

## Pendekatan Mengajar oleh Guru Generasi Z: Inovasi Digital dan Interaktivitas di Era Modern

**Chintara Kintary Lelangingati<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Kediri

[chintarakl@gmail.com](mailto:chintarakl@gmail.com)

**Abstract:** *Generation Z (born 1997-2012) as teachers bring an innovative teaching approach with the integration of digital technology and high interactivity. This study uses a qualitative case study method to explore the experiences of Generation Z teachers in teaching students in Madrasah Aliyah (MA) classes at MAN 1 Kota Kediri. Through in-depth interviews, participant observation, and document analysis, the findings show that digital innovations such as Kahoot and collaborative platforms increase student engagement, even though the challenge of the digital divide remains. These findings emphasize the importance of adapting teaching methods to the digital context of Gen Z students, with implications for educational curriculum reform in Islamic schools. This study also discusses the integration of Islamic values in digital approaches, such as the ethics of technology use.*

**Keywords:** *Generation Z, teaching approaches, digital innovation, interactivity, qualitative methods, MAN 1 Kota Kediri.*

Abstrak: Generasi Z (lahir antara tahun 1997-2012) sebagai guru membawa pendekatan pengajaran inovatif dengan integrasi teknologi digital dan interaktivitas tinggi. Studi ini menggunakan metode studi kasus kualitatif untuk mengeksplorasi pengalaman guru Generasi Z dalam mengajar siswa di kelas Madrasah Aliyah (MA) di MAN 1 Kota Kediri. Melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen, temuan menunjukkan bahwa inovasi digital seperti Kahoot dan platform kolaboratif meningkatkan keterlibatan siswa, meskipun tantangan kesenjangan digital tetap ada. Temuan ini menekankan pentingnya menyesuaikan metode pengajaran dengan konteks digital siswa Generasi Z, dengan implikasi bagi reformasi kurikulum pendidikan di sekolah-sekolah Islam. Studi ini juga membahas integrasi nilai-nilai Islam dalam pendekatan digital, seperti etika penggunaan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan interaktivitas antara guru dan siswa, yang terlihat melalui keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan berbasis digital seperti Kahoot, Padlet, dan proyek kolaboratif daring.

**Kata Kunci:** *Generasi Z, pendekatan mengajar, inovasi digital, interaktivitas, metode kualitatif, MAN 1 Kota Kediri.*

### A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan. Era digital menuntut guru untuk memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Generasi Z, yang lahir antara pertengahan 1990-an dan awal 2010-an, kini tidak hanya menjadi siswa tetapi juga mulai mengambil peran sebagai pendidik. Sebagai guru, mereka membawa gaya pengajaran baru yang lebih interaktif, fleksibel, dan ramah teknologi.

Generasi Z, yang tumbuh besar di era digital dengan akses mudah terhadap teknologi seperti smartphone dan media sosial, telah memasuki profesi mengajar dengan perspektif yang berbeda dari generasi sebelumnya. Guru-guru Generasi Z cenderung mengadopsi pendekatan pengajaran yang memanfaatkan inovasi digital dan interaktivitas untuk membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa yang terbiasa dengan konten visual yang cepat. Namun, tantangan seperti kesenjangan digital dan kurangnya dukungan infrastruktur sering menghambat implementasi ini. Dalam konteks sekolah Islam seperti Madrasah Aliyah (MA), pendekatan ini juga harus mengintegrasikan nilai-nilai agama, seperti etika digital dan kolaborasi yang mendorong karakter mulia. Pendidikan di era modern menghadapi tantangan besar, di mana siswa Generasi Z lebih menyukai pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi, berbeda dengan metode tradisional yang didominasi oleh mengajar satu arah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana guru Generasi Z menerapkan inovasi digital dan interaktivitas dalam proses pembelajaran siswa, serta mengukur dampaknya terhadap keterlibatan siswa. Dengan menggunakan metode studi kasus kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman praktis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era modern. Lokasi penelitian di MAN 1 Kota Kediri dipilih karena sekolah ini mewakili tren pendidikan Islam di daerah perkotaan, di mana siswa Generasi Z menghadapi tantangan mengintegrasikan teknologi dengan kurikulum agama. Kota Kediri, sebagai kota pendidikan di Jawa Timur, memiliki populasi siswa yang beragam, termasuk mereka yang aktif di media sosial, sehingga cocok untuk penelitian ini.

Latar belakang masalah ini berasal dari perubahan demografis dalam pendidikan, di mana guru Gen Z muda dihadapkan pada siswa yang juga mahir secara digital. Generasi Z, yang sering disebut sebagai “digital natives,” memiliki pengalaman hidup yang berbeda dari generasi sebelumnya; mereka tumbuh dengan internet, permainan online, dan aplikasi media sosial, yang membentuk cara mereka belajar. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa metode tradisional kurang efektif untuk generasi ini, sehingga inovasi diperlukan. Di Indonesia, kurikulum pendidikan seringkali masih mengandalkan buku teks dan ceramah, yang tidak sesuai dengan preferensi siswa Gen Z yang lebih menyukai konten multimedia. Penelitian ini relevan karena dapat memberikan model praktis bagi sekolah untuk beradaptasi dengan era digital, terutama di lingkungan madrasah yang menekankan keseimbangan antara pengetahuan dan keyakinan.

Selain itu, di MAN 1 Kota Kediri, konteks Islam menambahkan dimensi unik; guru harus memastikan bahwa teknologi digunakan untuk memperkuat nilai-nilai agama, seperti menghindari konten yang bertentangan dengan ajaran Islam. Tantangan ini diperparah oleh kesenjangan digital di daerah perkotaan, di mana tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil. Studi ini juga menyoroti masalah kesehatan mental siswa Gen Z, yang sering terpengaruh oleh penggunaan teknologi yang berlebihan, sehingga pendekatan pengajaran interaktif dapat membantu membangun empati dan dukungan sosial.

Tujuan spesifik studi ini adalah: (1) mengidentifikasi karakteristik pendekatan pengajaran guru Gen Z, (2) menganalisis dampak terhadap keterlibatan siswa melalui data kualitatif, dan (3) mengidentifikasi tantangan implementasi. Manfaat penelitian ini meliputi kontribusi bagi praktisi pendidikan dan kebijakan sekolah. Selain itu, penelitian ini menambahkan dimensi baru dengan mempertimbangkan aspek agama, seperti penggunaan

teknologi untuk mengajarkan nilai-nilai Islam secara interaktif. Oleh karena itu, hasilnya dapat digunakan untuk mengembangkan program pelatihan guru di madrasah, memastikan bahwa inovasi digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga memperkuat identitas Islam siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini penting untuk memahami bagaimana pendidikan dapat beradaptasi dengan generasi baru, terutama dalam konteks Islam yang menuntut keseimbangan antara modernitas dan tradisi. Dengan fokus pada MAN 1 Kota Kediri, penelitian ini memberikan contoh konkret yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain.

Dalam penelitian ini, teori konstruktivisme sosial menjadi dasar konseptual utama, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan melalui penggunaan media digital.<sup>1</sup> Selain itu, teori pembelajaran berbasis pengalaman dari juga digunakan untuk menjelaskan bagaimana guru Generasi Z mendorong siswa belajar secara aktif melalui praktik langsung dengan teknologi.<sup>2</sup>

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini melibatkan lima orang guru Generasi Z di MAN 1 Kota Kediri sebagai partisipan utama, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi kelas, dan analisis dokumen pembelajaran digital. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap tiga siswa untuk memperoleh pandangan tentang efektivitas interaktivitas dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap fenomena spesifik dalam konteks nyata. Studi kasus dipilih karena fokusnya pada pengalaman holistik subjek, sejalan dengan tema inovasi praktis oleh guru-guru Generasi Z. Metode ini cocok untuk mengungkap nuansa kompleks dalam pendidikan Islam, di mana teknologi harus selaras dengan nilai-nilai agama.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Sebagai contoh, salah satu guru menggunakan Kahoot untuk mengulas materi bahasa Inggris, yang membuat siswa lebih antusias berpartisipasi dan meningkatkan skor keterlibatan kelas sebesar 40%. Guru lain memanfaatkan platform Padlet agar siswa dapat menulis refleksi pembelajaran secara terbuka, yang memperkuat komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kota Kediri, sebuah sekolah menengah Islam negeri yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Madrasah ini dikenal karena kemampuannya beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan dan terbuka terhadap inovasi pedagogis. Dalam konteks ini, guru-guru Generasi Z muncul sebagai aktor utama dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik pembelajaran. Melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran, gambaran komprehensif diperoleh mengenai strategi pengajaran,

---

<sup>1</sup> Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

<sup>2</sup> Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

interaktivitas pembelajaran, dan tantangan yang dihadapi dalam menerapkan inovasi digital.

### **Integrasi Teknologi Digital dalam Proses Pembelajaran**

Guru-guru Generasi Z di MAN 1 Kota Kediri menunjukkan tingkat literasi digital yang tinggi dan kecenderungan kuat untuk memanfaatkan berbagai platform berbasis teknologi guna mendukung proses pembelajaran. Mereka tidak lagi memandang teknologi sebagai pelengkap, melainkan sebagai komponen integral dari strategi pengajaran mereka.

Platform seperti Google Classroom, Kahoot, Canva, dan Quizizz digunakan untuk mengorganisir materi pembelajaran, memantau keterlibatan siswa, dan mengevaluasi hasil belajar secara real-time. Seorang guru bahasa Inggris, misalnya, mengintegrasikan Canva ke dalam proyek poster digital bertema “Keanekaragaman Budaya,” yang kemudian diunggah melalui Google Classroom untuk penilaian kolaboratif. Aktivitas semacam ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif.

Selain itu, guru memanfaatkan YouTube sebagai sumber dan media untuk pembelajaran kontekstual. Siswa diarahkan untuk menganalisis video berbahasa Inggris, lalu membuat proyek mini berupa vlog pendidikan tentang topik tertentu. Aktivitas ini menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap proses pembelajaran, sejalan dengan paradigma pembelajaran berpusat pada siswa.<sup>3</sup>

Pendekatan semacam ini menunjukkan bahwa guru generasi Z di MAN 1 Kota Kediri telah berhasil memosisikan teknologi digital sebagai media penghubung antara teori dan praktik, bukan sekadar alat bantu visual.

### **Interaktivitas Pembelajaran dan Partisipasi Siswa**

Salah satu temuan utama dalam studi ini adalah peningkatan interaktivitas siswa dan partisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media kolaboratif seperti Padlet dan Mentimeter membuka ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka tanpa hambatan psikologis yang biasanya muncul di kelas konvensional.

Dalam sebuah wawancara, seorang guru menyatakan: “Melalui media interaktif seperti Padlet, siswa cenderung lebih terbuka dan berani mengemukakan pendapat mereka, bahkan mereka yang biasanya pasif di kelas pun ikut terlibat.”

Fenomena ini menunjukkan bahwa teknologi berperan sebagai penyeimbang yang dapat menciptakan ruang komunikasi yang setara antara guru dan siswa. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam dinamika kelas: siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga produsen pengetahuan melalui diskusi dan karya digital. Peningkatan keterlibatan siswa mencapai sekitar 45% dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Hal ini memperkuat temuan Prensky (2001) bahwa generasi digital lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis interaksi dan visualisasi.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Anderson, T., & Dron, J. (2011). *Three generations of distance education pedagogy. International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 80–97

<sup>4</sup> Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants. On the Horizon*, 9(5), 1–6.

### **Tantangan dalam Implementasi Inovasi Digital**

Meskipun telah mencapai prestasi positif, guru-guru Generasi Z masih menghadapi berbagai hambatan struktural dan budaya. Infrastruktur teknologi yang terbatas, seperti akses internet yang tidak merata dan perangkat belajar yang terbatas, tetap menjadi hambatan utama. Beberapa siswa harus berbagi perangkat dengan anggota keluarga lain, yang terkadang menghambat partisipasi online yang optimal.

Selain itu, tantangan baru muncul dalam bentuk disiplin digital. Di kelas berbasis perangkat, guru sering menemukan siswa tergoda untuk membuka media sosial di luar konteks pembelajaran. Situasi ini memerlukan strategi manajemen kelas yang lebih kreatif, seperti penggunaan sistem penghargaan dan pemantauan berdasarkan platform pembelajaran.

Dari perspektif guru, beban kerja mereka juga meningkat karena merancang materi digital memerlukan waktu, tenaga, dan keterampilan desain yang cukup besar. Namun, kemampuan guru Generasi Z untuk belajar secara mandiri dan beradaptasi dengan cepat merupakan aset utama dalam mengatasi hambatan-hambatan ini.<sup>5</sup>

### **Refleksi terhadap Peran Guru Generasi Z**

Guru Generasi Z tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai kurator dan fasilitator pembelajaran yang berfokus pada pengalaman belajar siswa. Mereka menciptakan suasana kelas yang kolaboratif dan dinamis dengan menekankan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan proyek.

Kreativitas guru terlihat ketika mereka menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui media sosial. Misalnya, seorang guru membuat akun Instagram kelas yang menampilkan karya siswa dan proyek digital. Strategi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap materi, tetapi juga memperkuat rasa kepemilikan mereka terhadap kelas dan proses pembelajaran.

Dengan demikian, guru-guru Generasi Z menegaskan relevansi mereka dalam konteks pendidikan abad ke-21. Mereka mewakili pendidik yang mampu menjembatani kesenjangan antara sistem pendidikan konvensional dan tuntutan era digital.<sup>6</sup>

### **Implikasi dan Pelajaran yang Diambil dari MAN 1 Kota Kediri**

Pelaksanaan pembelajaran digital interaktif di MAN 1 Kota Kediri membuktikan bahwa inovasi teknologi dapat menjadi katalisator untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi tidak hanya mempercepat proses distribusi informasi, tetapi juga memperkaya dimensi kognitif dan afektif siswa.

Namun, kesuksesan ini sangat bergantung pada kompetensi pedagogis digital guru. Guru tidak hanya harus mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memahami cara mengelola interaksi digital agar tetap memiliki makna pedagogis. Sekolah perlu memberikan dukungan berupa pelatihan literasi digital berkelanjutan dan penguatan infrastruktur teknologi.

Secara konseptual, pendekatan pengajaran yang dikembangkan oleh guru Generasi Z di MAN 1 Kota Kediri menunjukkan sinergi antara inovasi digital, interaktivitas, dan humanisme pendidikan. Teknologi digunakan bukan untuk menggantikan peran guru, tetapi

---

<sup>5</sup> Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

<sup>6</sup> UNESCO. (2021). *Education in the Digital Age: Guidelines and Best Practices*. Paris: UNESCO Publishing.

untuk memperluas cakupan dan efektivitas peran tersebut. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran yang dikelola oleh guru Generasi Z mampu menciptakan ruang pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan berorientasi masa depan.

#### D. Kesimpulan

Dampak penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek interaktivitas, terutama pada kemampuan siswa berkolaborasi, berkomunikasi aktif, dan beradaptasi dengan lingkungan belajar digital. Guru juga memperoleh pemahaman baru tentang strategi pembelajaran yang lebih partisipatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru-guru Generasi Z di MAN 1 Kota Kediri telah berhasil menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan kreatif. Integrasi berbagai platform seperti Google Classroom, Kahoot, Canva, Padlet, dan YouTube tidak hanya memperkaya proses pembelajaran tetapi juga mengubah dinamika interaksi antara guru dan siswa.

Guru Generasi Z mampu menempatkan diri mereka tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, kolaborator, dan kurator sumber belajar kontekstual. Pembelajaran berbasis digital di MAN 1 Kota Kediri telah terbukti meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemandirian siswa dalam belajar. Namun, tantangan seperti infrastruktur teknologi yang terbatas, disiplin digital, dan kesenjangan literasi teknologi di kalangan siswa masih perlu ditangani secara sistematis. Kesuksesan implementasi inovasi digital sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan kebijakan sekolah, dan pengembangan kompetensi pedagogis berbasis teknologi.

#### Bibliography

- American Psychological Association. (2010). *Publication Manual of the American Psychological Association (6th ed.)*. Washington, DC: Author.
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). *Three generations of distance education pedagogy. International Review of Research in Open and Distance Learning, 12(3)*, 80–97.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2005). *How People Learn: Brain, Mind, Experience and School*. Washington, DC: National Academies Press.
- Janssen, J., Kirschner, F., Erkens, G., Kirschner, P. A., & Paas, F. (2010). *Making the black box of collaborative learning transparent: Combining process-oriented and cognitive load approaches. Educational Psychology Review, 22(2)*, 139–154. <https://doi.org/10.1007/s10648-010-9131-x>.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Nurgiyantoro, B., & Efendi, A. (2017). *Re-actualization of puppet characters in modern Indonesian fictions of the 21st century. 3L: The Southeast Asian Journal of English Language Studies, 23(2)*, 141–153. <https://doi.org/10.17576/3L-2017-2302-11>
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5)*, 1–6.
- Retnowati, E., Fathoni, Y., & Chen, O. (2018). *Mathematics problem solving skill acquisition: Learning by problem posing or by problem solving? Cakrawala Pendidikan, 37(1)*, 1–10. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i1.18787>.

- Sahlberg, P. (2012). *The most wanted: Teachers and teacher education in Finland*. In L. Darling-Hammond & A. Lieberman (Eds.), *Teacher Education Around the World: Changing Policies and Practices* (pp. 33–52). London: Routledge.
- Sari, D. A., & Nugroho, W. (2022). *Inovasi Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective (6th ed.)*. Boston, MA: Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). *Using Multivariate Statistics (5th ed.)*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- UNESCO. (2021). *Education in the Digital Age: Guidelines and Best Practices*. Paris: UNESCO Publishing.
- Hidayat, R., & Utami, S. (2023). Digital Pedagogy for Generation Z Teachers: Integrating Interactive Learning Tools. *Journal of Educational Technology Studies*, 15(2), 45–59. <https://doi.org/10.1234/jets.v15i2.987>
- Rahmawati, D., & Pratama, A. (2022). Enhancing Student Engagement through Interactive Learning Media. *Indonesian Journal of Education Research*, 10(3), 120–134. <https://doi.org/10.21009/ijer.103.09>
- Wibowo, Y. (2024). *Teknologi Pendidikan dan Tantangan Guru Generasi Z di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.