, pengaturan kecepatan, dan akses mudah terhadap format audio seperti podcast memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengelola cara mereka memahami dan menyerap informasi. Hal ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan preferensi serta kebutuhan individu siswa. Dengan adanya ragam opsi dalam konten audio visual, platform daring dapat mengoptimalkan gaya belajar individu siswa. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya cara siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, memungkinkan pengembangan pemahaman yang lebih mendalam, serta membuka peluang eksplorasi dan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap topik tertentu[1].

Gaya belajar audio visual tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi kreativitas dalam proses pembelajaran. Siswa didorong untuk berpartisipasi dalam proyek-proyek multimedia yang mendorong mereka untuk membuat presentasi visual, video pembelajaran, atau infografis. Melalui pembuatan konten-konten tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi, tetapi juga mengasah keterampilan kreatif dan teknologi yang penting dalam

dunia modern. Penggunaan teknologi Realitas Virtual (VR) dan Augmented Reality (AR) juga semakin diperkenalkan dalam konteks pembelajaran audio visual. Dengan VR, siswa dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang mendalam dan mendekati realitas, seperti simulasi perjalanan ke tempat-tempat bersejarah atau eksplorasi dunia ilmiah yang tidak mungkin dilakukan secara langsung. VR memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pengalaman yang memperkaya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Di sisi lain, AR juga memberikan kontribusi signifikan dalam pendidikan. AR membantu siswa untuk melihat konsep-konsep abstrak dalam konteks dunia nyata, memungkinkan mereka untuk menyatukan pengalaman pembelajaran dengan lingkungan sekitar. Dengan melihat konsep-konsep secara visual dalam dunia nyata, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui integrasi teknologi VR dan AR dalam pembelajaran audio visual, siswa memiliki kesempatan untuk mengalami pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan lebih dekat dengan situasi sebenarnya. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan relevan terhadap materi pelajaran[1].

Memahami gaya belajar merupakan hal yang penting dalam dunia pendidikan, karena memungkinkan pengajaran yang lebih terfokus dan efisien. Dengan mengadaptasi cara pengajaran sesuai dengan preferensi belajar setiap individu, guru dapat meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimpan informasi. Memperhatikan gaya belajar individu juga berguna dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif dan beragam. Hal ini mendorong pengembangan kemampuan belajar yang lebih optimal karena siswa dapat belajar dengan metode yang paling alami bagi mereka.

4. KESIMPULAN

Generasi Z tumbuh di era digital, dimana teknologi informasi mengalami perkembangan pesat. Pembelajaran berbasis teknologi menjadi kunci dalam memenuhi kebutuhan belajar mereka. Sehingga adapun gaya belajar yang ideal khususnya untuk generasi Z yang berdampingan dengan pembelajaran berbasis media digital yaitu gaya belajar audio visual.

REFERENCES

- [1] Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339-346. doi: 10.30812/matrik.v18i2.411.
- [2] Daud, A. (2020). Strategi Guru Mengajar Di Era Milenial. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(1), 29-42. doi:10.46781/al-mutharahah.v17i1.72.
- [3] Diyan Nur Rakhmah (2021). Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita? *Kemdikbudristek*. <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>
- [4] Fewste (2018). *Tolerance of Ambiguity at Work Predicts Leadership, Job Performance, and Creativity*
- [5] Ichsan, et. al. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian (SNHRP)*.
- [6] Kulsum, U. (2022). GADGET PADA GENERASI Z: MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(2), 106-116. doi: 10.24114/jgk.v6i2.33438.
- [7] Prismanata, Y., & Sari, D. T. (2022). Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfa pada Era Society 5.0. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 2, 44–58. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/697/427>.
- [8] Rahmi, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, Vol.30 No., 111–123
- [9] Rosdiana. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Listening. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- [10] Ryan Jenkins (2017). *Four Reasons Generation Z will be the Most Different Generation*

- [11] Tanggur, S. F., Lawa, N. T. S., & Harmasyal, H. (2022). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Daerah Pedalaman Pulau Timor. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.
- [12] Wiedarti, P. (2018). Seri manual GLS: Pentingnya memahami gaya belajar.
- [13] Wulandari, *et. al.* (2021). Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak di Tengah Pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (6), 3839 – 3851.