The Way
p-ISSN 2088-1045
e-ISSN 2714-5476
Jurnal Teologi dan Kependidikan

DOI: https://doi.org/10.54793/teologi-dan-kependidikan.v11i2.222

Volume 11 | Nomor 2 | Oktober 2025

INTEGRASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN BERBASIS ARCS : MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR GENERASI ALPHA DI RUMAH BELAJAR SOLA FIDEI JAKARTA UTARA

Jhonnedy Simatupang [1*], Hizkia Lumban Tungkup [2]
[1)] *Sekolah Tinggi Teologi Wesley Methodist Indonesia*
[2)] *Sekolah Tinggi Teologi Agathos Jakarta*
[*)] *jhon.tupang28@gmail.com*

Riwayat Artikel
Diterima Redaksi:
11 April 2025
Proses Review:
26 Juli dan 1 Agustus 2025
Proses Revisi:
30 September dan 16, 17, 20 Oktober 2025
Diterbitkan:
29 Oktober 2025

Abstrak
Perkembangan teknologi dan pendidikan yang terjadi telah membawa dampak yang besar terhadap cara belajar generasi Alpha, dalam proses pembelajaran para peserta didik cenderung menggunakan teknologi justru untuk hal di luar kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan teknologi pendidikan berbasis model ARCS *(Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction)* dalam meningkatkan motivasi belajar generasi Alpha. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan wawancara (5 narasumber peserta didik Rumah Belajar Sola Fidei, Jakarta Utara dan di jenjang usia 12-14 tahun) dan studi literatur yang didukung dengan menggunakan aplikasi NVivo, penelitian ini menemukan bahwa teknologi yang mengintegrasikan elemen ARCS dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar generasi Alpha. Teknologi yang menarik perhatian, relevan, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan kepuasan terbukti efektif menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sehingga penelitian ini berupaya untuk mengkaji bagaimana teknologi dapat memperkuat setiap elemen ARCS untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan memotivasi dalam konteks pendidikan digital. Kesimpulannya, model ARCS dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada generasi Alpha di era digital.

Kata Kunci: Generasi Alpha, Model ARCS, Motivasi Belajar, dan Teknologi Pendidikan

Licence: Copyright 2025 The Authors

Abstract
The advancements in technology and education have significantly influenced the learning patterns of Generation Alpha, In the learning process, students tend to use technology for things outside of learning activities. This study aims to analyze the application of educational technology based on the ARCS model (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) in enhancing the learning motivation of this generation. Employing a descriptive qualitative method through interviews with five students from Rumah Belajar Sola Fidei in North Jakarta aged 12 to 14, along with literature studies supported by NVivo software, the research reveals that technology integrating ARCS elements can boost engagement and learning motivation among Generation Alpha. Tools that capture attention, are relevant, build self-confidence, and provide satisfaction have proven effective in creating enjoyable and meaningful learning experiences. Consequently, this study seeks to examine how technology can strengthen each element of ARCS to create a more engaging, relevant, and motivating learning environment within the context of digital education. In conclusion, the ARCS model can serve as an effective strategy for enhancing learning motivation among Generation Alpha in the digital age.

Keywords*: ARCS Model, Educational Technology, Generation Alpha, Learning Motivation*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan bersifat masif pada abad ke-21 berpengaruh signifikan dalam kehidupan manusia. Siapa pun dapat dengan mudah mengakses beragam informasi yang tersedia di dunia maya. Akses mencari dan menggali informasi dari berbagai penjuru bumi ini dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Kemajuan teknologi membuat dunia saat ini berada di ujung jari.[1] Kemajuan teknologi terjadi di semua bidang, termasuk pendidikan. Itu membuat bidang pendidikan terus mengalami perkembangan dan kemajuan yang signifikan. Oleh karena itu, teknologi dan pendidikan di era digital ini saling berkaitan dan saling mendukung. Teknologi yang terus berkembang memberikan banyak kemudahan di bidang pendidikan. Eka Yuli dan kawan-kawan dalam hasil penelitiannya menyampaikan teknologi diciptakan untuk mengatasi berbagai masalah dalam dunia pendidikan agar dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Cara belajar generasi muda saat ini juga berubah. [2]

Namun harus diakui kemajuan teknologi di era digital bagi dunia pendidikan dapat membuat siswa khususnya generasi Alpha kehilangan fokus belajar. Generasi Alpha yang di pandang sebagai kelompok masyarakat yang lahir di era digital justru teralihkan dengan berbagai hiburan di sosial media. Hal ini terjadi karena generasi Alpha memiliki kecenderungan tertarik pada dunia hiburan digital dan media sosial dibandingkan materi pembelajaran. Seperti hasil penelitian yang

[1] Endang Fatmawati, "Kebebasan Informasi Kalangan Milenial Dalam Ber-Media Sosial," *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan* 10, no. 2 SE-Articles (December 28, 2020): 94, https://doi.org/10.20473/jpua.v10i2.2020.94-103.

[2] Husnul Khotimah, Eka Yuli Astuti, and Desi Apriani, "Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan)," in *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2019.

Licence: Copyright 2025 The Authors

dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2023 perihal partisipasi peserta didik SMA/SMK belum mencapai target. Semula ditargetkan pada angka 82,15%, namun yang baru terealisasi sebesar 75,90%.[3]

Perihal partisipasi peserta didik nasional yang belum mencapai target tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran generasi Alpha yang memang memiliki kekurangan. Beberapa kekurangan dari generasi Alpha antara lain sifat mereka yang dominan, suka mengatur, kesulitan dalam berbagi, enggan mengikuti aturan; ketergantungan pada teknologi yang membuat mereka tidak dapat membayangkan hidup tanpa jejaring sosial; serta penurunan kemampuan berkomunikasi secara langsung.[4] Ketergantungan generasi alpha pada teknologi serta penurunan kemampuan komunikasi tatap muka menjadikan proses pembelajaran tradisional kurang efektif. Dalam konteks ini, integrasi teknologi pendidikan dengan model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) menjadi sangat relevan.

Model ARCS mampu menjawab tantangan yang ada melalui empat elemen utama: *Attention* menjaga fokus generasi yang mudah terdistraksi, *Relevance* menekankan pentingnya materi yang dikaitkan dengan minat dan kehidupan nyata Generasi Alpha, *Confidence* membangun keyakinan diri mereka melalui umpan balik teknologi yang cepat, serta *Satisfaction* memastikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi. Dengan demikian, sifat-sifat khas Generasi Alpha yang sebelumnya menjadi hambatan justru dapat dikelola melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi dengan model ARCS. Selain itu, kendala dalam mengoptimalkan teknologi dalam proses pembelajaran juga menjadi masalah. Teknologi yang seharusnya dapat memperkaya pengalaman belajar sering kali dimanfaatkan dengan cara yang tidak efektif atau bahkan berlebihan, yang akhirnya dapat mengganggu kualitas pembelajaran itu sendiri.[5] Sangat penting untuk mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pembelajaran yang mampu menarik perhatian, relevan, dan memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi generasi Alpha. Tanpa pendekatan yang tepat, potensi besar dari teknologi justru bisa berfungsi sebagai

[3] Jendela Kemendikbud, "Angka Partisipasi Sekolah Naik Meski Belum Capai Target," Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2023.

[4] Ganjar Setyo Widodo and Kharisma Sita Rofiqoh, "Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no. 1 SE-Articles (March 31, 2020): 15, https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67; Budi Harianto, Hikman Sirait, and Esti Rahayu, "Komunikasi Pemimpin Kristen Di Era Digital: Membangun Kepercayaan Dan Tim Pelayanan Yang Solid," *HARVESTER: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen* 10, no. 1 (2025): 52–53, https://doi.org/10.52104/harvester.v10i1.283; Julio Eleazer Nendissa et al., "Analisis Keefektifan Dan Tantangan Etis Terhadap Peran Ai Dalam Meningkatkan Pembelajaran Multikultural," *The Way: Jurnal Teologi Dan Kependidikan* 11, no. 1 (March 2025): 95, https://doi.org/10.54793/teologi-dan-kependidikan.v11i1.178.

[5] Etika Widi Utami, "Kendala Dan Peran Orangtua Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19," in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, vol. 3, 2020, 471–79.

Licence: Copyright 2025 The Authors

gangguan yang menghalangi motivasi peserta didik "generasi Alpha" dalam mengikuti pembelajaran. Dalam konteks ini, penerapan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar sangatlah krusial.

Berdasarkan hal tersebut, maka pendekatan ARCS seharusnya dirancang untuk menarik perhatian peserta didik, mengaitkan materi pelajaran dengan minat dan kebutuhan mereka, membangun rasa percaya diri dalam proses belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang memuaskan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh MK John dan Thomas menyatakan "Model ARCS memberikan landasan untuk mengidentifikasi motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Ditemukan dalam konteks penyampaian instruksi, peserta didik mungkin sudah tertarik dan menyadari relevansi materi yang disampaikan, namun mereka mungkin merasa kurang percaya diri dalam kemampuan untuk menguasai pengetahuan atau keterampilan baru tersebut."[6]

Walaupun banyak penelitian telah membahas penerapan model ARCS dalam pendidikan secara umum, masih terdapat kekurangan penelitian yang mengkaji penerapan model ini dalam konteks pendidikan berbasis teknologi. Khususnya, masih minim penelitian yang mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen penting dalam model ARCS, yaitu perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan, dapat dijaga dalam pengajaran berbasis teknologi. Selain itu, masih jarang studi yang membahas peran teknologi dalam mendukung keempat komponen tersebut serta dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik di lingkungan digital.

Pendidikan berbasis ARCS menarik untuk diteliti dan sudah ada sejumlah penelitian yang dilakukan terkait dengan topik tersebut, antara lain oleh Long Ma dan Chei Sian Lee dengan judul "Evaluating the effectiveness of blended learning using the ARCS model" yang diterbitkan Juni 2021. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran campuran mengungguli pembelajaran daring murni dalam meningkatkan persepsi perhatian, kepercayaan diri, dan kepuasan mahasiswa. Selain itu, pembelajaran campuran memiliki tingkat persepsi kepuasan yang lebih tinggi daripada pembelajaran tatap muka.[7] Kun Li dan John M. Keller dengan penelitian "Use of the ARCS model in education: A Literature Review" yang dipublikasikan tahun 2018. Hasil penelitian mereka menunjukkan temuan tinjauan literature memberikan wawasan bagi para peneliti dan praktisi tentang, pertama bagaimana model ARCS diterapkan dan dalam konteks pendidikan apa. Kedua, jenis desain dan metode penelitian apa yang digunakan; dan ketiga, luaran utama apa yang dilaporkan.[8] Sementara Ahmad Ubaidillah, Suad, dan Santosa

[6] M Keller John and W Kopp Thomas, "An Application of the ARCS Model of Motivational Design," in *Instructional Theories in Action* (Routledge, 2018), 289–320.

[7] Long Ma and Chei Sian Lee, "Evaluating the Effectiveness of Blended Learning Using the ARCS Model," *Journal of Computer Assisted Learning* 37, no. 5 (2021): 9, https://doi.org/10.1111/jcal.12579.

[8] Kun Li and John M Keller, "Use of the ARCS Model in Education: A Literature Review," *Computers & Education* 122 (2018): 60, https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.019.

Licence: Copyright 2025 The Authors

mempublikasikan penelitian berjudul "Motivasi Pembelajaran Jarak Jauh dengan Buku Saku Tematik Berbasis Model Pembelajaran ARCS" pada tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan sumber belajar berupa buku saku tematik berbasis model pembelajaran ARCS sangat diperlukan dan sangat efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.[9]

Masih terdapat banyak penelitian tentang pendidikan dengan model ARCS. Namun masih ada celah yang dapat menjadi kebaruan dalam penelitian ini, yakni melihat integrasi teknologi dengan pendidikan berbasis ARCS terhadap generasi Alpha di rumah belajar Sola Fidei Jakarta Utara. Jadi ini merupakan penelitian studi kasus yang bertujuan untuk melihat motivasi belajar generasi alpha di rumah belajar tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang artinya penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai interaksi individu atau kelompok dalam konteks alami. Pendekatan ini juga berupaya mengungkap bagaimana mereka (generasi alpha) memberikan makna terhadap peristiwa atau pengalaman tertentu.[10] Selain itu, penelitian ini juga menggunakan studi kepustakaan (library research), suatu pendekatan yang memanfaatkan sumber-sumber literasi yang relevan, baik artikel-artikel ilmiah maupun buku.[11] Dalam penelitian ini juga digunakan metode wawancara terstruktur dan mendalam guna memperoleh hasil atau temuan pada penelitian ini yang mendasar pada tujuan penelitian ini. Wawancara dilakukan dengan pedoman yang telah dibuat yang berisi pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden untuk memberikan tanggapan yang lebih luas dan mendalam.[12] Hasil wawancara di analisis menggunakan perangkat lunak Nvivo dengan tujuan mendapatkan hasil atau temuan dari wawancara yang sudah dilakukan. Nvivo dirancang untuk membantu peneliti dalam mengorganisir, mengelompokkan, dan menganalisis data kualitatif dengan cara

[9] Ahmad Ubaidillah, Suad Suad, and Santosa Santosa, "Motivasi Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Buku Saku Tematik Berbasis Model Pembelajaran ARCS," *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran* 17, no. 1 (2023): 113, https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.13329.

[10] Gumilar Rusliwa Somantri, "Memahami Metode Kualitatif," *Makara Human Behavior Studies in Asia* 9, no. 2 (2005): 57–65.

[11] Hikman Sirait and Remegises Pandie, "Menjembatani Ilmu Dan Iman: Menelusuri Metode Penelitian Kualitatif Dalam Studi Teologi," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 9.D SE-Full Articles (September 30, 2025), https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13026; Kosma Manurung, "Mencermati Penggunaan Metode Kualitatif Di Lingkungan Sekolah Tinggi Teologi," *FILADELFIA Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 3, no. 1 (2022): 285–300, https://doi.org/https://doi.org/10.55772/filadelfia.v3i1.48.

[12] S.K.N.M.K. Sena Wahyu Purwanza et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (Jakarta: Media Sains Indonesia, 2022).

Licence: Copyright 2025 The Authors

yang efektif.[13] Fokus pada penelitian ini yaitu meneliti pengalaman dan persepsi generasi alpha terhadap teknologi pendidikan ARCS dengan motivasi belajar.

Hasil dan Pembahasan

Informasi Narasumber dan Hasil Penggunaan NVivo

Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai lima orang narasumber yang terdiri dari tiga orang laki-laki dan dua orang perempuan. Kelima narasumber merupakan peserta didik di Rumah Belajar Sola Fidei, Jakarta Utara dan di jenjang usia 12-14 tahun maka mereka masuk kategori generasi alpha. Pada pelaporan hasil penelitian ini, peneliti tidak menuliskan nama asli narasumber sebagai upaya menjaga rahasia identitas para narasumber. Nama para narasumber yang digunakan pada penelitian ini yaitu Aji, Bimo, Juni, Mawar, dan Rudi. Setelah pengumpulan data melalui wawancara, peneliti melakukan analisis data untuk memperoleh hasil penelitian didukung oleh software NVivo 12.



Gambar 1. *Word Cloud Analyst*

Salah satu fitur menarik dari perangkat lunak NVivo adalah Word Frequency Query, yang memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan teks dengan lebih baik. Fitur ini dirancang untuk menganalisis frekuensi kemunculan kata-kata dalam teks atau kumpulan teks tertentu. Berdasarkan hasil analisis menggunakan fitur ini, diperoleh sekumpulan kata yang sering muncul dalam data, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Kata "Teknologi" menempati posisi teratas dengan Weighted Percentage sebesar 3,00% dari keseluruhan data yang dianalisis, diikuti oleh kata "belajar", "pembelajaran", "pendidikan", dan "alpha".

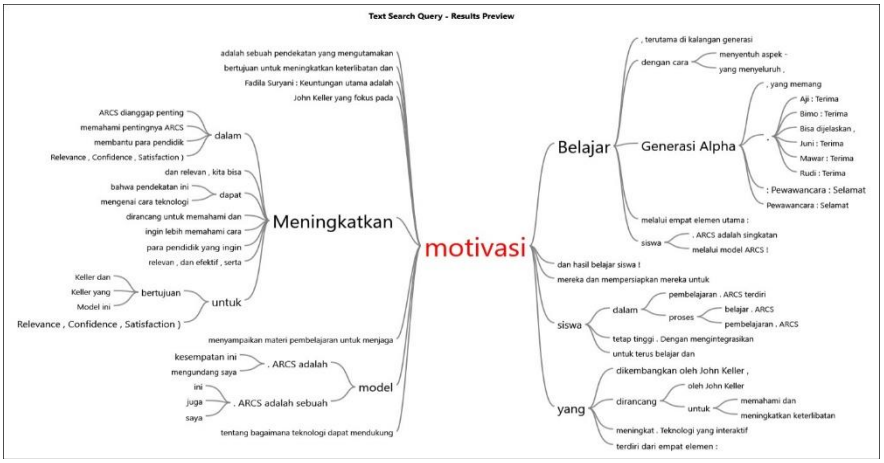
Setelah itu, peneliti melakukan compare data penelitian untuk menemukan hasil melalui fitur *Hierarchy Chart tools* dengan topik-topik yang ada pada penelitian

[13] Kerry Dhakal, "NVivo," *Journal of the Medical Library Association: JMLA* 110, no. 2 (2022): 270.

Licence: Copyright 2025 The Authors

ini, terkhusus pada integrasi teknologi pendidikan berbasis model ARCS dengan motivasi pada generasi alpha.

Selanjutnya, peneliti melanjutkan dengan menerapkan proses pencarian teks untuk memahami makna dari setiap kata yang terdapat dalam data *word cloud*. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pemahaman kata "motivasi" sebagai salah satu kata kunci yang menjadi pokok pembahasan. Berikut ini disajikan hasil *word tree* dari kata "motivasi".



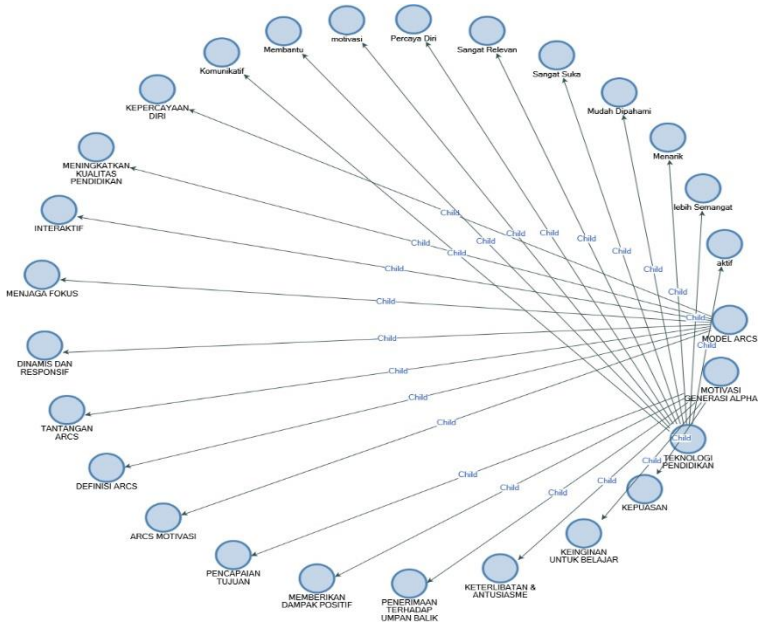
Gambar 3. *Word Tree Analyst "Motivasi"*

Berdasarkan hasil analisis word tree pada kata motivasi, maka diperoleh informasi bahwa motivasi belajar generasi alpha melalui integrasi teknologi pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar, dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan saat belajar di dalam kelas, memudahkan untuk memahami pembelajaran, efektif dan relevan dalam proses pembelajaran, dan membantu generasi alpha untuk meningkatkan kepercayaan diri. Namun berdasarkan data yang dikumpulkan, peneliti menemukan beberapa tantangan pada integrasi teknologi berbasis ARCS, seperti teknologi yang tidak mendukung, pemahaman guru akan teknologi, perkembangan teknologi yang tidak bisa di pantau oleh tenaga pendidik pada generasi alpha, kejenuhan menggunakan teknologi yang tidak mengikuti perkembangan.

Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sela yang menyatakan bahwa sebagai tenaga pendidik, memahami hubungan antara teori pembelajaran, pedagogi, dan teknologi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Tenaga pendidik bukan hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik

Licence: Copyright 2025 The Authors

dalam mengembangkan pemahaman mereka sendiri.[14] Maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman yang mendalam tentang hubungan antara teori pembelajaran, pedagogi, dan teknologi sangat penting bagi tenaga pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, di mana mereka berperan sebagai fasilitator yang mendukung peserta didik dalam membangun pemahaman secara mandiri. Sehingga melalui beberapa tantangan yang diperoleh melalui data yang ada maka perlu diperhatikan agar pengintegrasian teknologi pendidikan berbasis ARCS tetap dapat diintegrasikan kepada motivasi generasi alpha dalam pembelajaran. Mengingat semakin berkembangnya zaman maka semakin juga bertambah tantangannya.



Gambar 4. *Project Map Integrasi Teknologi Pendidikan Berbasis ARCS: Motivasi Generasi Alpha*

Selanjutnya, peneliti menyajikan hasil penelitian berdasarkan masing-masing tema melalui fitur *project map*. *Project map analyst* ini dibuat berdasarkan tema-tema hasil *coding* yang telah diperoleh sebelumnya yang berguna untuk menyajikan dan mengeksplorasi hubungan masing-masing data pada penelitian ini. Pada penelitian ini diperoleh 6 indikator pada motivasi generasi alpha yaitu keinginan untuk belajar, keterlibatan dan antusiasme saat belajar, memberikan dampak positif, pencapaian pada tujuan, kepuasan diri, dan penerimaan atau respons yang baik.

[14] Sella Mawarni and Ali Muhtadi, "Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 84–96.

Licence: Copyright 2025 The Authors

Generasi Alpha, yang lahir sejak tahun 2010, merupakan kelompok anak-anak yang dibesarkan di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Generasi Alpha disebut juga sebagai *"digital native"* karena telah menjadi bagian dari dunia teknologi sejak lahir. Generasi Alpha tidak hanya melihat teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai elemen yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dikenal pula dengan sebutan G-N (Generasi *Network*) dan G-D (Generasi *Digital*), generasi Alpha ini sudah terbiasa menggunakan perangkat canggih seperti ponsel pintar, tablet, dan akses internet sejak usia dini.[15] Generasi Alpha bisa dikatakan merupakan generasi yang cukup jauh dari buku. Hal ini disebabkan oleh kemudahan akses terhadap sumber-sumber bacaan instan di internet, seperti *Google*. Selain itu, mereka juga dapat dengan mudah mengunduh buku elektronik atau *e-book*, meskipun tidak semua di antara mereka membacanya secara menyeluruh.[16] Generasi Alpha sangat terampil dalam menggunakan *gadget*, mengingat kebiasaan generasi Alpha yang akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Bagi mereka, teknologi telah menjadi sahabat yang sulit untuk dipisahkan. Ketertarikan mereka terhadap teknologi juga dipengaruhi oleh orang tua yang turut menggunakan alat-alat modern ini.[17] Namun, kedekatan mereka dengan teknologi dapat berimbas negatif pada kehidupan sosial mereka, karena mereka cenderung kurang berminat untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitar.

Pengaruh teknologi yang mendalam tentunya berdampak signifikan terhadap cara mereka belajar. Akses informasi yang begitu mudah tersedia membuat motivasi belajar mereka semakin tinggi. Dengan kenyamanan teknologi, metode belajar mereka pun menjadi lebih fleksibel, mengandalkan pembelajaran digital yang interaktif. Beragam platform pendidikan berbasis teknologi, seperti aplikasi edukasi dan video pembelajaran, menjadi sarana yang membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Hal senada disampaikan oleh partisipan dalam wawancara

Dianus menyampaikan “tujuan utama pendidikan saat ini adalah menciptakan generasi yang lebih cerdas, kreatif, dan siap menghadapi masa depan. Berbeda dengan generasi sebelumnya seperti generasi Y dan Z yang baru mengenal teknologi saat remaja atau dewasa, generasi Alpha telah terbiasa hidup dalam dunia digital sejak usia dini. Kedekatan mereka dengan teknologi ini berpengaruh besar terhadap cara mereka berinteraksi dengan lingkungan serta mengakses pengetahuan.” Para partisipan penelitian juga mengungkapkan bahwa teknologi kini

[15] Ria Mutiani and Suyadi Suyadi, “Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha: Masalah Dan Perkembangannya,” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 104–12.

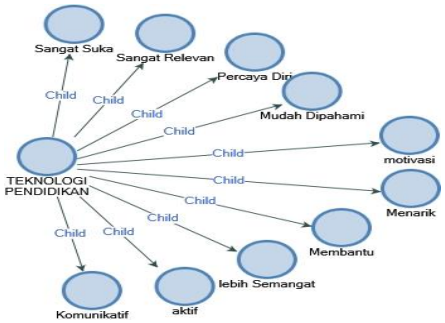
[16] Faisal Anwar, “Generasi Alpha: Tantangan Dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling Dalam Menghadapinya,” *Jurnal At-Taujih* 5, no. 02 (2022): 68–80.

[17] Rushan Ziatdinov and Juanee Cilliers, “Generation Alpha: Understanding the next Cohort of University Students,” *ArXiv Preprint ArXiv:2202.01422*, 2022.

Licence: Copyright 2025 The Authors

menjadi sumber motivasi utama dalam proses belajar, karena memberikan kebebasan untuk belajar kapan saja dan di mana saja dengan metode yang lebih dinamis dan beragam. Meski teknologi memberikan banyak kemudahan, generasi Alpha dihadapkan pada tantangan dalam hal motivasi belajar, yakni pentingnya mengelola penggunaan teknologi agar tidak mengalihkan perhatian mereka dari pembelajaran yang sesungguhnya. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis teknologi perlu dirancang sedemikian rupa untuk mempertahankan keseimbangan antara eksplorasi teknologi dan pemahaman materi secara mendalam. [18] Penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas, interaksi sosial, serta pengembangan keterampilan yang lebih holistik yang tidak hanya mengandalkan perangkat digital, tetapi juga melibatkan aspek-aspek lain dari pengalaman belajar secara langsung.

Motivasi belajar generasi Alpha dapat ditingkatkan melalui penciptaan lingkungan belajar yang lebih holistik. Pembelajaran seharusnya tidak hanya bergantung pada perangkat digital, tetapi juga mencakup pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pengembangan keterampilan praktik. [19] Keterlibatan dengan teman sebaya, kegiatan di luar ruangan, serta pengalaman nyata memainkan peran penting dalam memperkuat motivasi belajar yang berkelanjutan.[20] Sehingga dapat disimpulkan, bahwa dengan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang lebih beragam, kita dapat membantu generasi Alpha tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis, berpikir analitis, serta kemampuan untuk belajar secara mandiri. Semua ini akan menjadi fondasi yang kokoh dalam meningkatkan motivasi belajar mereka, sehingga generasi Alpha dapat memanfaatkan teknologi dengan bijaksana untuk mencapai tujuan pendidikan jangka panjang.



Gambar 5. *Project Map Integrasi Teknologi Pendidikan dengan Motivasi Generasi Alpha*

[18] Thompson Augusto dos Reis, "Study on the Alpha Generation and the Reflections of Its Behavior in the Organizational Environment," *Journal of Research in Humanities and Social Science* 6, no. 1 (2018): 9–19.

[19] Ahmad Hidayat, *Pendidikan Generasi Alpha-Jejak Pustaka*, vol. 1 (Jejak Pustaka, 2021).

[20] Isna Siskawati, "Seminar Motivasi: Membangun Karakter Positif Gen Alfa Untuk Meraih Impian," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib* 3, no. 1 (2024): 33–42.

Licence: Copyright 2025 The Authors

Dimensi dan Perspektif Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan mengacu pada studi dan praktik yang dilakukan dengan pendekatan etis untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan kinerja. Upaya ini dicapai melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses serta sumber daya teknologi yang relevan. Dalam konteks penerapan-nya dalam dunia pendidikan, teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai penerapan inovasi, baik yang baru muncul maupun yang sudah ada, untuk memperkaya pengalaman belajar di berbagai lingkungan pengajaran. Ruang lingkupnya mencakup pembelajaran formal, informal, non-formal, pembelajaran sepanjang hayat, pembelajaran sesuai permintaan, hingga pembelajaran yang tepat waktu. [21] Sehingga dapat disimpulkan bahwa Teknologi pendidikan merupakan penerapan berbagai inovasi, baik yang baru maupun yang sudah ada, untuk memperkaya pengalaman belajar di berbagai lingkungan pendidikan. Ini mencakup pembelajaran formal, informal, non-formal, serta pendekatan sepanjang hayat, sesuai permintaan, dan pembelajaran tepat waktu.

Perkembangan pendekatan dalam teknologi pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan, dimulai dari penggunaan alat audiovisual sederhana hingga penerapan komputer pribadi dan jaringan modern. Pernyataan ini sejalan dengan definisi yang diberikan oleh Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan (AECT), yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah suatu bidang studi yang bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran serta meningkatkan kinerja dengan memanfaatkan sumber daya teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Teknologi pendidikan mencakup pemanfaatan berbagai alat, proses, prosedur, sumber daya, dan strategi untuk memperkaya pengalaman belajar di beragam konteks. Ini meliputi pembelajaran formal, informal, non-formal, pendidikan sepanjang hayat, pembelajaran yang sesuai permintaan, pelatihan di tempat kerja, serta pembelajaran yang tepat waktu. Pendekatan dalam teknologi pendidikan telah berkembang dari alat pengajaran yang sederhana menjadi semakin kompleks dan beragam dalam beberapa tahun terakhir, mencakup inovasi seperti teknologi mobile, realitas virtual, simulasi, lingkungan imersif, pembelajaran kolaboratif, jejaring sosial, komputasi awan, dan kelas online. [22] Maka dapat dipahami bahwa Teknologi pendidikan melibatkan penerapan berbagai alat, prosedur, sumber daya, dan strategi dengan tujuan memperkaya pengalaman belajar dalam berbagai konteks, baik itu pembelajaran formal, informal, non-formal, maupun sepanjang hayat. Pendekatan ini terus beradaptasi dan berkembang, mencakup inovasi aktual seperti teknologi mobile, realitas virtual, simulasi,

[21] Lina Arifah Fitriyah et al., "Teknologi Pendidikan," *Padang: GET PRESS INDONESIA*, 2023.
[22] Nurdyansyah Nurdyansyah, "Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan," *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2017.

Licence: Copyright 2025 The Authors

lingkungan imersif, pembelajaran kolaboratif, jejaring sosial, komputasi awan, serta kelas online. Perkembangan ini menjadikan dunia pendidikan semakin kompleks dan beragam dalam beberapa tahun terakhir.

Perspektif teknologi pendidikan terkait upaya peningkatan kualifikasi guru terus berkembang dari masa lalu, kini, hingga masa depan. Ada enam kriteria utama dalam teknologi pendidikan yang meliputi isomeristik, sistemis, sinergetik, sistematik, inovatif, dan integratif, yang kini mulai diterapkan dalam sistem pendidikan nasional. Di sini, peran guru sangatlah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam ranah pendidikan, teknologi memiliki peran multifungsi sebagai proses, produk, dan sistem yang diciptakan untuk mengatasi berbagai permasalahan, termasuk mutu, pemerataan, relevansi, efisiensi, dan produktivitas.

Senada dengan pernyataan narasumber sebelumnya, Aji mengungkapkan bahwa teknologi memberikan dorongan motivasi dalam proses belajarnya. Ia merasa bahwa penggunaan teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih cepat dan menyenangkan, meskipun ia tetap menghargai metode tradisional seperti belajar bersama teman atau berdiskusi langsung dengan guru. Pandangan ini mencerminkan realitas bahwa teknologi pendidikan kini telah berkembang menjadi disiplin ilmiah yang berdiri sendiri.

Dalam perkembangannya, terdapat dua pertimbangan utama yang melatarbelakanginya. Pertama, berbagai tantangan dalam dunia pendidikan—seperti peningkatan kualitas, pemerataan akses, relevansi materi, efisiensi, dan produktivitas—tidak lagi dapat diselesaikan hanya melalui pendekatan konvensional, seperti penambahan jumlah guru, buku, atau sekolah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan yang inovatif. Kedua, perkembangan lingkungan, termasuk aspek politik seperti demokrasi, desentralisasi, dan hak asasi manusia, serta perubahan dalam lingkungan alam dan ekonomi, seperti pasar bebas dan pelestarian alam, serta kemajuan teknologi, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi, akan sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Dengan demikian, penting untuk merumuskan pendekatan baru yang dapat memanfaatkan berbagai perkembangan ini.[23] Artinya, teknologi pendidikan kini telah berkembang menjadi sebuah disiplin ilmiah yang independen.

Tantangan yang dihadapi dalam bidang pendidikan memerlukan pendekatan yang inovatif, sementara perubahan di ranah politik, ekonomi, dan teknologi mendorong kita untuk mengembangkan pendekatan baru yang dapat memanfaatkan kemajuan tersebut. Sehingga dapat dipahami bahwa perkembangan teknologi pendidikan memiliki peranan yang sangat vital dalam menghadapi berbagai tantangan yang tidak dapat diatasi dengan pendekatan konvensional. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi kunci dalam

[23] Alan Januszewski, *Educational Technology: A Definition with Commentary* (Routledge, 2008).

Licence: Copyright 2025 The Authors

menciptakan solusi yang lebih efektif, merata, dan relevan, serta memberikan peluang untuk pembelajaran yang lebih fleksibel dan modern

Upaya Tenaga Pendidik pada Pembelajaran Pendidikan Teknologi

Teknologi memiliki peran yang krusial dalam mendukung berbagai aspek pembelajaran, mulai dari penyelidikan, komunikasi, hingga konstruksi dan representasi pengetahuan. Dengan memanfaatkan teknologi, peserta didik dapat mengakses informasi secara lebih luas, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan mengembangkan keterampilan praktis.[24] Beberapa alat teknologi yang sangat bermanfaat dalam pendidikan mencakup simulasi dan model visual untuk pembelajaran eksploratif, sistem kolaboratif untuk komunikasi, serta perangkat lunak desain yang membantu dalam pengembangan keterampilan praktis. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat memilih teknologi yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Namun, pemilihan teknologi dalam proses pembelajaran tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, seperti kesesuaian, keaslian, biaya, minat, serta organisasi dan keseimbangan.[25] Teknologi yang dipilih harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan tingkat pemahaman peserta didik, serta mampu menyajikan informasi yang akurat dengan mempertimbangkan efisiensi biaya.

Selain itu, teknologi tersebut harus mampu menarik minat peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Konten yang disampaikan juga perlu terstruktur dengan baik agar mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Dengan memilih strategi pengajaran dan teknologi yang tepat, seorang pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa. Model-model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis proyek, investigasi kelompok, dan pembelajaran kolaboratif merupakan pilihan yang sangat baik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga lebih bermakna bagi peserta didik.

Pengembangan Kurikulum Sebagai Domain Kompetensi Pendidikan Teknologi

Penelitian yang dilakukan oleh Hartley dan timnya (2010) yang di kutip oleh Sadikin memberikan wawasan berharga mengenai pengembangan kurikulum di bidang teknologi pembelajaran lanjutan. Mereka mengidentifikasi kluster

[24] Stošić Lazar, "The Importance of Educational Technology in Teaching," *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education* 3, no. 1 (2015): 111–14.

[25] Ronghuai Huang, *Educational Technology a Primer for the 21st Century* (Springer, 2019).

Licence: Copyright 2025 The Authors

kompetensi yang diperlukan oleh seorang teknologi pendidikan untuk berkontribusi secara efektif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkualitas.[26]

Pertama, Domain Kompetensi Pengetahuan menekankan pentingnya penguasaan berbagai bidang yang saling berkaitan, seperti psikologi belajar, interaksi manusia-komputer, desain instruksional, dan rekayasa perangkat lunak. Pemahaman yang mendalam tentang aspek-aspek ini memungkinkan teknologi pendidikan untuk mengenali karakteristik peserta didik dan memilih teknologi yang sesuai, sehingga pengalaman pembelajaran dapat dirancang dengan optimal.

Kedua, Domain Kompetensi Proses berfokus pada kemampuan teknologi pendidikan dalam memahami dan mengevaluasi perangkat serta perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup tidak hanya keterampilan dalam menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan untuk menilai kelebihan dan keterbatasan teknologi tersebut berdasarkan tujuan pembelajaran dan sumber daya yang tersedia.

Ketiga, dalam Domain Kompetensi Aplikasi, teknologi pendidikan diharapkan mampu mengubah teori dan desain instruksional menjadi aplikasi praktis dalam bentuk materi pembelajaran dan sistem penilaian. Kompetensi ini menggabungkan kreativitas dan keterampilan teknis, serta menjamin bahwa teori pembelajaran dapat diterapkan secara efektif di lapangan, yang menghasilkan pengalaman belajar yang interaktif dan adaptif.[27]

Keempat, Domain Kompetensi Pribadi dan Sosial menekankan pentingnya keterampilan interpersonal dalam tugas seorang teknologi pendidikan. Mengingat bahwa dunia pendidikan semakin menekankan kolaborasi, teknologi pendidikan sering bekerja dalam tim multidisipliner. Oleh karena itu, keterampilan komunikasi, koordinasi, dan kolaborasi yang baik sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan kerja yang produktif. Dengan demikian, kompetensi sosial menjadi kunci dalam membangun hubungan efektif antara pengajar, peserta didik, dan pengembang teknologi, sehingga teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal oleh semua pihak terlibat.

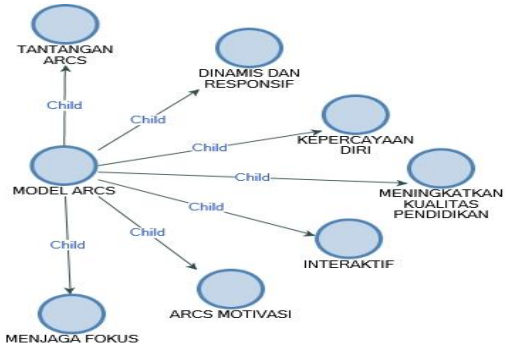
Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Dengan penguasaan pengetahuan mendalam tentang teori-teori pembelajaran, desain instruksional, serta kemampuan teknis dalam memilih dan menerapkan teknologi yang sesuai, seorang teknologi pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berkualitas. Selain itu, keterampilan interpersonal dan kemampuan untuk berkolaborasi dengan baik juga sangat krusial untuk memastikan keberhasilan implementasi teknologi dalam konteks pendidikan.

---

[26] Irma Savitri Sadikin, Meiyanti Nurchaerani, and Oktian Fajar Nugroho, "Pembuatan Digital Storytelling Melalui Google Earth Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Berbicara Dalam Bahasa Inggris," *Abdimas Siliwangi* 5, no. 1 (2022): 201–12.

[27] Hendar Ahmad Wibisono et al., *Pengantar Teknologi Pendidikan* (Pradina Pustaka, 2023).

Licence: Copyright 2025 The Authors



Gambar 6. *Project Map Integrasi Model ARCS dengan Motivasi Generasi Alpha*

Model ARCS dalam desain motivasi adalah teori yang dikembangkan oleh John Keller, yang berfokus pada analisis karakteristik motivasi para pelajar.[28] Pendekatan ini bertujuan untuk merancang aspek-aspek motivational dalam lingkungan pembelajaran, sehingga dapat mendorong dan mempertahankan semangat peserta didik untuk belajar. Disesuaikan dengan model ARCS, terdapat empat fase yang saling berkaitan yang dapat merangsang dan mempertahankan motivasi siswa selama proses pengajaran dan pembelajaran: Perhatian, Relevansi, Kepercayaan Diri, dan Kepuasan. Model ini menekankan empat elemen kunci: Perhatian, Relevansi, Kepercayaan Diri, dan Kepuasan.[29]

Pada tahap pertama, yaitu Perhatian, pengajaran harus mampu menarik minat peserta didik agar mereka terlibat secara aktif dengan materi yang disampaikan. Berbagai strategi dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini, seperti mendorong partisipasi aktif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten, atau menerapkan humor yang tepat untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan. Selain itu, menciptakan ketidaksesuaian atau konflik dengan pengalaman sebelumnya dapat merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan perhatian mereka. Dengan pendekatan semacam ini, pengajaran menjadi lebih menarik dan peserta didik pun dapat lebih fokus pada apa yang sedang dipelajari.[30] Sehingga dapat disimpulkan menciptakan ketidaksesuaian atau konflik dengan pengalaman sebelumnya dapat merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan perhatian peserta didik, menjadikan pengajaran lebih menarik dan membantu mereka lebih fokus pada materi yang dipelajari.

[28] John M Keller, "Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design," *Journal of Instructional Development* 10, no. 3 (1987): 2–10.

[29] Li and Keller, "Use of the ARCS Model in Education: A Literature Review."

[30] Lidia Susanti and Carla Imbiri, "Implementasi Motivasi Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen," *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 4, no. 2 (2020): 254–63.

Licence: Copyright 2025 The Authors

Setelah menarik perhatian, langkah berikutnya adalah menciptakan Relevansi dalam pembelajaran. Ketika peserta didik dapat melihat kaitan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka, baik saat ini maupun di masa depan, motivasi mereka akan meningkat. Oleh karena itu, guru perlu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dan menjelaskan manfaat jangka panjang dari pembelajaran tersebut. Mengadopsi strategi seperti memodelkan sikap positif atau memberikan pilihan dalam cara menyelesaikan tugas dapat membantu peserta didik merasa bahwa pembelajaran relevan dengan minat dan tujuan mereka. Dengan demikian, rasa keterhubungan dengan materi akan meningkat, memotivasi mereka untuk terus belajar.

Dalam fase Kepercayaan Diri, sangat penting untuk membantu peserta didik merasakan keyakinan bahwa mereka mampu mencapai keberhasilan.[31] Hal ini dapat dilakukan dengan menetapkan tujuan yang jelas dan terukur, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Peserta didik perlu merasa bahwa mereka dapat mencapai tujuan tanpa mengalami tekanan dari tugas yang terlalu sulit. Oleh karena itu, memberikan kesempatan untuk meraih keberhasilan melalui langkah-langkah kecil yang terstruktur dengan baik sangat krusial dalam membangun rasa percaya diri. Dengan memberikan kontrol lebih dalam pengelolaan pembelajaran, seperti memilih metode atau strategi yang sesuai, peserta didik akan merasa lebih berdaya dan termotivasi untuk berusaha maksimal.

Senada dengan yang disampaikan Mawar selaku salah satu narasumber bahwa “pembelajaran yang berbasis teknologi memungkinkan akses yang lebih fleksibel. kami dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan mereka, yang meningkatkan kepercayaan diri dalam mengatur waktu dan pembelajaran”

Akhirnya, dalam fase Kepuasan, penting bagi peserta didik untuk merasakan penghargaan atas usaha dan pencapaian mereka. Penguatan intrinsik, seperti kepuasan dari keberhasilan yang diraih, akan memotivasi mereka untuk terus belajar. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan signifikan juga turut mendukung rasa kepuasan tersebut. Selain itu, penguatan ekstrinsik, seperti hadiah atau pujian, memiliki peran penting dalam memperkuat motivasi peserta didik.[32] Memberikan umpan balik yang konstruktif dan sesuai dengan pencapaian mereka akan memberikan rasa keadilan dan mendorong mereka untuk terus berusaha. Dengan menjaga konsistensi dalam standar penilaian dan penghargaan,

[31] I Komang Budi Mas Aryawan, M Pd Prof I Wayan Lasmawan, and M Pd Prof I Made Yudana, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Gugus XIII Kecamatan Buleleng” (Ganesha University of Education, 2014).

[32] Amelia Safira Ramadhani and Dwi Sulisworo, “Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Dengan Model ARCS,” *Jurnal Genesis Indonesia* 1, no. 02 (2022): 93–101.

Licence: Copyright 2025 The Authors

pengajaran dapat menciptakan lingkungan yang adil dan mendukung, yang sangat penting untuk mempertahankan motivasi peserta didik dalam jangka panjang.

Penerapan model ARCS *(Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)* dalam pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Materi yang relevan dengan kehidupan mereka, penyampaian yang menarik, serta dukungan teknologi terbukti efektif menjaga perhatian, menumbuhkan keyakinan, dan memberikan kepuasan belajar. Selain itu, teknologi berperan penting dalam memberikan umpan balik langsung, sehingga peserta didik lebih percaya diri dan termotivasi dalam mencapai keberhasilan. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ARCS (Perhatian, Relevansi, Kepercayaan Diri, dan Kepuasan) secara efektif, para pengajar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan memotivasi bagi siswa. Proses pembelajaran yang dirancang dengan baik, dengan memperhatikan aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan, akan membangun lingkungan yang tidak hanya mendukung pemahaman akademis, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan sosial dan pribadi peserta didik.

Kesimpulan

Integrasi teknologi pendidikan yang mengadopsi model *ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar generasi Alpha, khususnya di kalangan peserta didik Rumah Belajar Sola Fidei, Jakarta Utara, yang berusia antara 12 hingga 14 tahun. Melalui wawancara dengan lima narasumber, terungkap bahwa teknologi memiliki kemampuan untuk menarik perhatian mereka dengan cara yang menarik dan interaktif. Penggunaan aplikasi edukasi yang menyajikan materi dalam bentuk video dan gambar menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan fokus.

Selain itu, teknologi juga meningkatkan relevansi pembelajaran dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi sehari-hari. Dalam aspek kepercayaan diri *(Confidence),* peserta didik merasa lebih percaya diri karena mereka dapat mengulang materi kapan saja. Terakhir, kepuasan *(Satisfaction)* muncul ketika peserta didik merasakan kepuasan setelah menyelesaikan tugas atau belajar melalui permainan edukatif. Dengan menerapkan model ARCS, teknologi pendidikan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan menyenangkan, yang mendorong generasi Alpha untuk terus aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

Anwar, Faisal. “Generasi Alpha: Tantangan Dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling Dalam Menghadapinya.” *Jurnal At-Taujih* 5, no. 02 (2022): 68–80.

Aryawan, I Komang Budi Mas, M Pd Prof I Wayan Lasmawan, and M Pd Prof I Made Yudana. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Attention, Relevance,

Licence: Copyright 2025 The Authors

Confidence, Satisfaction (ARCS) Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Gugus XIII Kecamatan Buleleng." Ganesha University of Education, 2014.

Dhakal, Kerry. "NVivo." *Journal of the Medical Library Association: JMLA* 110, no. 2 (2022): 270.

Fatmawati, Endang. "Kebebasan Informasi Kalangan Milenial Dalam Ber-Media Sosial." *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan* 10, no. 2 SE-Articles (December 28, 2020): 94–103. https://doi.org/10.20473/jpua.v10i2.2020.94-103.

Fitriyah, Lina Arifah, Nisa Dwi Septiyanti, I Irwanto, E I Fitriyah, A Y Rukmana, D Wahyuningsih, M R Akbar, et al. "Teknologi Pendidikan." *Padang: GET PRESS INDONESIA*, 2023.

Harianto, Budi, Hikman Sirait, and Esti Rahayu. "Komunikasi Pemimpin Kristen Di Era Digital: Membangun Kepercayaan Dan Tim Pelayanan Yang Solid." *HARVESTER: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan Kristen* 10, no. 1 (2025): 50–66. https://doi.org/10.52104/harvester.v10i1.283.

Hidayat, Ahmad. *Pendidikan Generasi Alpha-Jejak Pustaka*. Vol. 1. Jejak Pustaka, 2021.

Huang, Ronghuai. *Educational Technology a Primer for the 21st Century*. Springer, 2019.

Januszewski, Alan. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge, 2008.

Jendela Kemendikbud. "Angka Partisipasi Sekolah Naik Meski Belum Capai Target." Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2023.

John, M Keller, and W Kopp Thomas. "An Application of the ARCS Model of Motivational Design." In *Instructional Theories in Action*, 289–320. Routledge, 2018.

Keller, John M. "Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design." *Journal of Instructional Development* 10, no. 3 (1987): 2–10.

Khotimah, Husnul, Eka Yuli Astuti, and Desi Apriani. "Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan)." In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2019.

Lazar, Stošić. "The Importance of Educational Technology in Teaching." *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education* 3, no. 1 (2015): 111–14.

Li, Kun, and John M Keller. "Use of the ARCS Model in Education: A Literature Review." *Computers & Education* 122 (2018): 54–62. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.019.

Ma, Long, and Chei Sian Lee. "Evaluating the Effectiveness of Blended Learning Using the ARCS Model." *Journal of Computer Assisted Learning* 37, no. 5 (2021): 1397–1408. https://doi.org/10.1111/jcal.12579.

Manurung, Kosma. "Mencermati Penggunaan Metode Kualitatif Di Lingkungan Sekolah Tinggi Teologi." *FILADELFIA Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 3, no. 1 (2022): 285–300. https://doi.org/https://doi.org/10.55772/filadelfia.v3i1.48.

Mawarni, Sella, and Ali Muhtadi. "Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah

Licence: Copyright 2025 The Authors

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 84–96.

Mutiani, Ria, and Suyadi Suyadi. "Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha: Masalah Dan Perkembangannya." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 104–12.

Nendissa, Julio Eleazer, Elsjani Adelin Langi, Anita Grays Freidelien Pantow, Damaris Tonapa, and Refail D.P. Sampepadang. "Analisis Keefektifan Dan Tantangan Etis Terhadap Peran Ai Dalam Meningkatkan Pembelajaran Multikultural." *The Way: Jurnal Teologi Dan Kependidikan* 11, no. 1 (March 2025): 90–107. https://doi.org/10.54793/teologi-dan-kependidikan.v11i1.178.

Nurdyansyah, Nurdyansyah. "Sumber Daya Dalam Teknologi Pendidikan." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2017.

Ramadhani, Amelia Safira, and Dwi Sulisworo. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Dengan Model ARCS." *Jurnal Genesis Indonesia* 1, no. 02 (2022): 93–101.

Reis, Thompson Augusto dos. "Study on the Alpha Generation and the Reflections of Its Behavior in the Organizational Environment." *Journal of Research in Humanities and Social Science* 6, no. 1 (2018): 9–19.

Sadikin, Irma Savitri, Meiyanti Nurchaerani, and Oktian Fajar Nugroho. "Pembuatan Digital Storytelling Melalui Google Earth Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Berbicara Dalam Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 5, no. 1 (2022): 201–12.

Sena Wahyu Purwanza, S.K.N.M.K., S.E.M.M.M.S. Dr. Aditya Wardhana, S.K.N.M.K. Ainul Mufidah, S.K.M.S. Yuniarti Reny Renggo, S.E.M.S. Adrianus Kabubu Hudang, S.S.M.S. Dr. Jan Setiawan, S.E.M.S.E. Darwin, et al. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Jakarta: Media Sains Indonesia, 2022.

Setyo Widodo, Ganjar, and Kharisma Sita Rofiqoh. "Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no. 1 SE-Articles (March 31, 2020): 13–22. https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67.

Sirait, Hikman, and Remegises Pandie. "Menjembatani Ilmu Dan Iman: Menelusuri Metode Penelitian Kualitatif Dalam Studi Teologi." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 9.D SE-Full Articles (September 30, 2025). https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13026.

Siskawati, Isna. "Seminar Motivasi: Membangun Karakter Positif Gen Alfa Untuk Meraih Impian." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penelitian Thawalib* 3, no. 1 (2024): 33–42.

Somantri, Gumilar Rusliwa. "Memahami Metode Kualitatif." *Makara Human Behavior Studies in Asia* 9, no. 2 (2005): 57–65.

Susanti, Lidia, and Carla Imbiri. "Implementasi Motivasi Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen." *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 4, no. 2 (2020): 254–63.

Ubaidillah, Ahmad, Suad Suad, and Santosa Santosa. "Motivasi Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Buku Saku Tematik Berbasis Model Pembelajaran ARCS."

Licence: Copyright 2025 The Authors

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran 17, no. 1 (2023): 109–14. https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.13329.

Utami, Etika Widi. "Kendala Dan Peran Orangtua Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19." In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3:471–79, 2020.

Wibisono, Hendar Ahmad, Ahmad Abrar Rangkuti, Fatma Sukmawati, Yusuf Ijonris, Roni Priyanda, Lianna Wijaya, Apriza Fitriani, Atep Iman, and others. *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Pradina Pustaka, 2023.

Ziatdinov, Rushan, and Juanee Cilliers. "Generation Alpha: Understanding the next Cohort of University Students." *ArXiv Preprint ArXiv:2202.01422*, 2022.

Licence: Copyright 2025 The Authors