

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 3, Nomor 4, May 2025, P. 207-215

E-ISSN: 2986-6340

Licensed by CC BY-SA 4.0

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15435608>

Analisis Bibliometrik Review: Tren Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Digital di Era Gen Z

Sudrajat¹

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Peradaban

Email Korespondensi : sudrajat.math@gmail.com

Alamat: Jl. Raya Pagojengan Km.3 Paguyangan, Brebes, Jawa Tengah 52276, Indonesia

Abstract

This study aims to identify research trends on digital-based learning media in the Gen Z era and visualize them. The method used is the descriptive bibliometric analysis method. The research data comes from the database dimensions obtained as many as 548 publication articles that have gone through several stages of data collection, namely identification, screening, eligibility, and inclusion. The results of the study concluded that the highest number of publications in 2024 was 227 publication articles. Indonesia is a pair of country bibliographies that have the largest number of documents and have a major influence on the focus of this research compared to other countries. The top-ranked bibliographic pair of institutions/universities is Yogyakarta State University with a total link strength of 61. The pair of journal bibliographies that have the largest number of documents is the science education research journal. The focus of research with the keyword digital-based learning media in the Gen Z era obtained seven clusters. New themes in this field of research are literacy, Islamic education, younger generation, disruption, the industrial revolution era, the society era, and entrepreneurship. These topics can be selected for further research because this topic still rarely appears in research topics.

Keywords : *Bibliometrics, Digital, Gen Z, Learning Media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tren penelitian tentang media pembelajaran berbasis digital di era gen Z dan memvisualisasikannya. Metode yang digunakan adalah metode analisis bibliometrik deskriptif. Data penelitian berasal dari database dimensions diperoleh sebanyak 548 artikel publikasi yang sudah melalui beberapa tahapan pengumpulan data, yaitu identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Hasil penelitian disimpulkan bahwa jumlah publikasi tertinggi pada tahun 2024 sebanyak 227 artikel publikasi. Indonesia merupakan pasangan bibliografi negara yang memiliki jumlah dokumen yang terbanyak dan berpengaruh besar dalam fokus penelitian ini dibanding dengan negara lainnya. Pasangan bibliografi lembaga/ universitas yang menduduki peringkat teratas adalah Universitas Negeri Yogyakarta dengan kekuatan total link sebesar 61. Pasangan bibliografi jurnal yang memiliki jumlah dokumen terbanyak adalah jurnal penelitian pendidikan IPA. Fokus penelitian dengan kata kunci media pembelajaran berbasis digital di era gen Z diperoleh tujuh kluster. Tema baru dalam bidang penelitian ini yaitu literasi, pendidikan islam, younger generation, disruption, era revolusi industri, era society, dan entrepreneurship. Topik-topik ini dapat dipilih untuk penelitian selanjutnya dikarenakan topik ini masih jarang muncul pada topik penelitian.

Kata kunci: *Bibliometrik, Digital, Gen Z, Media Pembelajaran*

Article Info

Received date: 05 May 2025

Revised date: 10 May 2025

Accepted date: 14 May 2025

PENDAHULUAN

Setiap manusia memiliki karakteristik yang unik, sekalipun manusia tersebut kembar identik. Para peneliti telah mengidentifikasi beberapa pola atau ciri secara umum untuk dapat diterapkan pada sekelompok individu tertentu melalui pengumpulan data penelitian dan serangkaian proses analisis data statistik. Proses identifikasi tersebut menghasilkan suatu generasi yang dapat membantu para peneliti untuk memahami populasi manusia. Populasi tersebut dikelompokkan menjadi beberapa generasi, seperti generasi pre-boomer, X, Y/ milenial, Z dan Alfa. Salah satu generasi yang dapat berkembang pesat yaitu generasi Z. Generasi Z biasa disingkat Gen Z lahir kisaran tahun 1997 sampai dengan tahun 2012 (Urba et al., 2024). Gen Z lebih dikenal sebagai C Generation (Sitepu, 2021). Artinya Gen Z selalu up to date ke jaringan internet dan mengikuti tren perubahan zaman. Gen Z lahir dan tumbuh di era

digital yang berkembang pesat dimana teknologi menjadi kebutuhan sehari-hari (Laka et al., 2024). Sehingga Gen Z memiliki kecenderungan dalam menggunakan teknologi secara terus menerus baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dengan demikian, penting bagi sekolah untuk memanfaatkan kelebihan dari Gen Z tersebut dalam hal teknologi digital.

Perkembangan digital di era Gen Z tersebut telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu agen perubahan perkembangan teknologi digital dalam pendidikan yaitu dengan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi yang banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Sudrajat, 2024). Dengan berbagai jenis dan model yang tersedia, media pembelajaran digital bersifat fleksibel dan mudah digunakan (Sudrajat, 2025). Media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang paling efektif dalam proses belajar (Pulungan & Rakhmawati, 2022). Selain itu, media pembelajaran digital dapat menunjang keberhasilan belajar siswa (Nucifera et al., 2022). Media pembelajaran dirancang secara khusus untuk merangsang proses berpikir, perhatian, dan kemauan siswa dalam proses belajar (Efendi, 2019). Media pembelajaran berisi informasi berupa ilmu pengetahuan maupun sarana bagi siswa untuk melakukan aktivitas proses belajar.

Pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dikarenakan melalui pembelajaran berbasis digital dapat menghilangkan rasa bosan pada saat belajar dan dapat membentuk suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan interaksi antar guru dan siswa (Adventyana et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran digital mempunyai potensi untuk mentransformasi membawa pengalaman belajar yang lebih menarik dari paradigma pembelajaran konvensional yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Nengsih & Haryanti, 2024). Dengan demikian, media pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk belajar mandiri serta dapat berkolaborasi, mengekspresikan diri, mengeksplorasi materi secara interaktif, dan mengembangkan kemampuan yang relevan dengan dunia digital yang terus menerus berkembang. Guru berkontribusi penting sebagai penggerak dalam memajukan pendidikan, sehingga guru dituntut untuk memiliki kemampuan serta ketrampilan dalam menguasai media digital yang sesuai dengan perkembangan zaman (Nucifera et al., 2022; Putri, 2024; Khoeriah et al., 2024). Dengan berbagai jenis media pembelajaran digital yang tersedia, guru memiliki beragam pilihan untuk memenuhi beragam kebutuhan belajar siswanya. Salah satu jenis media pembelajaran digital yang paling populer yaitu e-learning atau m-learning.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis digital seperti penelitian yang dilakukan oleh Saputra et al., (2023) memperoleh hasil bahwa artikel media pembelajaran berbasis teknologi di kalangan SMA dari tahun 2011-2021 mengalami peningkatan. Begitupula dengan hasil penelitian Ajinegara & Soebagyo, (2022) bahwa artikel media pembelajaran menggunakan google classroom dari tahun 2018-2020 meningkat. Penelitian Fitriani & Suhendra, (2024) juga menjelaskan tren penelitian media pembelajaran berbasis etnofisika meningkat dari tahun 2018-2024. Selain itu, artikel tentang media pembelajaran berbasis teknologi perlu dikembangkan lebih mendalam dan perlu dicari celah kebaruan dari tren media pembelajaran (Budiarti et al., 2024). Adapun penelitian menurut Sitorus et al., (2025) melalui studi bibliometrik diperoleh bahwa terdapat banyak artikel-artikel tentang media pembelajaran pada saat covid dan sesudah covid yang perlu dikaji lebih lanjut. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sidabutar et al., (2023) tentang artikel media pembelajaran di sekolah dasar sangat banyak sehingga perlu dikaji lebih mendalam. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut tidak menutup kemungkinan untuk mengkaji lebih mendalam tentang tren media pembelajaran berbasis digital secara umum dan dari penelitian-penelitian tersebut belum ada yang mengkaji penelitian tentang media pembelajaran berbasis digital di era gen Z. Salah satu metode untuk mengkaji hasil penelitian-penelitian tersebut yaitu menggunakan analisis bibliometrik.

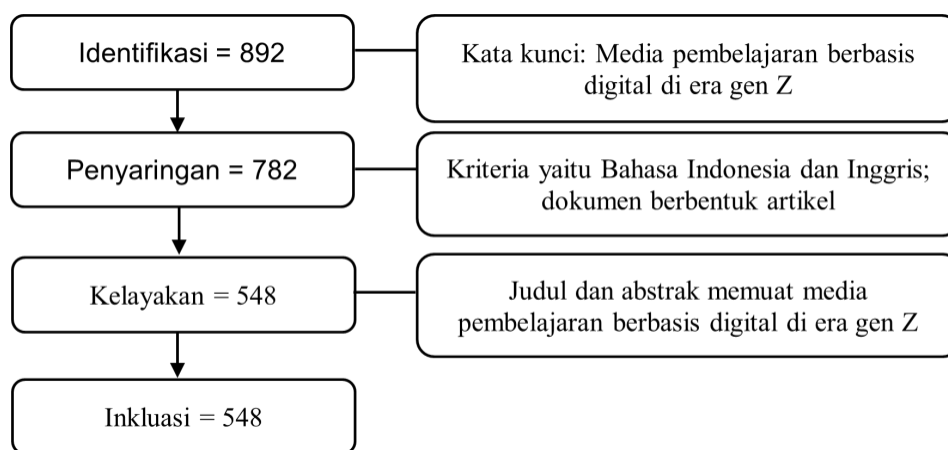
Analisis bibliometrik adalah suatu metode statistik dalam menganalisis publikasi dan sebagai landasan untuk menentukan publikasi yang paling populer dan signifikan pada bidang tertentu (Phoong et al., 2022). Artinya analisis bibliometrik digunakan untuk menyelidiki referensi artikel ilmiah yang dikutip, memetakan bidang ilmu sebuah jurnal, dan mengelompokkan artikel ilmiah yang relevan dengan suatu bidang penelitian. Salah satu keuntungan menggunakan analisis bibliometrik adalah membantu memahami perkembangan suatu bidang ilmu, terutama dalam pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi tren penelitian tentang media pembelajaran berbasis digital

di era gen Z dan memvisualisasikannya.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan analisis bibliometrik secara deskriptif untuk mengidentifikasi hasil penelitian-penelitian tentang tren penelitian media pembelajaran berbasis digital di era gen Z dengan menggunakan beberapa tahapan, diantaranya yaitu identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Database yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan database dimensions. Database dimensions merupakan sebuah aplikasi untuk mencari artikel-artikel hasil penelitian. Adapun publikasi yang dipilih dalam kurun waktu lima tahun terakhir yaitu dari tahun 2021 sampai dengan tahun 2025.

Tahapan pertama yaitu identifikasi, pada tahap ini peneliti melakukan pencarian referensi yang berkaitan dengan kata kunci yang telah ditetapkan yaitu “Media Pembelajaran Berbasis Digital di Era Gen Z” kemudian kata kunci tersebut dimasukkan kedalam database dimensions diperoleh sebanyak 892 artikel publikasi yang berkaitan dengan kata kunci yang dicari oleh peneliti tersebut. Tahapan kedua yaitu penyaringan, pada tahap ini peneliti menentukan kriteria artikel publikasi. Kriteria tersebut yaitu artikel yang dipilih harus dalam bentuk bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, dan dokumen tersebut harus dipublikasikan kedalam bentuk artikel pada jurnal nasional maupun jurnal nasional terakreditasi kemenristekdikti. Setelah ditentukan kriteria tersebut diperoleh sebanyak 782 artikel yang dipublikasikan pada jurnal, artinya terdapat 110 artikel publikasi yang tidak memenuhi kriteria yang dicari oleh peneliti. Tahapan ketiga yaitu kelayakan, pada tahap ini peneliti mengecek kembali apakah 782 artikel publikasi yang diperoleh pada tahap kelayakan layak digunakan ketahap selanjutnya atau tidak. Dengan demikian, peneliti harus menetapkan kata kunci yang lebih disesuaikan dengan fokus penelitian yaitu media pembelajaran berbasis digital di era gen Z kurun waktu lima tahun terakhir (2021-2025), artinya publikasi yang tidak sesuai dengan fokus penelitian tersebut tidak akan digunakan ketahap selanjutnya. Setelah dilakukan uji kelayakan terhadap fokus penelitian tersebut diperoleh sebanyak 548 artikel publikasi, artinya 234 artikel publikasi tidak layak digunakan untuk maju ketahap berikutnya. Tahapan-tahapan tersebut akan lebih jelas disajikan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan pengumpulan data

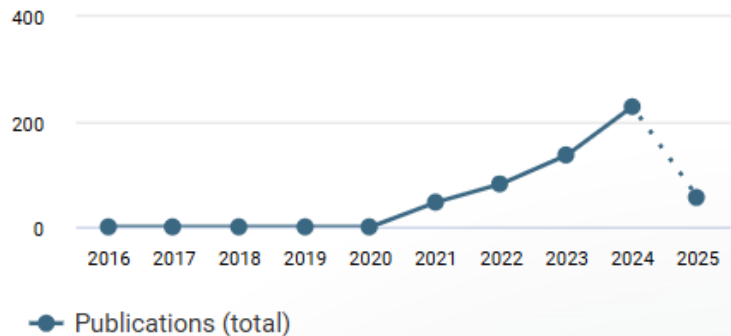
Analisis data penelitian menggunakan aplikasi VOSviewer. Analisis dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data yang diperoleh melalui dimensions kemudian disimpan dalam bentuk CSV. Data CSV digunakan untuk melihat pasangan bibliografi negara, pasangan bibliografi lembaga/universitas, pasangan bibliografi jurnal, kebaruan dan fokus penelitian menggunakan aplikasi VOSviewer. Tren publikasi dilihat dari tahun terbitnya dari database dimensions dan tren kutipan dilihat dari banyaknya kutipan artikel publikasi tersebut. Fokus penelitian dianalisis dari tampilan Network Visualization, dan Overlay Visualization. Novelty atau kebaruan penelitian dapat dilihat dari keterkaitan antara kata kunci yang ditampilkan pada Network Visualization, Overlay Visualization dan Density Visualization.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data akhir pada database dimensions diperoleh sebanyak 548 artikel publikasi baik pada jurnal nasional maupun jurnal nasional terakreditasi kemenristekdikti. Artikel publikasi tersebut akan dianalisis menggunakan analisis bibliometrik dengan berbagai bantuan aplikasi seperti aplikasi VOSviewer, mulai dari tren publikasi, tren kutipan publikasi, pasangan bibliografi negara, pasangan bibliografi lembaga/ universitas, pasangan bibliografi jurnal, fokus penelitian dan kebaruan atau novelty terkait media pembelajaran berbasis digital di era gen Z kurun waktu lima tahun terakhir yaitu dari tahun 2021-2025.

Tren publikasi

Tren publikasi terkait fokus penelitian media pembelajaran berbasis digital di era gen Z dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah.



Gambar 2. Tren Publikasi

Berdasarkan gambar 2 di atas, tren publikasi pada tahun 2021 terdapat sebanyak 47 artikel publikasi, tahun 2022 sebanyak 82 artikel publikasi, tahun 2023 sebanyak 137 publikasi, tahun 2024 sebanyak 227 artikel publikasi dan tahun 2025 sebanyak 55 artikel publikasi. Berdasarkan gambar 2 tersebut, terlihat bahwa tahun dengan publikasi terbanyak yaitu pada tahun 2024 dimana tahun tersebut memiliki jumlah artikel sebanyak 227 artikel publikasi tentang fokus penelitian media pembelajaran berbasis digital di era gen Z. Peningkatan tertinggi terjadi pada tahun 2023 ke tahun 2024 yaitu mengalami peningkatan sebanyak 90 artikel publikasi. Pada tahun 2025 artikel yang dipublikasikan berjumlah 55 artikel, dikarenakan tahun 2025 masih tahun berjalan sehingga tidak menutup kemungkinan pada tahun 2025 akan mengalami peningkatan publikasi.

Pasangan Bibliografi Negara

Artikel terindeks dimensions tentang media pembelajaran berbasis digital di era gen Z dipublikasikan berasal dari berbagai negara. Terdapat 3 negara yang ditampilkan dengan ambang batas 2 yang dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.

Selected	Country	Documents	Citations	Total link strength
☒	indonesia	438	610	73
☒	malaysia	5	1	57
☒	united kingdom	2	0	16

Gambar 3. Jumlah dokumen publikasi pasangan bibliografi negara

Dari gambar 3 di atas, dilihat bahwa negara Indonesia menjadi negara yang memiliki jumlah dokumen paling banyak mempublikasikan artikel terkait topik penelitian media pembelajaran berbasis digital di era gen Z sebanyak 438 dokumen artikel publikasi. Kemudian disusul negara malaysia dengan jumlah dokumen publikasi sebanyak 5 artikel publikasi. Ketiga yaitu negara united-kingdom dengan jumlah dokumen publikasi sebanyak 2 artikel publikasi. Selanjutnya akan dilihat pola kerjasama antar negara yang ditampilkan dengan bantuan VOSviewer.



Gambar 4. Pola Kerjasama Negara

Berdasarkan gambar 4 di atas dapat dilihat bahwa negara Indonesia memiliki lingkaran terbesar dibandingkan dengan negara lainnya. Dengan demikian Negara Indonesia menjadi negara yang memiliki tingkat kerjasama dengan negara lain yang tinggi. Negara Indonesia menjadi paling berpengaruh tentang fokus penelitian media pembelajaran berbasis digital di era gen Z memiliki jumlah link dan sitasi tertinggi dibandingkan dengan negara lainnya.

Pasangan Bibliografi Lembaga/ Universitas

Artikel yang terindeks *dimensions* tentang media pembelajaran berbasis digital di era gen Z dipublikasikan dari lembaga atau universitas. Sepuluh lembaga atau universitas yang memiliki jumlah kutipan dan total kekuatan link ditampilkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Lembaga atau universitas yang memiliki jumlah dokumen terbanyak

No	Nama Lembaga	Jumlah Dokumen	Jumlah Kutipan	Total Kekuatan Link
1	Universitas Negeri Yogyakarta	9	11	61
2	Universitas Indonesia	5	3	40
3	Universitas Gadjah Mada	6	7	38
4	Universitas Negeri Jakarta	11	23	38
5	Universitas Pendidikan Indonesia	19	12	37
6	Universitas Mataram	5	2	35
7	Universitas Negeri Malang	18	27	34
8	Universitas Islam Bandung	6	0	27
9	Universitas Sebelas Maret	14	137	26
10	Universitas Pendidikan Ganesha	7	8	25

Berdasarkan pada Tabel 2 di atas, pasangan bibliografi lembaga atau universitas yang menduduki peringkat teratas atau peringkat pertama yaitu Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah dokumen sebanyak 9, jumlah kutipan sebanyak 11 dan total kekuatan link sebanyak 61. Kemudian peringkat kedua disusul oleh Universitas Indonesia dengan jumlah dokumen sebanyak 5 dokumen artikel, jumlah kutipan sebanyak 3 dan kekuatan link sebanyak 40. Selanjutnya peringkat ketiga disusul oleh Universitas Gadjah Mada memiliki jumlah dokumen sebanyak 6 artikel, jumlah kutipan sebanyak 7, dan total kekuatan link sebanyak 38. Pada top 10 lembaga atau universitas di atas, tiga peringkat lembaga teratas berasal dari negara Indonesia. Dengan demikian, Indonesia merupakan negara yang memiliki kontribusi yang sangat tinggi pada fokus penelitian media pembelajaran berbasis digital di era gen Z.

Pasangan Bibliografi Jurnal

Artikel yang terindeks *dimensions* tentang media pembelajaran berbasis digital di era gen Z dipublikasikan dari berbagai jurnal. Sebanyak 548 artikel publikasi yang telah dikumpulkan pada database *dimensions* dan telah melalui beberapa proses tahapan pengumpulan data. Selanjutnya data yang diperoleh sebanyak 548 tersebut diolah menggunakan aplikasi VOSviewer untuk melihat pasangan bibliografi jurnal, kemudian peneliti mengurutkan jurnal berdasarkan jumlah dokumen terbanyak. Berikut ini adalah sepuluh jurnal dengan jumlah dokumen artikel terbanyak disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Sepuluh besar jurnal yang memiliki jumlah dokumen artikel terbanyak

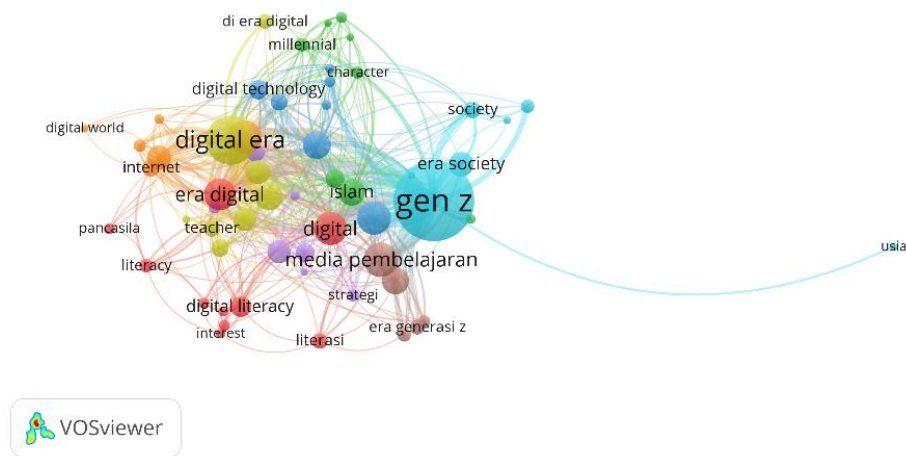
No	Nama Jurnal	Jumlah Dokumen
1	Jurnal penelitian pendidikan IPA	12
2	Jurnal Basicedu	11
3	PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat	6
4	Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	6
5	KnE Sosial Sciences	5
6	Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)	5
7	Journal On Education	5
8	Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	4

9	Journal Of education Research and Evaluation	4
10	Inovasi Kurikulum	4

Berdasarkan pada Tabel 3 di atas, memperlihatkan tren jurnal dengan jumlah dokumen artikel terbanyak tentang fokus penelitian media pembelajaran berbasis digital di era gen Z. Pada Tabel 3 juga, terlihat bahwa jurnal penelitian pendidikan IPA berada pada peringkat teratas dengan jumlah dokumen sebanyak 12 dokumen artikel publikasi tentang fokus penelitian ini. Selanjutnya terbanyak kedua disusul oleh jurnal Basicedu memiliki jumlah dokumen artikel sebanyak 11 artikel publikasi. Dengan demikian, hasil penelitian-penelitian tentang media pembelajaran berbasis digital di era gen Z sesuai dengan fokus dan scope pada jurnal-jurnal di atas dapat menjadi solusi untuk mempublikasikan artikel dengan tema yang sama pada jurnal tersebut.

Fokus Penelitian

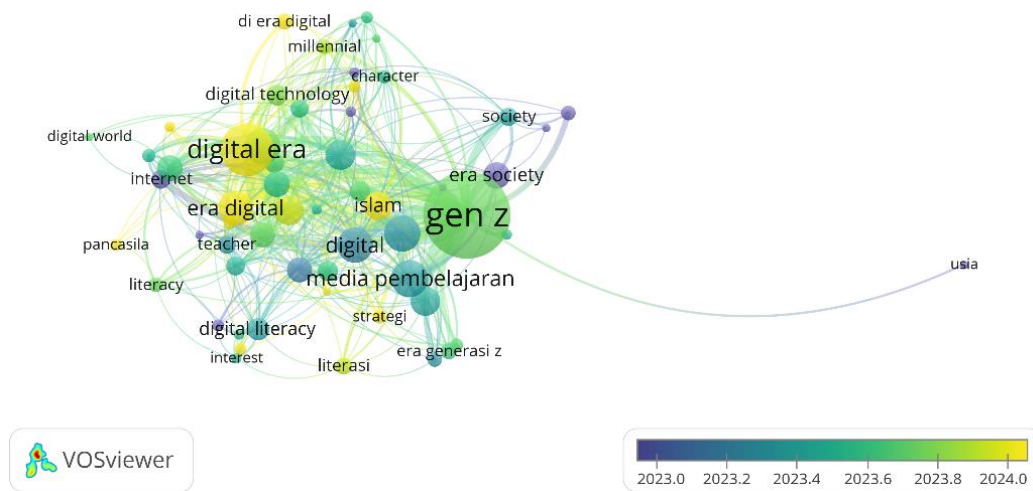
Fokus penelitian tentang media pembelajaran berbasis digital di era gen Z dapat dilihat pada gambar 3, sedangkan penelitian terbaru ditunjukkan pada gambar 4. Selanjutnya, density visualisasi ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 3. Network Visualization media pembelajaran berbasis digital di era gen Z

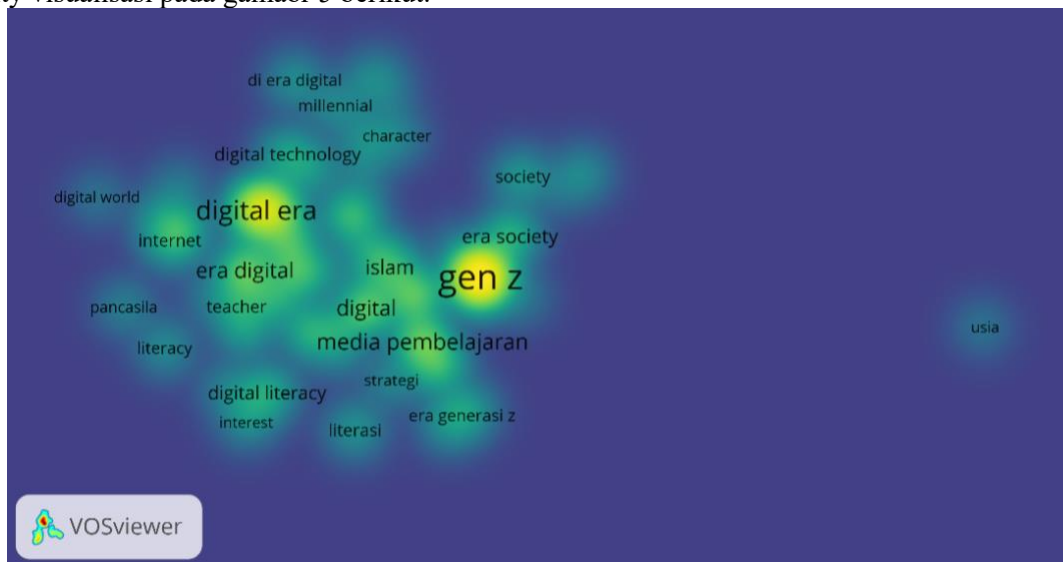
Berdasarkan gambar 3 di atas, terlihat bahwa ada 7 warna yang berbeda, warna-warna tersebut merupakan klaster yang dapat digunakan untuk membagi fokus penelitian terkait bidang yang diteliti. Klaster pertama berwarna biru, klaster kedua berwarna coklat, klaster ketiga berwarna merah, klaster keempat berwarna hijau, klaster kelima berwarna kuning, klaster keenam berwarna orange dan klaster ketujuh berwarna ungu. Pemilihan kata kunci setiap klaster ditandai dengan lingkaran yang paling besar dibandingkan dengan lingkaran yang lainnya.

Fokus penelitian pertama yaitu gen Z sebagai kata kunci yang paling besar dan sebagai klaster pertama. Selain itu, kata kunci pembelajaran dan media pembelajaran termasuk kedalam klaster kedua. Kemudian, kata kunci ketiga yaitu digital termasuk kedalam klaster ketiga. Adapun, kata kunci media dan islam termasuk kedalam klaster keempat. Kata kunci indonesia dan research termasuk kedalam klaster kelima. Selanjutnya, development dan internet termasuk kedalam klaster keenam dan siswa termasuk kedalam klaster ketujuh.



Gambar 4. Overlay Visualization media pembelajaran berbasis digital di era gen Z

Berdasarkan gambar 4 di atas, terlihat terdapat beberapa warna yang ditampilkan, mulai dari warna biru yang menunjukkan kata kunci tersebut digunakan pada tahun 2023, warna hijau digunakan pada tahun 2024, dan warna kuning baru digunakan dalam beberapa waktu terakhir. Kata kunci dengan lingkaran berwarna kuning merupakan kata kunci yang menjadi tema baru pada bidang penelitian ini. Dengan tema baru tersebut adalah teaching, islam, strategi, era teknologi, educational tecnology, pancasila, globalization, milenial, era digital, research dan literatur review. Selanjutnya dijelaskan density visualisasi pada gamabr 5 berikut.



Gambar 5. Density visualization media pembelajaran berbasis digital di era gen Z

Jumlah tema terbesar dan tertinggi yang ditunjukkan oleh warna kuning dan diikuti dengan warna hijau. Berdasarkan hasil densitas visualisasi pada gambar 5 mengertikan semakin terlihat cerah pada warna kuning dan semakin besar ukuran lingkaran keyword berarti semakin sering keyword tersebut muncul serta sebaliknya jika warna warna kuning semakin menghilang atau pudar berarti jumlah yang meneliti tentang penelitian ini semakin sedikit. Merujuk kepada hasil densitas visualisasi dapat dilihat bahwa penelitian yang berkaiatan dengan kata kunci media pembelajaran berbasis digital di era gen Z. Tema yang tidak terang ini memberikan peluang untuk peneliti masa depan.

Kemunculan VOSviewer untuk melihat topik media pembelajaran memberikan peluang topik penelitian yang akan datang. Banyak topik yang sangat berpeluang pada media pembelajaran berbasis digital di era gen Z dikarenakan peneliti dimensions dengan topik ini masih sangat sedikit. Topik yang dikembangkan masih sangat berpeluang lebar untuk dikembangkan.

Fokus penelitian dapat berguna untuk tema penelitian berikutnya. Dalam penelitian mendatang,

inovasi-inovasi dapat membantu menemukan masalah yang belum ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini membantu membandingkan tema yang sering diteliti oleh penelitian lain, mengidentifikasi topik yang belum ada untuk dilakukan penelitian, dan sebagai rujukan bagi penelitian berikutnya. Peneliti dapat menggunakan topik literasi, pendidikan islam, younger generation, disruption, era revolusi industri, era society, dan entrepreneurship. Topik-topik ini dapat dipilih untuk penelitian selanjutnya dikarenakan topik ini masih jarang muncul pada topik penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan tentang media pembelajaran berbasis digital di era gen Z dalam kurun waktu lima tahun terakhir dari tahun 2021 sampai tahun 2025 dapat disimpulkan bahwa Jumlah publikasi tertinggi pada tahun 2024 sebanyak 227 artikel publikasi. Indonesia merupakan pasangan bibliografi negara yang memiliki jumlah dokumen yang terbanyak dan berpengaruh besar dalam fokus penelitian ini dibanding dengan negara lainnya. Pasangan bibliografi lembaga/ universitas yang menduduki peringkat teratas adalah Universitas Negeri Yogyakarta dengan kekuatan total link sebesar 61. Pasangan bibliografi jurnal yang memiliki jumlah dokumen terbanyak adalah Jurnal penelitian pendidikan IPA. Fokus penelitian terbagi menjadi tujuh yaitu 1) Gen Z, 2) pembelajaran dan media pembelajaran, 3) digital, 4) media dan islam, 5) indonesia dan research, 6) development dan internet, dan 7) siswa. Ketujuh fokus penelitian tersebut dapat berguna bagi penelitian selanjutnya dalam menentukan tema penelitian. Tema baru dalam bidang penelitian ini yaitu literasi, pendidikan islam, younger generation, disruption, era revolusi industri, era society, dan entrepreneurship. Topik-topik ini dapat dipilih untuk penelitian selanjutnya dikarenakan topik ini masih jarang muncul pada topik penelitian.

REFERENSI

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955. Diambil dari <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11640>
- Ajinegara, M. W., & Soebagyo, J. (2022). Analisis Bibliometrik Tren Penelitian Media Pembelajaran Google Classroom Menggunakan Aplikasi VOSViewer, 6(1), 193–210.
- Budiarti, W. N., Anandhita, N., Riwanto, Mawan, A., Dwiyantri, A. N., Winandika, G., Prihandani, M., & Umayah, U. (2024). Analisis Bibliometrik Trend Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5(1), 203–210.
- Efendi, N. M. (2019). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Fitrian, A., & Suhendra. (2024). Tren Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Etnofisika Menggunakan Analisis Bibliometrik. *Schrodinger*, 5(2), 158–166.
- Khoeriah, N., Mahmudi, A., & Sudrajat, S. (2024). Pengembangan LKS Berbasis PBL Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kesadaran Metakognitif Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 65–75. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i1.8534>
- Laka, L., Darmansyah, R., Judijanto, L., Lase, J. F., Haluti, F., & ... (2024). *Pendidikan karakter Gen Z di era digital*. books.google.com. Diambil dari <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=seH8EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=media+pembelajaran+berbasis+digital+di+era+gen+z&ots=UkDtulT7Ab&sig=0eHYsrSfsSvfKVZbeIH5kuYTEJo>
- Nengsih, S., & Haryanti, Y. D. (2024). Systematic Literature Review: Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 5(2), 58–67. <https://doi.org/10.31949/madinasika.v5i2.7811>
- Nucifera, P., Yakob, M., & Setyoko, S. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 217–225. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i2.6277>
- Phoong, S. Y., Khek, S. L., & Phoong, S. W. (2022). The Bibliometric Analysis on Finite Mixture

- Model. *SAGE Open*, 12(2). <https://doi.org/10.1177/21582440221101039>
- Pulungan, A. R., & Rakhmawati, F. (2022). Tren Media Pembelajaran Matematika dalam Jurnal Pendidikan Matematika di Seluruh Indonesia. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3443–3458. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1776>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Saputra, I. F., Hariyadi, B., & Anggereini, E. (2023). Analisis Bibliometrik Perkembangan Riset Media Pembelajaran Biologi Berbasis Teknologi di SMA Menggunakan Vosviewer. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 09(2), 13–23.
- Sidabutar, D., Ningrum, S. S., & Nuryadin, A. (2022). Analisis Bibliometrik Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Menggunakan VOSViewer. *Educatio: jurnal ilmu kependidikan*, 17(2), 165–177. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9435>
- Sitepu, E. N. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Mahesa (Vol. 1). Diambil dari <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>
- Sitorus, A. F., Rizkia, N., Studi, P., Kimia, P., Aceh, B., Digital, M., & Kimia, P. (2025). Studi Bibliometrik: Analisis Tren Media Digital Pada Pembelajaran Kimia SMA saat dan Setelah Covid-19. *Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*, 7(04), 115–134.
- Sudrajat. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Trigonometri. *Mega: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 844–853. <https://doi.org/10.59098/mega.v6i1.1959>
- Sudrajat, S. (2024). Pengembangan E-LKS Berbasis Teori Van Hiele Berbantuan Liveworksheet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Dialektika Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1187–1200. <https://doi.org/10.58436/jdpmat.v4i2>
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & ... (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? ... *Dan Pembelajaran*. Diambil dari <http://journal.yp3a.org/index.php/diajar/article/view/2265>