

STRATEGI GURU DALAM MENDESAIN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK GENERASI ALPHA PADA KURIKULUM MERDEKA: STUDI KUALITATIF DI SD HARAPAN MULIA ISLAMIC SCHOOL

Hilda Nor Chasanah¹, Salma Fitriani Novanda², Aisyah Rahmalia³, Najwatul Istiqomah⁴,
Nafilah Faradiba Balbisi⁵ & Dicky Anggriawan Nugroho⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid

rahmaliaaisyah15@gmail.com¹, najwatulistiwa@gmail.com²,
vanadaxfiuw@gmail.com³, Nafilah.faradiba.balbisi@mhs.uingusdur.ac.id⁴,
yocoahmad567@gmail.com⁵, dicky.anggriawannugroho@uingusdur.ac.id⁶

Abstract: *This study aims to explore teacher strategies in designing interactive learning videos tailored to Generation Alpha's characteristics within the framework of the Merdeka Curriculum at SD Harapan Mulia Islamic School. Generation Alpha, raised in a digital environment, demands a contextual, engaging, and meaningful technology-based learning approach. The research employs a qualitative case study method, with data collected through in-depth interviews, direct observation, and document analysis. The findings reveal six key strategies implemented by teachers: analyzing student learning needs, selecting contextual materials, utilizing video design applications, integrating Islamic values, evaluating video effectiveness, and involving parents. The learning videos were designed with interactive visual media, supported by tools such as CapCut, Canva, and AI Video Avatar, and embedded with spiritual content to foster student character. Despite challenges such as limited time and varying teacher digital skills, the strategies proved effective in enhancing student engagement. This study is expected to serve as a reference for developing adaptive and applicable digital learning media that meets 21st-century needs in Islamic elementary education.*

Keywords: *Teacher strategy, interactive learning video, Generation Alpha, Merdeka Curriculum.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi guru dalam mendesain video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha pada konteks Kurikulum Merdeka di SD Harapan Mulia Islamic School. Generasi Alpha yang tumbuh dalam ekosistem digital membutuhkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi kasus, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan enam strategi utama: analisis kebutuhan belajar siswa, pemilihan materi kontekstual, pemanfaatan aplikasi desain video, integrasi nilai-nilai keislaman, evaluasi efektivitas video, dan pelibatan orang tua. Video pembelajaran dirancang menggunakan media visual yang interaktif, didukung dengan aplikasi seperti CapCut, Canva, dan AI Video Avatar, serta dikombinasikan dengan nilai-nilai spiritual untuk menumbuhkan karakter siswa. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu dan keterampilan digital guru, penerapan strategi ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21 di sekolah dasar berbasis Islam.

Kata Kunci: Strategi guru, video pembelajaran interaktif, Generasi Alpha, Kurikulum Merdeka.

PENDAHULUAN

Memasuki era abad ke-21, pendidikan tidak lagi cukup hanya berorientasi pada transfer pengetahuan semata, melainkan harus menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C). Dunia yang kian kompleks dan cepat berubah menuntut sistem pendidikan untuk adaptif dan visioner. Generasi Alpha sebagai generasi yang tumbuh dalam ekosistem digital sejak lahir menghadirkan tantangan tersendiri bagi para pendidik. Mereka cenderung visual, interaktif, dan cepat bosan dengan metode konvensional. Dalam konteks ini, Kurikulum Merdeka hadir sebagai jawaban atas tuntutan zaman, memberi ruang bagi guru untuk merancang pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik (Wijayanti dkk., 2025).

Pembelajaran tidak cukup hanya menyampaikan materi, tetapi harus mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa secara kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Video pembelajaran interaktif menjadi salah satu strategi potensial untuk menjawab kebutuhan Generasi Alpha. Menurut Nehru dan Syarkowi (2017), desain pembelajaran yang efektif dimulai dari pemahaman karakteristik peserta didik dan dikembangkan melalui pendekatan konstruktivis yang mengaitkan pengetahuan lama dengan konteks nyata serta teknologi saat ini. Dalam praktiknya, guru harus mampu menjadi perancang pengalaman belajar yang hidup dan menarik secara visual. Oleh karena itu, penting meneliti strategi guru dalam merancang video pembelajaran sebagai bagian dari transformasi pedagogi menuju generasi yang kreatif dan kompetitif.

Generasi Alpha lahir dan besar dalam ekosistem digital yang dinamis. Mereka akrab dengan teknologi dan menjadikannya bagian dari identitas serta pola pikir mereka. Sejak usia dini, mereka terbiasa menggunakan gawai, aplikasi, dan platform interaktif (Gartshore, 2018). Mereka menyerap informasi dengan cepat melalui tampilan visual dan responsif. Nugroho dan Ismail (2024) menyatakan bahwa karakteristik unik ini menuntut pendekatan pedagogis berbasis teknologi dan kontekstual.

Jika guru tidak mampu memahami ritme belajar Generasi Alpha, maka pembelajaran cenderung menjadi membosankan dan kehilangan makna. Nasir (2024) memperingatkan bahwa Generasi Alpha sangat rentan terhadap kejenuhan serta kecanduan layar jika pendekatan pembelajaran tidak sesuai dengan karakter mereka. Namun, realita di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang belum mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan generasi ini. Arfika dkk. (2023) menegaskan bahwa sebagian besar guru masih mengajar dengan metode konvensional tanpa menggunakan media digital yang sesuai dengan karakter visual dan kinestetik peserta didik. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran menjadi rendah.

Hal ini diperkuat oleh Hafizah (2023) yang menyatakan bahwa ketidaksesuaian antara media belajar dan gaya belajar siswa dapat menimbulkan rasa frustrasi serta penurunan minat belajar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang berpihak pada murid, guru dituntut menjadi desainer pembelajaran yang adaptif. Video pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi potensial untuk mengatasi masalah ini. Media ini mampu menggabungkan visualisasi, narasi, simulasi, dan interaksi sesuai dengan preferensi belajar Gen Alpha. Secara ideal, Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran berbasis teknologi dan kebutuhan siswa.

Namun pada praktiknya, belum semua guru mampu mendesain video pembelajaran yang interaktif, menarik secara visual, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Keterbatasan pelatihan, kreativitas, dan pemahaman terhadap karakter Gen Alpha menjadi tantangan besar. Hafizah (2023) menyebutkan bahwa banyak guru masih menerapkan pendekatan belajar yang tidak relevan sehingga siswa merasa bosan. Arfika dkk. (2023) menambahkan bahwa media digital seperti animasi, augmented reality, dan video sangat dibutuhkan untuk merangsang minat serta kepuasan belajar siswa Gen Alpha. Rakhmawan dkk. (2024) menyoroti pentingnya inovasi guru dalam menghadapi revolusi industri 4.0 agar pembelajaran tetap relevan dan kontekstual.

Video pembelajaran interaktif bukan hanya alat penyampai informasi, tetapi juga media yang memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam dan menyenangkan. Julia dkk. (2021) menegaskan bahwa video pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam. Dalam pendidikan modern, penting bagi pendidik memahami pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa. Studi-studi semacam ini sangat dibutuhkan untuk memberikan dasar praktis dalam penyusunan dan penerapan video pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mendorong kebijakan pendidikan yang lebih adaptif dan inovatif.

Di era digital, proses pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari teknologi, terutama bagi peserta didik usia dasar yang termasuk dalam Generasi Alpha. Anak-anak ini tumbuh dengan gawai, animasi, dan media interaktif sebagai bagian dari dunia mereka. Guru tidak cukup hanya menyampaikan materi secara lisan, tetapi harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan sesuai dengan karakter visual dan audiovisual siswa. Video pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan motivasi siswa melalui penyajian materi yang kontekstual dan menarik (Nurjihan et al., 2024; Aulia et al., 2024). Desain video harus memperhatikan prinsip multimodal dan kebutuhan emosional siswa.

Strategi guru dalam merancang video pembelajaran mencakup pemanfaatan aplikasi seperti CapCut, AI Video Avatar, Canva, iMovie, dan kuis interaktif. Media ini memberikan

pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan. Novera dan Sofiarini (2022) menyebutkan bahwa video pembelajaran melibatkan dua indra utama yaitu pendengaran dan penglihatan, sehingga memudahkan pemahaman siswa. Nurwahidah et al. (2021) dan Nurwinda et al. (2022) menambahkan bahwa video disukai karena mampu melibatkan lebih dari satu pancaindra dan menumbuhkan imajinasi siswa. Purbayanti et al. (2020) juga menegaskan bahwa media ini mudah diakses, praktis, dan tidak memerlukan biaya besar.

Selain itu, Shafa dan Yuniarta (2022a) menyatakan bahwa video pembelajaran memiliki variasi penyajian yang membuatnya menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, video pembelajaran menjadi salah satu media efektif yang mampu menjawab keterbatasan siswa dan mempermudah akses terhadap materi. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru memiliki tanggung jawab besar untuk menghadirkan konten pembelajaran yang adaptif dan bermakna. Asfara Zianadezdha (2024) menjelaskan bahwa desain video yang baik memerlukan proses sistematis dari analisis kebutuhan, pembuatan storyboard, produksi, hingga uji coba. Guru diharapkan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai desainer media yang peka terhadap perkembangan zaman.

Berangkat dari urgensi tersebut, penelitian ini mengkaji secara kualitatif strategi guru dalam mendesain video pembelajaran interaktif pada sekolah Islam berbasis Kurikulum Merdeka. SD Harapan Mulia Islamic School menjadi konteks menarik karena memadukan aspek kognitif, spiritual, dan moral dalam proses pembelajaran. Hal ini memberikan tantangan sekaligus peluang bagi guru untuk merancang media ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bernilai keislaman. Fokus penelitian diarahkan pada pengembangan video pembelajaran bagi Generasi Alpha yang hidup di era teknologi digital dan memiliki gaya belajar visual, cepat, dan intuitif. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberi kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus karena bertujuan menggali pemahaman mendalam tentang strategi guru dalam mendesain video pembelajaran interaktif di SD Harapan Mulia Islamic School. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian bukan pada angka, tetapi pada makna, proses, dan nilai-nilai yang dihayati subjek secara kontekstual. Jenis studi kasus dianggap tepat karena penelitian dilakukan di satu lokasi tertentu dengan kondisi nyata yang ingin dipahami secara menyeluruh. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru yang telah merancang dan menggunakan video pembelajaran interaktif serta memahami karakteristik Generasi Alpha. Pemilihan subjek dilakukan dengan purposive sampling, berdasarkan kriteria yang sesuai

dengan tujuan penelitian, seperti pengalaman membuat video dan pemahaman terhadap gaya belajar visual serta kebutuhan interaktif peserta didik (Creswell, 2016).

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan studi dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali strategi dan pengalaman guru secara terbuka, sementara observasi dilakukan untuk melihat implementasi video pembelajaran, termasuk respons siswa dan keterpaduan materi. Studi dokumentasi meliputi pengumpulan video reflektif guru sebagai data pelengkap untuk triangulasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, dimulai dari reduksi data, penyajian data dalam bentuk naratif dan visual, hingga penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul. Validitas temuan dijaga melalui verifikasi lintas sumber, sehingga hasil akhir benar-benar mencerminkan kondisi dan strategi yang dijalankan di lapangan (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Harapan Mulia Islamic School, guru-guru menerapkan lima tahapan utama dalam mendesain video pembelajaran interaktif. Guru juga menunjukkan contoh video pembelajaran Agama Islam bertema “Tata Cara Shalat” yang menggabungkan animasi dan pembacaan ayat Al-Qur’an sebagai penguatan nilai spiritual. Dokumentasi berupa foto proses pembuatan dan cuplikan video pembelajaran dapat dilihat pada lampiran berikut.



Gambar 1: Video Pembelajaran Tata Cara Shalat

Hasil

Penelitian ini menjabarkan tentang bagaimana pendidik di SD Harapan Mulia Islamic School menerapkan strategi-strategi ke dalam desain video pembelajaran yang interaktif lalu disesuaikan dengan karakteristik Generasi Alpha dan prinsip Kurikulum Merdeka. Adapun

beberapa strategi yang di terapkan dalam sekolah SD Harapan Mulia Islamic School dalam mendesain video pembelajaran, diantaranya:

1. Analisis Kebutuhan Belajar Peserta Didik

Tahap awal pendidik dalam penerapan strategi ini, yaitu dalam memperhatikan bagaimana Generasi Alpha belajar. Penerapan dilakukan dengan mempertimbangkan gaya belajar Generasi Alpha yang lebih cenderung visual, cepat tanggap terhadap teknologi dan menyukai konten-konten yang menarik dan interaktif. Lalu setelah itu pendidik melakukan observasi dan mengambil pengalaman belajar sebelumnya untuk memahami respon peserta didik terhadap macam-macam media pembelajaran untuk merancang bagaimana pendidik menerapkan video pembelajaran untuk strategi pembelajaran. (Mark McCrindle, 2014)

2. Pemilihan Materi Ajar Kontekstual

Pendidik menerapkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka ke dalam materi ajar dengan relevan dan juga pendidik memadukan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Materi yang telah ditentukan juga mengandung nilai-nilai edukatif serta nilai-nilai spiritual yang dapat digabungkan dengan visi sekolah keislaman. Dengan ini peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran. (Kementerian Pendidikan, 2022)

3. Pemanfaat Aplikasi Desain Video

Penerapan berbagai AI dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan keefektifan belajar peserta didik. Maka dari itu pendidik di SD Harapan Mulia Islamic School memanfaatkan berbagai AI, diantaranya canva, PPT video, Capcut, dan masih banyak lagi pemanfaatan aplikasi yang dapat di gunakan untuk membantu pembelajaran. (J. Marsh, 2021)

4. Integrasi Nilai-Nilai Keislaman

Sesuai dalam visi sekolah keislaman, pendidik pastinya memasukkan nilai-nilai keislaman dalam video pembelajaran yang akan di tampilkan kepada peserta didik. Salam, doa pembuka, penguatan karakter islam, serta beberapa kutipan-kutipan ayat atau hadis yang relevan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik ke dalam video pembelajaran. Hal tersebut guna menanamkan karakteristik peserta didik berupa keimanan dan ketakwaan. (Kementerian Pendidikan, 2022)

5. Evaluasi dan Refleksi Efektivitas Video

Pendidik menerapkan evaluasi di akhir pembelajaran kepada peserta didik. Bentuk evaluasi dapat berupa refleksi mandiri yang berupa tanggapan pendidik terhadap video pembelajaran dan juga dapat berupa formulir pendataan tanggapan

peserta didik. Lalu pendidik dapat menjadikan evaluasi tersebut sebagai revisi nantinya dan pengembangan video selanjutnya.

6. Pelatihan Digital untuk Peserta Didik

Di SD Harapan Mulia Islamic School juga menghimbau kepada setiap peserta didik untuk memiliki alat bantu pembelajaran yang berupa alat belajar. Pendidik menerapkan sejak kelas empat guna mempermudah pemahaman peserta didik dalam penerapan pembelajaran salah satunya video pembelajaran yang di gunakan. Alat bantu dapat digunakan pada saat pembelajaran dengan catatan dibuka hanya untuk pembelajaran.

7. Pelibatan Orang Tua

Pembelajaran yang menggunakan alat bantu yang berupa alat belajar juga membutuhkan keterlibatan orang tua dalam pengawasan peserta didik. Tidak hanya pihak sekolah yang mengawasi peserta didik, namun pengawasan orang tua juga sangat dibutuhkan agar pembelajaran dalam berjalan secara efisien. Nantinya orang tua akan mendapatkan bimbingan bagaimana cara mengakses dan mendampingi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran. Pendidik juga menghimbau kepada orang tua agar tidak semua aplikasi dapat di akses peserta didik.

Penerapan strategi ke dalam desain video pembelajaran juga memiliki tantangan-tantangan yang dihadapi. Meskipun strategi yang diterapkan efektif dalam pembelajaran, ada tantangan, seperti:

1. Keterbatasan waktu untuk mengedit video pembelajaran serta peningkatan kinerja pendidik.
2. Belum meratanya keterampilan tenaga pendidik dalam pembuatan video dan keterbatasan dalam mendesain media digital.

Dengan hal tersebut, penerapan strategi dalam video pembelajaran pendidik juga harus menunjukkan sikap antusias serta rasa komitmen yang tinggi dalam mengembangkan media digital sebagai bentuk adaptasi perubahan zaman. Zaman pada Generasi Alpha, yaitu selalu berdampingan dengan media digital. Kesiapan SD Harapan Mulia Islamic School dalam penerapan media digital berbasis video pembelajaran yang di baurkan dengan nilai keislaman yang sesuai dengan visi sekolah Islam.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SD Harapan Mulia Islamic School menggunakan berbagai strategi untuk membuat video pembelajaran interaktif. Mereka menggabungkan pendekatan pedagogis modern yang sesuai dengan ciri Generasi Alpha dan

menekankan pentingnya membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan konteks nyata (Nehru & Syarkowi, 2017). Karena mereka berasal dari era digital, Generasi Alpha sangat visual, intuitif, dan cepat dalam beradaptasi dengan teknologi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan atensi, motivasi, dan pemahaman siswa, video interaktif harus dibuat dengan mempertimbangkan gaya belajar visual dan kebutuhan emosional mereka.

Langkah pertama, analisis kebutuhan belajar siswa, mencerminkan penerapan pendekatan berpusat pada siswa, di mana guru mengidentifikasi karakteristik siswa sebagai dasar desain media ajar. Ini juga sesuai dengan pendekatan andragogi modern, yang melibatkan guru sebagai fasilitator yang membangun pengalaman belajar yang relevan dan menyenangkan bagi anak-anak.

Pilihan materi kontekstual berdasarkan Kurikulum Merdeka menunjukkan korelasi antara kebijakan pendidikan nasional dan pendekatan praktis guru. Materi ajar dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan memasukkan nilai spiritual menurut visi sekolah Islam. Ini menegaskan pelaksanaan pendidikan holistik di mana aspek kognitif, afektif, dan spiritual diberi perhatian seimbang.

Aplikasi desain video seperti *CapCut*, *Canva*, dan *PowerPoint Video* menunjukkan upaya pendidik untuk menggunakan teknologi pembelajaran secara aktif. Ini sejalan dengan prinsip TPACK, yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler. Prinsip ini menyatakan bahwa guru abad ke-21 harus memiliki kemampuan untuk memadukan pengetahuan pedagogi, konten, dan teknologi. Dengan menguasai aplikasi video yang sederhana, guru dapat membuat konten yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Selain itu, memasukkan nilai-nilai keislaman ke dalam video pembelajaran menunjukkan bahwa pendidik tidak hanya memberikan pengetahuan akademik tetapi juga membangun karakter dan iman peserta didik. Menurut Zubaedi (Kulsum & Muhid, 2022), pendidikan yang berkualitas harus mengembangkan potensi setiap siswa secara keseluruhan, termasuk aspek keagamaan. Dalam video pembelajaran, ada salam, doa pembuka, dan kutipan ayat dan hadis. Ini adalah contoh nyata bagaimana nilai-nilai religius diterapkan dalam proses pembelajaran.

Strategi evaluasi dan refleksi juga sangat penting karena mencerminkan penerapan *assessment for learning* yaitu evaluasi yang digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Guru tidak hanya menilai hasil, tetapi juga merefleksikan efektivitas media yang digunakan dan melakukan revisi untuk perbaikan berkelanjutan. Ini mencerminkan siklus *design thinking* dalam desain pembelajaran: empati, ideasi, prototipe, dan evaluasi.

Adapun pelatihan digital untuk peserta didik dan pelibatan orang tua mencerminkan pendekatan sistemik yang mengakui bahwa pembelajaran efektif tidak hanya bergantung pada guru dan siswa, tetapi juga pada lingkungan pendukung, termasuk keluarga. Ini sesuai

dengan teori ekologi pendidikan dari Bronfenbrenner yang menekankan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dalam lingkungan mikrosistem (rumah dan sekolah) dan mesosistem (hubungan antara keduanya).

Namun demikian, hasil penelitian juga mengungkapkan tantangan besar, terutama dalam hal keterbatasan waktu, keterampilan digital guru, dan beban kerja. Hal ini konsisten dengan temuan Kinanthi dkk.(Triyunita et al., 2025) bahwa sebagian besar guru masih menghadapi kesenjangan kompetensi dalam mendesain media digital yang inovatif. Diperlukan pelatihan berkelanjutan dan dukungan sistemik dari institusi pendidikan agar guru mampu menjalankan peran sebagai *digital content designeryang* adaptif.

Dengan demikian, strategi yang diterapkan oleh guru di SD Harapan Mulia mencerminkan respons terhadap transformasi pembelajaran abad ke-21 yang berpusat pada murid. Penelitian ini memperkuat posisi video pembelajaran interaktif sebagai alat pedagogis yang efektif, dengan catatan bahwa keberhasilan strategi ini sangat tergantung pada kesiapan sumber daya guru, dukungan teknologi, dan keterlibatan semua pihak termasuk orang tua dan lembaga pendidikan.

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa guru di SD Harapan Mulia Islamic School berhasil menerapkan berbagai strategi untuk mendesain video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Strategi ini berfokus pada penciptaan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan bermakna, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah analisis kebutuhan belajar siswa, di mana mereka menggali preferensi dan gaya belajar visual Generasi Alpha. Generasi ini cenderung responsif terhadap teknologi, sehingga guru melakukan observasi dan menyesuaikan media pembelajaran dengan preferensi siswa. Proses ini menjadi landasan penting dalam mendesain video pembelajaran yang relevan. Pemilihan materi ajar dilakukan dengan mempertimbangkan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Guru memilih materi yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta memasukkan nilai-nilai keislaman. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memperkuat karakter spiritual siswa.

Dalam proses desain, guru memanfaatkan berbagai aplikasi seperti CapCut, Canva, dan AI Video Avatar. Aplikasi ini memungkinkan guru menghasilkan konten video yang interaktif dan menarik. Integrasi nilai-nilai keislaman juga dilakukan secara konsisten, dengan menyisipkan salam, doa pembuka, kutipan ayat Al-Qur'an, serta hadis yang relevan, sehingga video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangun karakter siswa.

Guru juga mengedepankan evaluasi dan refleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Umpan balik dari siswa dan evaluasi internal membantu guru meningkatkan kualitas video pembelajaran secara berkelanjutan. Selain itu, pelibatan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di rumah menjadi aspek penting yang mendukung efektivitas strategi ini.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, termasuk keterbatasan waktu dalam proses produksi video, variasi tingkat keterampilan digital guru, dan infrastruktur teknologi yang belum merata. Tantangan ini memerlukan perhatian khusus melalui pelatihan berkelanjutan dan dukungan dari institusi pendidikan.

Secara keseluruhan, strategi yang diterapkan mencerminkan respons adaptif terhadap kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang berpusat pada siswa. Dengan pendekatan yang berfokus pada pemanfaatan teknologi, pendidikan karakter, dan kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis nilai Islam. Di masa depan, dukungan berkelanjutan dalam pelatihan teknologi bagi guru serta pengembangan infrastruktur yang memadai akan menjadi kunci keberlanjutan inovasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, J. D. R., dkk. (2024). Efektivitas Peran Kurikulum Merdeka Terhadap Tantangan Revolusi Industri 4.0 Bagi Generasi Alpha. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1313-1328. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.754>
- Arfika, N., Adillah, R., Purba, F. P. Y., & Yus, A. (2023). Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 1-8. <https://doi.org/10.47709/geci.V1i2.3177>
- Aulia, M. I., dkk. (2024). Capcut Untuk Pendidikan: Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6).
- Baharuddin, dkk. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 232-240.
- Baihaqi, W. M., dkk. (2023). Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 99-108.

“Transformasi Pembelajaran MI/SD Berbasis Teknologi untuk Lingkungan Belajar Lebih Kritis dan Kolaboratif”

Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Edisi keempat). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Gartshore, L. (2018). Understanding Generation Alpha. *BDJ Team*, 5(10), 18198.

Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4).
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>

J. Marsh, e. a. (2021). hildren and digital storytelling: A literature review. *Journal of Early Childhood Literacy*, 446-472.

Kementerian Pendidikan, K. R. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kinanthi, G. S., Saputri, N. F., & Rosita, N. A. (2024). Pentingnya Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru dalam Menghadapi Transformasi Pendidikan Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series*, 7(3), 729–738.

Mark McCrindle, E. W. (2014). *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. Sydney: McCrindle Research.

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mu'in. (2024). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia (P4I).
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=oB0EEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:ziu7V0lz8wJ:scholar.google.com/&ots=yeK8TDh0CB&sig=DmuyeXUESTf1ohESC1HKUwu3ZAs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Nasir, R. (2024). Tantangan Penetrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mendidik Generasi Alpha. *Bincang Sains dan Teknologi (BST)*, 3(2), 44–51.
<https://doi.org/10.56741/bst.v3i02.585>

Nehru, & Syarkowi, A. (2017). Analisis Desain Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Sains Berdasarkan Profil Penalaran Ilmiah. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2(1), 20–24.

- Novera, R. D., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7161–7173.
- Nugroho, J., & Ismail, D. H. (2024). Strategi Membangun Keterampilan Berpikir Kritis untuk Generasi Alpha Z (Critical Thinking Skills Building Strategies for Generation Alpha Z). *Transparansi: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 7(1), 46–55. <https://doi.org/10.31334/transparansi/v7i1.3752>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr*, 17(1), 118–120.
- Purbayanti, H. S., Ponoarjo, P., & Oktaviani, D. N. (2020). Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Matematika Pada Pandemi Covid-19. *JIPMat*, 5(2), 165–172. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6693>
- Sari, W. N., Dkk. (2022). Penerapan Video Pembelajaran IPA Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online Kelas V SD N Pulorejo 02. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(8), 2795-2800.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 489-500. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i3>
- Shafa, A. F., & Yuniarta, T. N. H. (2022b). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Geogebra Materi Program Linear Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1127. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4882>
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syawaluddin, A., dkk. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Tema 2 Persatuan Dalam Perbedaan Subtema 2 Bekerja Sama Mencapai Tujuan Pembelajaran 1 Untuk Siswa Kelas VI Sd. *Pinisi Journal PGSD*, 4(1), 359-368.
- Wahyuni, I. E., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VIII.

“Transformasi Pembelajaran MI/SD Berbasis Teknologi untuk Lingkungan Belajar Lebih Kritis dan Kolaboratif”

Digital Transformation Technology (Digitech), 4(2).
<https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.4452>

Wijayanti, R., Nasution, W. R., & Satria, E. (2025). Inovasi Kurikulum untuk Pendidikan Abad 21: Tinjauan Literatur. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 175–183.

Zianadezdha, A., Suprayekti, & Widyaningrum, R. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Asking And Offering Help Di SMAN 62 Jakarta. *JPI/Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 79-86. <https://doi.org/10.21009/jpi.071.09>