



STIT Darul Hijrah Martapura, Kalimantan Selatan, Indonesia
TARBAWI: Jurnal Pendidikan dan Keagamaan
p-ISSN: 2460-1101, e-ISSN: 2775-3395
Vol. 13 No. 01 Juni 2025

PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN STRATEGI BELAJAR PADA REMAJA AWAL DAN AKHIR

Suci Ariyanti

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

scaryntii@gmail.com

Abstract

The role of digital technology in improving learning strategies of early adolescents (12–15 years old) and late adolescents (16–18 years old) is the subject of this study. Data were analyzed descriptively qualitatively into three main themes: the contribution of technology to the learning process, challenges with digital distractions and literacy, and solutions to optimize the use of technology. This literature review includes national journals published from 2019 to 2024. The results show that early adolescents prefer visual-interactive learning, such as YouTube Edu and Kahoot! While late adolescents prefer independent learning using e-books, Google Classroom, Scholar, and other online course platforms. Gamification, integrated information systems, regular teacher training, and blended learning have been shown to improve student learning and achievement. However, the active role of teachers and parents in mentoring is very important because social media distractions and limited digital literacy are still major problems.

Keyword: digital technology; learning strategies; digital literacy

Abstrak

Peran teknologi digital dalam meningkatkan strategi belajar remaja awal (12–15 tahun) dan remaja akhir (16–18 tahun) adalah subjek penelitian ini. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif ke dalam tiga tema utama: kontribusi teknologi dalam proses belajar, tantangan dengan distraksi digital, dan solusi untuk optimalisasi penggunaan teknologi. Kajian pustaka ini mencakup jurnal nasional yang diterbitkan dari 2019 hingga 2024. Hasilnya menunjukkan bahwa remaja awal lebih suka pembelajaran visual-interaktif, seperti YouTube Edu dan Kahoot. Sementara remaja akhir lebih suka belajar mandiri dengan menggunakan e-book, Google Classroom, Scholar, dan platform kursus online lainnya. Gamifikasi, sistem informasi terintegrasi, pelatihan guru rutin, dan blended learning telah terbukti meningkatkan pembelajaran dan prestasi siswa. Namun, peran aktif guru dan orang tua dalam pendampingan sangat penting karena distraksi media sosial dan keterbatasan literasi digital masih menjadi masalah utama.

Kata Kunci: teknologi digital; strategi belajar; literasi digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia termasuk bidang Pendidikan. Kemajuan teknologi seperti internet, perangkat mobile, dan aplikasi pembelajaran daring memberikan akses informasi yang cepat, luas, dan dinamis. Generasi remaja saat ini yang disebut sebagai generasi digital native telah tumbuh bersama dengan teknologi digital sejak usia dini. Remaja awal (usia 12–15 tahun) dan remaja akhir (usia 16–18 tahun) tidak hanya menggunakan teknologi untuk hiburan tetapi juga mulai mengintegrasikannya dalam proses belajar mereka.¹

Transformasi digital dalam era teknologi informasi dan komunikasi turut memengaruhi perubahan pola pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru kini bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa dapat mengakses informasi secara mandiri dan fleksibel sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar mereka. Teknologi informasi memainkan peran penting dalam memfasilitasi komunikasi serta menyediakan akses cepat dan efektif terhadap informasi baik secara lokal maupun global².

Dalam konteks Pendidikan, adopsi teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam strategi pembelajaran. Model pembelajaran tradisional berbasis tatap muka kini bertransformasi menjadi blended learning, e-learning, dan bahkan self-directed learning berbasis platform digital. Remaja kini menggunakan berbagai alat seperti Learning Management System (LMS), aplikasi edukasi seperti Ruang guru dan Quipper, hingga media sosial seperti YouTube dan TikTok untuk mencari materi pembelajaran secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital berpotensi memperkaya strategi belajar dalam meningkatkan kemandirian belajar, serta memperluas sumber informasi yang tersedia bagi peserta didik.³

Namun pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak selalu berjalan efektif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa remaja sering mengalami distraksi dari aktivitas belajar akibat penggunaan media sosial dan game online. Selain itu literasi digital yang rendah membuat sebagian remaja kesulitan memilah informasi yang valid dan terpercaya, ketidakmampuan mengelola waktu, dan kurangnya strategi belajar berbasis teknologi yang tepat sehingga menyebabkan efektivitas belajar menurun.⁴

¹ Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants," *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*, 2014, 67–85, <https://doi.org/10.4135/9781483387765.n6>.

² Resti Resti dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar," *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8, no. 3 (2024): 1145, <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.

³ Taufiq Nur Azis, "Strategi pembelajaran era digital," *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.

⁴ I Gusti Agung Trisna Jayantika dan Gaudensia Namur, "Peran Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika," *Indonesian Journal of Educational Development* 3, no. 2 (2022): 285, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7033331>.

Situasi ini juga terjadi di Indonesia, yang masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengimplementasikan literasi digital. Pendidikan di Indonesia dan penerapan literasi digital masih memerlukan strategi yang lebih efektif agar dapat diintegrasikan secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Guru juga harus mengajarkan etika dan keamanan digital. Ini mencakup hal-hal seperti privasi di internet, perlindungan data pribadi, dan cara berinteraksi dengan aman di internet. Bagian penting dari literasi digital adalah mengajarkan siswa tentang etika digital dan cara menjaga jejak digital. Hal ini membantu mereka bertindak dengan tanggung jawab dalam lingkungan digital. Pendidik dapat menggunakan pembelajaran berbasis proyek, yang memanfaatkan teknologi, untuk memastikan bahwa literasi digital terintegrasi secara efektif. Dalam proyek-proyek ini, siswa dapat bekerja sama dengan alat digital untuk menyelesaikan tugas kreatif dan kolaboratif yang memungkinkan mereka menggunakan keterampilan digital dalam situasi nyata dan relevan.⁵

Adapun pembahasan dari penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aziz berjudul strategi pembelajaran Era Digital. menunjukkan bahwa literasi digital memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. bahwa penerapan literasi digital yang efektif mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, literasi digital mencakup dimensi penting seperti literasi visual, berpikir kritis, dan literasi sosio-emosional yang berkontribusi terhadap keberhasilan akademik siswa⁶

Namun, implementasi literasi digital di lingkungan pendidikan masih menghadapi tantangan besar. Hal ini menyiratkan bahwa hambatan seperti kurangnya kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi, keterbatasan infrastruktur di sekolah, serta rendahnya pemahaman siswa dalam menggunakan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab menjadikan faktor penghambat utama. Oleh karena itu, mengkaji bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan strategi belajar remaja, sekaligus mengatasi hambatan tersebut menjadi hal yang sangat penting dalam era digital saat ini.⁷

Berdasarkan fenomena tersebut, tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji bagaimana teknologi digital berperan dalam meningkatkan strategi belajar bagi remaja awal dan akhir. Pemahaman ini sangat diperlukan untuk membantu lembaga pendidikan, guru, dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan teknologi ke arah

⁵ Ricardo Sisco Turnip, "PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DI KALANGAN PELAJAR: PENGENALAN DAN PRAKTIK PENGGUNAAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN Abstrak," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 2302–10.

⁶ Azis, "Strategi pembelajaran era digital."

⁷ Jalaluddin, "STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA" 2, no. 1 (2024): 5–24.

yang lebih produktif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran digital yang efektif sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (library research). Studi pustaka dipilih untuk menelaah dan menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai peran teknologi digital dalam strategi belajar remaja awal dan remaja akhir. Metode ini sesuai untuk menggali konsep, tren, tantangan, dan solusi pembelajaran digital berdasarkan data sekunder⁸. Peneliti tidak melibatkan subjek langsung, namun kehadiran peneliti bersifat aktif dalam menganalisis literatur secara sistematis.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi antara tahun 2019 hingga 2024. Sebanyak lima artikel jurnal dipilih secara purposif, yaitu hanya artikel yang relevan dengan tema pembelajaran digital, strategi belajar remaja, dan literasi digital. Kriteria seleksi mencakup topik utama yang sesuai, validitas akademik, serta akses terhadap teks lengkap untuk analisis isi. Jenis data yang digunakan bersifat sekunder dan berupa teks naratif atau temuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen dengan menelusuri database jurnal seperti Garuda, Google Scholar, dan Sinta. Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran meliputi “strategi belajar remaja,” “teknologi digital dalam pendidikan,” dan “literasi digital.” Artikel yang memenuhi kriteria diseleksi berdasarkan judul, abstrak, dan relevansi isi.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) secara deskriptif kualitatif. Artikel yang telah dikumpulkan dipetakan ke dalam **tiga tema utama**, yaitu: (1) kontribusi teknologi digital dalam proses belajar remaja; (2) tantangan yang muncul dalam pembelajaran digital seperti distraksi dan literasi digital rendah; dan (3) solusi strategis untuk mengoptimalkan pembelajaran digital. Analisis dilakukan secara tematik untuk menemukan pola-pola yang konsisten antar sumber, serta ditinjau ulang dengan prinsip triangulasi sumber. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan keabsahan data dan kesimpulan kajian.⁹

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap jurnal yang relevan, ditemukan bahwa teknologi digital memainkan peran penting dalam meningkatkan strategi belajar remaja,

⁸ Agus Susilo, Yohana Satinem, dan Sarkowi Sarkowi, “ANALISIS PERPUSTAKAAN SEBAGAI SUMBER LITERASI GENERASI Z DI ERA DIGITAL,” *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial* 3, no. 02 (6 Oktober 2024): 130–38, <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v3i2.32368>.

⁹ Bambang Arianto, “Metoda Riset Content Analysis Pendekatan Teori dan Praktik,” *Borneo Novelty Publishing*, 1 Januari 2025, <https://doi.org/10.70310/AKJDH833>.

baik di jenjang SMP/MTS maupun SMA/MA. Ini dilakukan melalui berbagai mekanisme yang saling melengkapi, yang secara langsung maupun tidak langsung meningkatkan efisiensi pembelajaran. Adapun peran teknologi digital dalam konteks strategi belajar remaja dapat dijabarkan sebagai berikut:

Peran Teknologi Digital dalam Strategi Belajar Remaja

Teknologi digital adalah teknologi yang menggunakan sistem komputer dan elektronik untuk memproses, menyimpan, serta mentransmisikan informasi dalam bentuk digital, yaitu data yang direpresentasikan menggunakan sistem bilangan biner (0 dan 1)¹⁰. Teknologi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi, bekerja, belajar, dan berinteraksi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bisnis, pendidikan, hiburan, kesehatan, dan transportasi. Contoh perangkat digital yang umum digunakan adalah komputer, laptop, smartphone, tablet, serta jaringan internet dan aplikasi berbasis digital.¹¹

Pemanfaatan teknologi digital kini menjadi bagian penting dalam mendukung proses belajar remaja, baik yang berada pada jenjang usia awal (12–15 tahun) maupun akhir (16–18 tahun)¹². Kehadiran teknologi yang semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari membuat para remaja tumbuh dalam lingkungan yang sangat digital. Hal ini berpengaruh besar terhadap cara mereka menyerap pengetahuan dan berinteraksi dalam proses pembelajaran melalui berbagai perangkat dan aplikasi digital, kini telah menjadi bagian dari strategi belajar mereka.

Teknologi digital telah menjadi elemen penting dalam inovasi pendidikan, meningkatkan kualitas, efektivitas, dan fleksibilitas pembelajaran. Penggunaan yang terintegrasi dan strategis dapat membantu siswa dan guru menghadapi tantangan pendidikan di era digital, asalkan didukung dengan kebijakan, infrastruktur, dan literasi digital yang memadai.¹³ Teknologi digital telah mengubah metode pembelajaran yang digunakan dalam lingkungan pendidikan. Siswa sekarang dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih interaktif, memanfaatkan sumber daya multimedia, simulasi, dan perangkat lunak pembelajaran yang beragam. Metode ini mendorong partisipasi aktif siswa, keterlibatan langsung dalam pemecahan masalah, dan pemikiran kritis, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.¹⁴

Hasil kajian Pustaka pada penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital berkontribusi besar dalam memperluas akses terhadap materi pembelajaran dan

¹⁰ Timoty Agustian Berutu dkk., "Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern," *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 2, no. 3 (22 Juli 2024): 358–70, <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i3.258>.

¹¹ Dicky Apdillah dkk., "TEKNOLOGI DIGITAL DI DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT," *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir* 8, no. 2 (20 Agustus 2022): 101–7, <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i2.247>.

¹² Diah Ika Putri Rifaatul Muthmainnah Siti Nurkamilah, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN KAWASAN PENGEMBANGAN DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN," *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 2507, no. February (2020): 1–9.

¹³ Sitaman Said, "PERAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21," *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi* 6, no. 2 (18 Juni 2023): 194–202, <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>.

¹⁴ Abdul Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital," *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 2, no. 2 (24 Mei 2023): 212–19, <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.

memperkaya sumber belajar yang tersedia. Remaja usia awal umumnya lebih menyukai pendekatan visual dan interaktif, sehingga platform seperti YouTube Edu dan Kahoot! menjadi sarana yang efektif untuk memahami materi dasar. Sementara itu, remaja usia akhir yang lebih mandiri dalam belajar cenderung menggunakan sumber belajar digital seperti e-book, Google Classroom, Scholar, dan layanan pembelajaran daring lainnya, yang memungkinkan mereka untuk mengatur waktu belajar secara mandiri dan melacak kemajuan akademik¹⁵

Contoh konkret dari penerapan teknologi digital secara menyeluruh dalam lingkungan sekolah dapat dilihat pada SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh sekolah ini telah menerapkan strategi khusus seperti pelatihan rutin untuk guru, penerapan sistem informasi pembelajaran yang saling terintegrasi, dan kewajiban pembuatan video pembelajaran oleh pendidik. Penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi lapangan ini menunjukkan bahwa inovasi tersebut berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa secara keseluruhan¹⁶

Hasil penelitian dari jurnal ini juga mendukung temuan tersebut, dengan menegaskan bahwa pelatihan rutin guru dan penggunaan aplikasi seperti pelatihan metode pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu penggunaan aplikasi seperti classroom, scholar, zomm. Aplikasi-aplikasi ini membantu siswa dalam mengatur waktu, mengelola tugas-tugas akademik, serta menemukan materi tambahan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Di sisi lain, tantangan tetap ada khususnya dalam bentuk gangguan digital seperti media sosial dan hiburan daring yang dapat mengalihkan fokus siswa dari tujuan akademik.¹⁷

Dalam penggunaan aplikasi, pengelolaan pembelajaran dan platform daring juga terbukti mendukung perkembangan kemandirian dan kemampuan mengatur waktu belajar mereka¹⁸. Teknologi digital berperan penting dalam menumbuhkan keterampilan (abad ke-21) seperti berpikir kritis, manajemen waktu, dan kolaborasi digital. Meski demikian, distraksi digital tetap menjadi tantangan yang tidak dapat diabaikan. Oleh sebab itu, peran pendidik dan orang tua sangat krusial dalam mengarahkan dan membimbing pemanfaatan teknologi agar lebih optimal dalam mendukung perkembangan akademik remaja.

Model Pembelajaran yang Efektif

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan

¹⁵ Mohammed Jibril, "EFFECT OF DIGITAL LEARNING STRATEGIES ON STUDENTS ' ACADEMIC PERFORMANCE AND RETENTION OF SELECTED" 22, no. 1 (2024): 36–56.

¹⁶ Zaiyad Namiri dkk., "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Digital Dalam," *AT-TAJDID*, no. 07 (2023).

¹⁷ Amani K H Alghamdi, Imam Abdulrahman, dan Saudi Arabia, "Current Issues Distance education in higher education in Saudi Arabia in the post-," *World Journal on Educational Technology: Current Issues* 13, no. 3 (2021): 485–501.

¹⁸ Sri Wahyuni dkk., "The Effect of Digital Literacy-Based Learning on Student Motivation and Socialization Ability," *Consilium : Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan* 9, no. 2 (2023): 88, <https://doi.org/10.37064/consilium.v9i2.13454>.

efisien.¹⁹ Model ini mencakup seluruh rangkaian penyajian materi ajar, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, serta melibatkan berbagai fasilitas dan sumber belajar yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Diera digital saat ini, model pembelajaran yang efektif semakin menekankan pada pendekatan yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, khususnya remaja. Salah satu model yang paling disarankan adalah blended learning, yang menggabungkan pembelajaran daring (online) dan luring (offline) secara seimbang²⁰. Model ini memungkinkan remaja mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya karena mereka tidak hanya dapat belajar secara tatap muka di kelas, tetapi juga dapat menggunakan berbagai platform digital untuk lebih memahami materi di luar kelas. Model ini mendukung keragaman gaya belajar dan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar

Blended learning dan gamifikasi telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di tingkat sekolah menengah. Dalam penelitian jurnal Efektivitas, Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Zoom, Classroom, blended learning memungkinkan siswa untuk memanfaatkan keunggulan pembelajaran daring dan luring secara seimbang. Studi ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti model blended learning memiliki pemahaman konsep yang lebih baik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar secara konvensional. Selain itu, fleksibilitas yang ditawarkan oleh blended learning memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses materi secara mandiri, sehingga meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap proses belajar²¹.

Sementara itu dalam jurnal Pelatihan Gamifikasi, dalam Pembelajaran Sekolah Menengah menyoroti bagaimana penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran daring dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa²². Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan fitur seperti poin, lencana, dan leaderboard mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan. Hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga memperkuat keterikatan mereka terhadap materi Pelajaran juga menegaskan pentingnya desain gamifikasi yang tepat agar elemen permainan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, bukan sekadar menjadi hiburan semata²³.

Gabungan temuan dari kedua jurnal ini menegaskan bahwa penerapan blended learning yang dikombinasikan dengan gamifikasi adalah strategi yang sangat efektif

¹⁹ Agus Purnomo dkk., *Pengantar Model Pembelajaran*, vol. 1 (RUNI FAZALANI, 2022), <https://scholar.google.com/scholar?cluster=4363702099059442989&hl=en&oi=scholar>.

²⁰ Charles R. Graham, "BLENDED LEARNING SYSTEMS," *Guangxue Jishu/Optical Technique* 30, no. 6 (2021): 717.

²¹ Wening Kurniasari, Murtono Murtono, dan Deka Setiawan, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (2021): 141–48, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>.

²² Nurhikmah; dkk., "Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas," *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 1 (2023): 146–55.

²³ Kurniasari, Murtono, dan Setiawan, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom."

dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar remaja. Dengan pendekatan yang terstruktur dan dukungan yang tepat dari guru maupun orang tua, teknologi digital dapat menjadi alat yang kuat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Peran Guru dan Orang Tua

Peran guru dalam membimbing penggunaan teknologi yang produktif di lingkungan sekolah sangatlah vital di era digital saat ini. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing yang harus memastikan bahwa teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran benar-benar mendukung pencapaian tujuan pendidikan.²⁴ dalam jurnal Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital, guru memiliki peran strategis dalam menyusun materi ajar berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Guru juga dituntut untuk meningkatkan literasi digital mereka sendiri agar dapat memberikan arahan yang tepat, baik dalam memilih media pembelajaran yang efektif maupun dalam mendidik siswa untuk memanfaatkan teknologi secara kritis dan bertanggung jawab.

Selain menyusun materi dan strategi, guru juga bertanggung jawab dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif melalui teknologi. Penggunaan aplikasi pembelajaran daring seperti Google Classroom, Zoom, atau platform lokal berbasis Learning Management System (LMS) membantu guru memantau perkembangan belajar siswa secara real-time. Guru juga harus memberikan contoh penggunaan teknologi yang baik, termasuk dalam hal etika berinternet, penggunaan bahasa yang sopan di ruang digital, serta menjaga keamanan data pribadi. keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal.

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan di MIN 1 Bengkalis, diketahui bahwa metode keteladanan yang diterapkan oleh guru akidah akhlak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter religius siswa. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi. Sampel penelitian berjumlah 43 siswa dari total populasi 217 siswa. Hasil menunjukkan bahwa metode keteladanan guru berada dalam kategori baik dengan persentase 78,49%. Selain itu, uji korelasi Pearson menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menandakan adanya pengaruh yang nyata antara keteladanan guru dan karakter religius siswa. Temuan ini menguatkan bahwa

²⁴ Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, dan Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital," *Seminar Nasional Dies Natalis 62 1* (2023): 32–37, <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.

peran guru sebagai teladan memiliki kontribusi penting dalam membentuk nilai-nilai keagamaan pada peserta didik.²⁵

Sementara itu, peran orang tua di rumah sama pentingnya dalam mendukung penggunaan teknologi digital yang produktif. Di era di mana anak-anak lebih banyak mengakses teknologi dari rumah, orang tua berperan sebagai pengawas sekaligus pendamping²⁶. Orang tua harus mampu mengawasi penggunaan waktu layar anak-anak agar tetap proporsional antara hiburan dan pembelajaran. Selain itu, orang tua juga perlu memfasilitasi akses anak terhadap sumber belajar digital yang berkualitas, seperti e-book, video edukasi, dan kursus daring yang relevan dengan kebutuhan akademis mereka. Tantangan yang sering dihadapi adalah bagaimana orang tua dapat menyeimbangkan antara kebutuhan anak untuk hiburan dan pemanfaatan teknologi untuk kegiatan yang produktif. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menjalin komunikasi yang baik dengan guru dan anak-anak mereka agar penggunaan teknologi benar-benar memberikan dampak positif terhadap perkembangan akademis dan karakter anak.

Kendala yang Dihadapi dalam Pemanfaatan teknologi digital

Di tengah berbagai manfaat teknologi digital dalam mendukung pembelajaran remaja, terdapat sejumlah kendala yang masih menjadi tantangan signifikan. Salah satu kendala utama adalah distraksi dari media sosial. Remaja, baik pada tahap awal (12–15 tahun) maupun tahap akhir (16–18 tahun), merupakan kelompok usia yang sangat rentan terhadap ketertarikan berlebih pada platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube. Platform-platform ini menawarkan konten yang bersifat hiburan dan instan, sehingga sering kali mengalihkan perhatian remaja dari aktivitas pembelajaran yang produktif.

Fenomena ini sesuai dengan temuan yang menyebutkan bahwa penggunaan media sosial secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi belajar dan mempengaruhi prestasi akademik. Distraksi digital tidak hanya mengurangi efektivitas belajar tetapi juga dapat menimbulkan kecanduan yang berujung pada penurunan motivasi akademis²⁷. Temuan penelitian lain juga menyebutkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial dengan kemampuan konsentrasi siswa. Platform berbasis video pendek seperti TikTok dan Instagram memiliki korelasi negatif yang lebih kuat terhadap fokus belajar dibandingkan platform lainnya. Namun, siswa yang menggunakan media sosial secara terbatas dan

²⁵ Chanifudin Maya ulfa, "PENGARUH METODE KETELADANAN GURU AKIDAH AKHLAK" 12, no. 02 (2024): 35–50.

²⁶ Ramot Peter, "Peran Orangtua dalam Krisis Remaja," *Humaniora* 6, no. 4 (2015): 453, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3374>.

²⁷ Roza Fitrialis dkk., "Dampak Negatif Media Sosial Terhadap Remaja" 3, no. 2 (2024).

terarah untuk tujuan edukatif menunjukkan prestasi akademik yang lebih baik²⁸. Bahkan, studi lain mengungkapkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan aplikasi TikTok maka semakin rendah kedisiplinan belajar²⁹, yang memperjelas bahwa gangguan kognitif karena media sosial adalah nyata dan signifikan.

Selain distraksi, literasi digital yang belum merata menjadi kendala berikutnya, khususnya pada remaja awal yang baru mulai mengenal dunia digital secara lebih luas. Banyak dari mereka yang masih memanfaatkan teknologi hanya sebatas untuk hiburan, tanpa memahami bagaimana memaksimalkannya untuk kepentingan akademik. Literasi digital mencakup kemampuan mencari, memahami, dan mengevaluasi informasi secara kritis, yang sayangnya belum sepenuhnya dikuasai oleh seluruh pelajar. Seperti yang dijelaskan dalam jurnal Tingkat literasi digital siswa ditinjau dari penggunaan informasi sebagai mobile learning, masih banyak siswa yang belum mampu membedakan antara sumber informasi yang valid dan hoaks, serta kesulitan dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara optimal. Hal ini menghambat efektivitas pembelajaran berbasis digital dan memperlebar kesenjangan kualitas pendidikan³⁰.

Untuk menjawab tantangan ini, guru harus diberikan pelatihan khusus untuk mengembangkan kurikulum literasi digital berbasis HOTS (High Order Thinking Skills). Dengan begitu, siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga mampu melakukan analisis, sintesis, dan evaluasi informasi secara mendalam. Selain itu, perlu dikembangkan modul literasi digital terstruktur yang diajarkan secara eksplisit mulai dari jenjang SMP. Modul ini sebaiknya mengintegrasikan aspek etika digital, teknik pencarian sumber ilmiah, hingga keamanan data pribadi.

Kolaborasi antar pihak juga harus ditingkatkan. Orang tua perlu diberikan sosialisasi tentang pentingnya mengatur durasi dan jenis konten digital yang dikonsumsi anak-anak mereka. Program seperti *parenting digital literacy* dapat menjadi solusi jangka panjang dalam membentuk budaya digital yang sehat di lingkungan rumah. Sementara itu, institusi pendidikan wajib menyediakan ekosistem pembelajaran digital yang interaktif, gamified, dan personalisasi, agar siswa tidak kembali mencari hiburan di luar konteks akademik. Dengan penerapan langkah-langkah tersebut secara konsisten dan sistematis, pemanfaatan teknologi digital oleh remaja tidak hanya akan menjadi lebih produktif, tetapi juga mendukung tumbuhnya generasi yang literat, mandiri, dan bijak secara digital.

²⁸ Melinda Yusri Rizki dkk., "PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP KONSENTRASI DAN PRESTASI AKADEMIK SISWA," *EDU RESEARCH* 6, no. 1 (31 Maret 2025): 2242–49, <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.755>.

²⁹ Fuji Widi Jannatun Hasanah, "Pengaruh intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap kedisiplinan belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah: Penelitian korelasi di MI Aisyah" (other, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024), <https://digilib.uinsgd.ac.id/103149/>.

³⁰ Rita Oktavia, "Tingkat Literasi Digital Siswa Ditinjau Dari Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi Pada Siswa Mengengah Atas (Sma) Kecamatan Kuala Nagan Raya," *Bionatural* VII, no. 2 (2021): 26–34.

KESIMPULAN

Teknologi digital memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung strategi pembelajaran remaja di era digital. Remaja awal (usia 12–15 tahun) lebih banyak memanfaatkan teknologi untuk mengakses konten pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti video edukasi dan aplikasi gamifikasi yang sederhana. Sementara itu, remaja akhir (usia 16–18 tahun) cenderung memanfaatkan teknologi secara lebih mandiri dengan menggunakan platform daring seperti e-book, kelas online, dan aplikasi pengelola pembelajaran untuk memperdalam pemahaman materi mereka di luar pembelajaran formal di sekolah. Hal ini membuktikan bahwa teknologi tidak hanya memperluas akses ke berbagai sumber belajar tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan kognitif remaja sesuai tahap usianya.

Model pembelajaran yang memadukan metode daring dan tatap muka, atau dikenal dengan *blended learning*, muncul sebagai pendekatan yang paling direkomendasikan untuk diterapkan. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek dan gamifikasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Strategi ini sejalan dengan kebutuhan remaja masa kini yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus membantu mereka mengembangkan keterampilan penting abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, berinovasi, dan memiliki literasi digital yang baik.

Namun, penelitian ini juga menyoroti beberapa tantangan yang harus dihadapi, seperti gangguan dari media sosial dan konten hiburan lain yang kerap mengalihkan perhatian remaja dari aktivitas belajar. Di sisi lain, masih ada kesenjangan dalam literasi digital, khususnya di kalangan remaja awal, yang menyebabkan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Karena itu, peran guru dan orang tua sangatlah krusial. Guru di sekolah bertugas membimbing pemanfaatan teknologi secara produktif, sedangkan orang tua di rumah perlu melakukan pendampingan serta memastikan penggunaan teknologi seimbang antara hiburan dan pendidikan.

Dari keseluruhan temuan ini dapat disimpulkan bahwa efektivitas pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran remaja bergantung pada kerjasama semua pihak terkait. Penggunaan teknologi harus dilakukan secara terencana dan berkesinambungan, didukung oleh pelatihan yang memadai, kebijakan yang mendukung, serta lingkungan belajar yang kondusif. Jika dikelola dengan baik, teknologi digital akan menjadi sarana yang sangat kuat untuk memperkaya pembelajaran remaja dan membekali mereka dengan kemampuan yang relevan untuk menghadapi era digital yang penuh tantangan.

REFERENSI

- Alghamdi, Amani K H, Imam Abdulrahman, dan Saudi Arabia. "Current Issues Distance education in higher education in Saudi Arabia in the post-." *World Journal on Educational Technology: Current Issues* 13, no. 3 (2021): 485–501.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, dan Ibrahim Arifin. "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital." *Seminar Nasional Dies Natalis 62* 1 (2023): 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Apdillah, Dicky, Rusti Br Zebua, Muhammad Idham, dan Ibnu Anhar. "TEKNOLOGI DIGITAL DI DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT." *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir* 8, no. 2 (20 Agustus 2022): 101–7. <https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i2.247>.
- Arianto, Bambang. "Metoda Riset Content Analysis Pendekatan Teori dan Praktik." *Borneo Novelty Publishing*, 1 Januari 2025. <https://doi.org/10.70310/AKJDH833>.
- Azis, Taufiq Nur. "Strategi pembelajaran era digital." *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.
- Berutu, Timoty Agustian, Dina Lorena Rea Sigalingging, Gaby Kasih Valentine Simanjuntak, dan Friska Siburian. "Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern." *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 2, no. 3 (22 Juli 2024): 358–70. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i3.258>.
- Fitrialis, Roza, Dea Elsani, Tika Rahmadani, Nayla Riska Vania, Muhammadiyah Riau, Muhammadiyah Riau, Universitas Muhammadiyah Riau, dkk. "Dampak Negatif Media Sosial Terhadap Remaja" 3, no. 2 (2024).
- Graham, Charles R. "BLENDED LEARNING SYSTEMS." *Guangxue Jishu/Optical Technique* 30, no. 6 (2021): 717.
- Hasanah, Fuji Widi Jannatun. "Pengaruh intensitas penggunaan aplikasi TikTok terhadap kedisiplinan belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah: Penelitian korelasi di MI Aisyah." Other, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024. <https://digilib.uinsgd.ac.id/103149/>.
- Jalaluddin. "STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA" 2, no. 1 (2024): 5–24.
- Jayantika, I Gusti Agung Trisna, dan Gaudensia Namur. "Peran Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika." *Indonesian Journal of Educational Development* 3, no. 2 (2022): 285. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7033331>.
- Jibril, Mohammed. "EFFECT OF DIGITAL LEARNING STRATEGIES ON STUDENTS ' ACADEMIC PERFORMANCE AND RETENTION OF SELECTED" 22, no. 1 (2024): 36–56.
- Kurniasari, Wening, Murtono Murtono, dan Deka Setiawan. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (2021): 141–48. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>.
- Maya ulfa, Chanifudin. "PENGARUH METODE KETELADANAN GURU AKIDAH AKHLAK" 12, no. 02 (2024): 35–50.

- Namiri, Zaiyad, Universitas Islam, Negeri Raden, Intan Lampung, Siti Patimah, Universitas Islam, Negeri Raden, dkk. "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Digital Dalam." *AT-TAJDID*, no. 07 (2023).
- Nurhikmah,, Dedy Aswan, Baso N Asrul Bena, dan Abdul Malik Ramli. "Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas." *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 1 (2023): 146–55.
- Oktavia, Rita. "Tingkat Literasi Digital Siswa Ditinjau Dari Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi Pada Siswa Mengengah Atas (Sma) Kecamatan Kuala Nagan Raya." *Bionatural* VII, no. 2 (2021): 26–34.
- Peter, Ramot. "Peran Orangtua dalam Krisis Remaja." *Humaniora* 6, no. 4 (2015): 453. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3374>.
- Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*, 2014, 67–85. <https://doi.org/10.4135/9781483387765.n6>.
- Purnomo, Agus, Maria Kanusta, S. Ag Fitriyah, Muhammad Guntur, Rabiatal Adawiyah Siregar, Supardi Ritonga, Sri Ilham Nasution, S. Sos, Siti Maulidah, dan S. Pdl. *Pengantar Model Pembelajaran*. Vol. 1. RUNI FAZALANI, 2022. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=4363702099059442989&hl=en&oi=scholar>.
- Resti, Resti, Rizka Annisa Wati, Salamun Ma'Arif, dan Syarifuddin Syarifuddin. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar." *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8, no. 3 (2024): 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.
- Rizki, Melinda Yusri, Trisna Rukhmana, Al Ikhlas, Iriana Bakti, Bambang Libriantono, dan Muhammad Aqshel Revinzky. "PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP KONSENTRASI DAN PRESTASI AKADEMIK SISWA." *EDU RESEARCH* 6, no. 1 (31 Maret 2025): 2242–49. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.755>.
- Said, Sitaman. "PERAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA ABAD 21." *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan Dan Ekonomi* 6, no. 2 (18 Juni 2023): 194–202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>.
- Sakti, Abdul. "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital." *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 2, no. 2 (24 Mei 2023): 212–19. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.
- Siti Nurkamilah, Diah Ika Putri Rifaatul Muthmainnah. "PEMANFAATAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN KAWASAN PENGEMBANGAN DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN." *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 2507, no. February (2020): 1–9.
- Susilo, Agus, Yohana Satinem, dan Sarkowi Sarkowi. "ANALISIS PERPUSTAKAAN SEBAGAI SUMBER LITERASI GENERASI Z DI ERA DIGITAL." *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial* 3, no. 02 (6 Oktober 2024): 130–38. <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v3i2.32368>.

- Turnip, Ricardo Sisco. "PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DI KALANGAN PELAJAR: PENGENALAN DAN PRAKTIK PENGGUNAAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN Abstrak." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6, no. 4 (2023): 2302–10.
- Wahyuni, Sri, Yesi Novitasari, Suharni Suharni, dan Reswita Reswita. "The Effect of Digital Literacy-Based Learning on Student Motivation and Socialization Ability." *Consilium : Berkala Kajian Konseling dan Ilmu Keagamaan* 9, no. 2 (2023): 88. <https://doi.org/10.37064/consilium.v9i2.13454>.