

## Analisis Gaya Belajar Generasi Alpha dalam Beradaptasi Kebiasaan Digital Siswa Kelas X di SMA YPK Tenggarong Tahun Pelajaran 2025/2026

**Muhammad Akmal Gymnastiar**  
Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

**Muhammad Fauzan Faqih**  
Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

**Muhammad Zidan Ardinata**  
Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

**Ibnu Sayyaf Sabilil Haq**  
Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

**Aditya Septyawan Anwar**  
Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

**Amalia Kartika**  
Universitas Kutai Kartanegara Tenggarong, Indonesia

**Abstract:** *This study aimed to analyze the dominant learning styles of Generation Alpha and describe the adaptation of digital habits among grade X students at SMA YPK Tenggarong in the 2025/2026 academic year. This research employed a descriptive qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. The informants consisted of three Grade X students, two subject teachers, and one parent. The data were analyzed through data reduction, data display, conclusion drawing, and verification, while data validity was tested using source and technique triangulation. The findings showed that students' learning styles were dominated by visual and digital-kinesthetic approaches. Students were more focused and understood learning materials better when learning involved images, videos, animations, interactive presentations, digital quizzes, and technology-based projects. Pure auditory learning was less effective when used alone, but remained supportive when combined with visual and multimedia elements. Students' digital habits were reflected in their use of the internet, YouTube, social media, learning applications, and AI tools to search for references and solve academic problems independently. In conclusion, digital habits have shaped the way students absorb information; therefore, teachers need to develop more visual, interactive, and project-based learning strategies while maintaining supervision to ensure productive technology use.*

**Keywords:** *learning style, Generation Alpha, digital habits, visual learning, digital-kinesthetic, interactive learning*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya belajar dominan Generasi Alpha dan mendeskripsikan adaptasi kebiasaan digital siswa kelas X di SMA YPK Tenggarong tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas tiga siswa kelas X, dua guru mata pelajaran, dan satu orang tua siswa. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar siswa Generasi Alpha didominasi oleh gaya belajar visual dan kinestetik-digital. Siswa lebih mudah fokus dan memahami materi ketika pembelajaran menggunakan gambar, video, animasi, presentasi interaktif, kuis digital, dan proyek berbasis teknologi. Gaya belajar auditori murni kurang efektif apabila berdiri sendiri, namun tetap berfungsi sebagai pendukung ketika dipadukan dengan visual dan multimedia. Kebiasaan digital siswa tampak pada penggunaan internet, YouTube, media sosial, aplikasi pembelajaran, dan alat AI untuk mencari referensi serta menyelesaikan masalah akademik secara mandiri. Kesimpulannya, kebiasaan digital telah membentuk cara siswa menyerap

informasi sehingga guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih visual, interaktif, berbasis proyek, dan tetap disertai pengawasan agar teknologi digunakan secara produktif.

**Kata kunci:** gaya belajar, Generasi Alpha, kebiasaan digital, visual, kinestetik-digital, pembelajaran interaktif

## PENDAHULUAN

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi digital. Sejak usia dini, mereka telah terbiasa menggunakan smartphone, tablet, komputer, internet, media sosial, dan berbagai aplikasi digital. Kedekatan tersebut berpengaruh terhadap cara mereka mencari informasi, berkomunikasi, menyelesaikan tugas, serta memahami materi pelajaran. Dalam konteks pendidikan, kondisi ini menuntut guru untuk memahami karakteristik belajar siswa yang semakin visual, cepat, interaktif, dan terbiasa dengan informasi digital.

Gaya belajar menjadi aspek penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Secara umum, gaya belajar mencakup visual, auditori, dan kinestetik. Namun, pada Generasi Alpha, ketiga gaya belajar tersebut tidak lagi muncul dalam bentuk konvensional semata. Gaya visual berkembang melalui gambar, video, animasi, infografis, dan presentasi digital. Gaya kinestetik juga berkembang melalui aktivitas praktik berbasis teknologi, kuis daring, simulasi, game edukasi, dan proyek digital. Sementara itu, gaya auditori cenderung lebih efektif ketika dipadukan dengan elemen visual atau multimedia.

Kebiasaan digital siswa juga memengaruhi keterlibatan belajar. Siswa tidak hanya menggunakan teknologi untuk hiburan, tetapi juga untuk mencari informasi, mengakses video pembelajaran, berdiskusi melalui media sosial, menggunakan platform pembelajaran, dan memanfaatkan AI tools. Kondisi ini memberikan peluang bagi pembelajaran yang lebih mandiri, fleksibel, dan kaya sumber belajar. Namun, kebiasaan digital juga membawa tantangan berupa distraksi dari game, media sosial, notifikasi, serta risiko penggunaan informasi yang belum tervalidasi.

SMA YPK Tenggarong menjadi konteks yang relevan untuk mengkaji gaya belajar Generasi Alpha karena siswa kelas X berada pada fase awal pendidikan menengah atas dan telah memiliki kebiasaan digital yang terbentuk sejak jenjang sebelumnya. Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami gaya belajar yang dominan, bentuk adaptasi digital siswa, dan implikasinya terhadap strategi pembelajaran guru. Dengan pemahaman tersebut, pembelajaran dapat dirancang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan mendeskripsikan hasil penelitian tentang gaya belajar Generasi Alpha dalam beradaptasi dengan kebiasaan digital siswa kelas X di SMA YPK Tenggarong tahun pelajaran 2025/2026. Fokus pembahasan diarahkan pada dua hal, yaitu gaya belajar dominan siswa dan pengaruh kebiasaan digital terhadap keterlibatan belajar mereka.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam fenomena gaya belajar Generasi Alpha dalam lingkungan pembelajaran

yang dipengaruhi oleh kebiasaan digital. Penelitian dilaksanakan di SMA YPK Tenggara yang beralamat di Jl. Mawar 1 No. 48, Kelurahan Panji, Kecamatan Tenggara, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur.

Sumber data primer dalam penelitian ini terdiri atas siswa kelas X sebagai subjek utama, guru mata pelajaran, dan orang tua siswa. Informan wawancara meliputi tiga siswa kelas X, dua guru mata pelajaran, dan satu orang tua siswa. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumen internal sekolah, seperti profil sekolah, data peserta didik, perangkat pembelajaran, dokumentasi kegiatan belajar, serta literatur yang relevan dengan gaya belajar Generasi Alpha dan kebiasaan digital.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku belajar siswa di kelas, khususnya respons terhadap media visual, audio, aktivitas praktik, dan penggunaan perangkat digital. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman siswa, pandangan guru, dan pengamatan orang tua tentang kebiasaan belajar digital. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data melalui bukti visual kegiatan pembelajaran dan dokumen pendukung sekolah.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data yang diperoleh dikelompokkan ke dalam dua variabel utama, yaitu gaya belajar Generasi Alpha dan adaptasi kebiasaan digital. Gaya belajar dianalisis melalui indikator visual, auditori, dan kinestetik, sedangkan adaptasi digital dianalisis melalui pemanfaatan media digital, penggunaan internet, media sosial, platform pembelajaran, serta kemandirian siswa dalam memecahkan masalah akademik. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas X SMA YPK Tenggara memiliki kecenderungan kuat pada gaya belajar visual. Siswa lebih fokus ketika guru menggunakan media visual digital seperti gambar, video, animasi, slide, dan presentasi interaktif. Mereka juga merespons positif elemen visual seperti warna, tulisan yang ditonjolkan, bagan, dan desain yang menarik. Ketika pembelajaran berlangsung tanpa media visual, siswa cenderung cepat bosan, kurang fokus, pasif, atau mulai berbicara dengan teman.

Siswa juga menunjukkan kebiasaan mencari referensi visual tambahan secara mandiri. Dalam proses pembelajaran, mereka sering menggunakan YouTube, TikTok edukasi, Google, atau gambar ringkasan untuk memahami materi yang belum jelas. Wawancara dengan siswa memperkuat temuan ini. Siswa menyatakan bahwa materi lebih mudah dipahami jika disajikan melalui gambar, video, atau animasi karena lebih cepat memberi gambaran konkret dibandingkan dengan teks panjang atau penjelasan verbal semata.

Pada aspek auditori, hasil penelitian menunjukkan bahwa penjelasan lisan masih dibutuhkan, tetapi tidak cukup apabila berdiri sendiri. Sebagian siswa tetap membutuhkan penjelasan guru, voice note, atau audio dari video pembelajaran. Akan tetapi, siswa lebih mudah memahami materi jika audio dipadukan dengan tampilan visual. Guru juga menyatakan bahwa metode mendengar masih relevan

sebagai pengantar instruksi, tetapi tidak dapat menjadi metode tunggal karena siswa cepat kehilangan fokus jika pembelajaran hanya berupa ceramah panjang.

Gaya belajar kinestetik pada siswa Generasi Alpha tampak dalam bentuk kinestetik-digital. Siswa sangat antusias ketika pembelajaran melibatkan praktik langsung, proyek digital, kuis daring, simulasi, atau game edukasi. Platform seperti Quizizz dan Kahoot membuat suasana kelas lebih hidup, kompetitif, dan interaktif. Siswa yang biasanya pasif dapat menjadi lebih aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas digital yang menantang dan memberi kesempatan untuk mencoba langsung.

Adaptasi kebiasaan digital siswa tergolong tinggi. Siswa terbiasa menggunakan internet untuk mencari informasi tambahan di luar penjelasan guru. Mereka mampu mengoperasikan aplikasi pembelajaran dengan cepat, berdiskusi melalui WhatsApp atau media sosial, mencari tutorial melalui YouTube, memanfaatkan AI tools untuk memperoleh penjelasan cepat, dan menggunakan media sosial untuk memperoleh trik belajar. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemandirian digital dalam memecahkan masalah akademik.

Namun, kebiasaan digital juga menghadirkan kendala. Siswa menghadapi masalah kuota internet, sinyal tidak stabil, serta godaan untuk membuka game atau media sosial saat mengerjakan tugas. Guru dan orang tua juga menyoroti perlunya pengawasan karena tidak semua aktivitas digital siswa berkaitan langsung dengan pembelajaran. Oleh karena itu, literasi digital siswa perlu diarahkan agar teknologi digunakan secara produktif dan bertanggung jawab.

**Tabel 1.** Ringkasan gaya belajar Generasi Alpha siswa kelas X

| Aspek              | Temuan Utama                                                                                                  | Implikasi Pembelajaran                                                                                     |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Visual             | Siswa lebih fokus pada gambar, video, animasi, slide, infografis, dan elemen warna yang menonjol.             | Guru perlu memperkuat media visual dan menyajikan materi secara ringkas, jelas, dan menarik.               |
| Auditori           | Penjelasan lisan tetap dibutuhkan, tetapi kurang efektif jika berdiri sendiri tanpa visual atau multimedia.   | Ceramah perlu dipersingkat dan dipadukan dengan video, slide, contoh visual, atau diskusi terarah.         |
| Kinestetik-digital | Siswa aktif ketika pembelajaran menggunakan praktik, game edukasi, kuis online, simulasi, dan proyek digital. | Pembelajaran perlu memberi ruang pada aktivitas langsung, kolaborasi, kompetisi sehat, dan produk digital. |

## PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar visual merupakan ciri yang paling menonjol pada siswa Generasi Alpha. Mereka lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan secara visual melalui gambar, video, animasi, warna, dan tampilan digital. Hal ini sejalan dengan karakter Generasi Alpha yang terbiasa menerima informasi cepat dan visual sejak usia dini. Pembelajaran yang

hanya mengandalkan teks panjang atau penjelasan lisan membuat siswa mudah kehilangan konsentrasi.

Temuan ini memperlihatkan bahwa guru perlu merancang pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengolah materi menjadi tampilan yang komunikatif. Visualisasi dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret. Pada saat yang sama, guru perlu memastikan bahwa visual yang digunakan tidak sekadar menarik, tetapi relevan dengan tujuan pembelajaran. Media visual yang terlalu ramai tanpa arah dapat menjadi distraksi baru bagi siswa.

Gaya auditori dalam penelitian ini tidak hilang, tetapi mengalami perubahan fungsi. Penjelasan suara, intonasi guru, podcast, voice note, atau narasi video tetap membantu pemahaman siswa, terutama untuk memperkuat penjelasan. Namun, siswa jarang nyaman belajar hanya melalui audio tanpa dukungan visual. Dengan demikian, pembelajaran auditori perlu ditempatkan sebagai pendukung dalam model audiovisual yang lebih utuh.

Gaya kinestetik juga tidak lagi terbatas pada praktik fisik konvensional. Pada Generasi Alpha, kebutuhan untuk bergerak, mencoba, berkompetisi, dan berinteraksi dapat difasilitasi melalui aktivitas digital. Game edukasi, kuis daring, simulasi, dan tugas proyek membuat siswa merasa terlibat secara langsung. Aktivitas ini penting karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, mempraktikkan, dan menghasilkan produk belajar.

Adaptasi kebiasaan digital siswa menjadi kekuatan sekaligus tantangan. Di satu sisi, siswa mampu belajar mandiri melalui internet, YouTube, media sosial, dan AI tools. Mereka dapat mencari penjelasan tambahan, menemukan contoh, berdiskusi dengan teman, dan menyelesaikan tugas secara cepat. Di sisi lain, akses digital yang luas berpotensi mengalihkan fokus belajar jika tidak diawasi. Guru dan orang tua perlu membangun kesepakatan penggunaan gawai, melatih validasi informasi, dan mengarahkan siswa menggunakan teknologi sebagai alat belajar, bukan sekadar hiburan.

Secara umum, hasil penelitian menegaskan bahwa pembelajaran bagi Generasi Alpha perlu bergerak dari model ceramah konvensional menuju pembelajaran visual, interaktif, berbasis proyek, dan terintegrasi teknologi. Guru tidak harus mengganti seluruh metode lama, tetapi perlu mengombinasikannya dengan media digital yang sesuai. Strategi ini memungkinkan siswa tetap aktif, fokus, dan terlibat dalam pembelajaran sesuai karakteristik digital mereka.

**Tabel 2.** Adaptasi kebiasaan digital dan dampaknya terhadap keterlibatan belajar

| <b>Bentuk Kebiasaan Digital</b> | <b>Temuan Penelitian</b>                                                                          | <b>Dampak terhadap Keterlibatan Belajar</b>                                  |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Pencarian informasi digital     | Siswa menggunakan Google, YouTube, AI tools, dan video singkat untuk mencari penjelasan tambahan. | Meningkatkan kemandirian belajar dan mempercepat pemecahan masalah akademik. |

| Bentuk Kebiasaan Digital   | Temuan Penelitian                                                                                            | Dampak terhadap Keterlibatan Belajar                                             |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Media sosial untuk belajar | Siswa menggunakan WhatsApp, TikTok, Instagram, atau platform komunikasi untuk diskusi dan mencari referensi. | Mendukung kolaborasi, tetapi memerlukan pengawasan agar tidak menjadi distraksi. |
| Platform interaktif        | Siswa aktif pada Quizizz, Kahoot, simulasi, dan proyek digital.                                              | Meningkatkan antusiasme, partisipasi, kompetisi sehat, dan keterlibatan kelas.   |
| Kendala digital            | Siswa menghadapi kuota terbatas, sinyal tidak stabil, dan godaan game atau notifikasi.                       | Perlu pengaturan screen time, kontrol penggunaan gawai, dan literasi digital.    |

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, gaya belajar Generasi Alpha siswa kelas X di SMA YPK Tenggara didominasi oleh gaya belajar visual dan kinestetik-digital. Siswa lebih fokus dan mudah memahami materi ketika pembelajaran menggunakan gambar, video, animasi, presentasi interaktif, kuis digital, simulasi, dan proyek berbasis teknologi. Gaya belajar auditori murni kurang efektif apabila berdiri sendiri, tetapi tetap berperan sebagai pendukung ketika dipadukan dengan visual dan multimedia.

Kebiasaan digital siswa berpengaruh positif terhadap keterlibatan belajar. Siswa menunjukkan kemandirian dalam menggunakan internet, YouTube, media sosial, platform pembelajaran, dan alat AI untuk mencari informasi, berdiskusi, memahami materi, dan menyelesaikan masalah akademik. Namun, kebiasaan digital juga menghadirkan tantangan berupa gangguan notifikasi, game, media sosial, keterbatasan kuota, dan jaringan internet.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih visual, interaktif, berbasis proyek, dan sesuai dengan kebiasaan digital siswa. Sekolah dan orang tua juga perlu memberikan pengawasan serta penguatan literasi digital agar penggunaan teknologi dapat mendukung pembelajaran secara produktif, etis, dan bertanggung jawab.

## REFERENSI

- Ambarwati, D. (2022). 5 Gaya Belajar Anak Generasi Alfa. Perpustakaan.  
Febriana, N. L., & Muflihini, A. (2025). Tantangan Guru PAI dalam Menghadapi Generasi Alpha: Kebutuhan Pembaruan Metode Belajar di Era Digital. *Cendekia: Journal Pengembangan Kurikulum dan Pendidikan*, 2(1), 1-7.

- Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 277-297.
- Manuel, R. A., & Sutanto, A. (2021). Generasi Alpha: Tinggal di antara. *STUPA: Jurnal Studi Desain, Arsitektur, dan Lingkungan Binaan*, 3(1), 243-260.
- Nurrohmah, O. (2021). Literasi digital di era adaptasi kebiasaan baru. *Nusantara Journal of Information and Library Studies*, 4(1), 103-114.
- Prihatini, W. (2023). Gaya belajar peserta didik generasi Z dalam pembelajaran PAI berbasis digital di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(1), 69-87.
- Ratnasari, K., Melinda, V. A., & Hidayati, T. N. (2025). Hubungan antara kebiasaan digital siswa dengan prestasi belajar MI Al Mujahidi Tembokrejo, Kecamatan Gumukmas, Kabupaten Jember. *Auladuna: Journal of Islamic Studies*, 7(1), 57-66.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Supit, D., Melianti, Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik terhadap hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994-7003.
- Swandhina, M., & Maulana, R. A. (2022). Generasi Alpha: Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital (Refleksi Proses Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19). *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 6(1).
- Widodo, G. S., & Rofiqoh, K. S. (2020). Pengembangan guru profesional menghadapi generasi Alpha. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 13-22.