

KARAKTERISTIK BELAJAR GENERASI Z DAN IMPLIKASINYA TERHADAP DESAIN PEMBELAJARAN IPS

Early Ni'mah Hayati

PPG, Universitas Negeri Malang Jl. Semarang 5 Malang 65145 Jawa Timur

*Corresponding author, email: early.nimah.2331747@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i8.2024.8

Kata kunci

Generasi Z
Pembelajaran IPS
Desain Pembelajaran
Karakteristik Belajar

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap gaya belajar dan preferensi Generasi Z dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Artikel ini menjelaskan karakteristik belajar Generasi Z yang lahir dan tumbuh di era digital serta implikasinya terhadap desain pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Generasi Z cenderung belajar secara mandiri melalui sumber daya online, seperti YouTube maupun platform lain, dan responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif. Implikasi terhadap desain pembelajaran IPS mencakup integrasi teknologi, pendekatan pembelajaran visual, pemberian fleksibilitas, adaptabilitas, serta pentingnya interaksi sosial dan kolaboratif. Kesimpulannya, penyesuaian dan inovasi dalam pendekatan pembelajaran diperlukan untuk memenuhi kebutuhan belajar Generasi Z secara efektif.

1. Pendahuluan

Perjalanan peradaban manusia dari masa ke masa telah menghasilkan berbagai kemajuan yang luas di berbagai bidang. Manusia, dengan kecerdasan yang dimilikinya, telah menjadi pusat dari evolusi dan perubahan dalam dunia ini. Salah satu hasil dari kecerdasan intelektual manusia adalah kemajuan dalam sistem teknologi. Inovasi teknologi yang beragam telah memberikan manfaat yang besar dalam mempermudah kehidupan sehari-hari manusia. Kemajuan peradaban dan perkembangan teknologi telah menjadi hal yang wajar dan tidak dapat dihindari. Kemajuan dalam teknologi dan informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan sehari-hari manusia. Salah satu contohnya adalah kemunculan media sosial, yang memungkinkan kita untuk terhubung dengan orang lain kapan pun dan di mana pun tanpa harus bertemu secara langsung.

Saat ini, media sosial telah menjadi fenomena yang sangat populer di kalangan berbagai lapisan masyarakat, terutama generasi Z. Menurut Budiati (2018), Generasi Z yang lahir di era pesatnya perkembangan teknologi digital, menunjukkan kecenderungan untuk menginginkan segala sesuatu secara instan. Gen Z memiliki keterkaitan yang erat dengan teknologi dan sangat bergantung pada internet untuk berbagai kebutuhan, mulai dari interaksi sosial, pendidikan, hingga pencarian informasi. Hal ini dikhawatirkan dapat menghambat kemampuan komunikasi mereka di dunia nyata. Dominasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari telah menurunkan kualitas interaksi antar manusia, mendorong berkurangnya komunikasi tatap muka dan meningkatnya keterlibatan dengan perangkat elektronik seperti PC, laptop, dan gadget. mengamati adanya perubahan pola komunikasi generasi milenial dan Gen Z yang mengkhawatirkan, menunjukkan adanya gangguan komunikasi yang berpotensi menghilangkan makna komunikasi itu sendiri (Tubbs & Moss, 2012). Penelitian menunjukkan bahwa Gen Z lebih cepat dalam merespons perangkat digital, mereka dapat mengoperasikan tanpa perlu diajari. Bagi milenial dan Gen Z, gadget memiliki fungsi lebih dari sebatas alat komunikasi, namun juga menjadi sarana informasi, edukasi, hiburan, dan lainnya.

Menurut penelitian Sirajul dkk. (2021) tentang perubahan perilaku komunikasi Gen-Z di era digital, pola komunikasi Gen-Z mengalami pergeseran setelah terpapar perangkat digital. Interaksi yang semula aktif sebelum penggunaan gadget, kini menjadi pasif dan menghambat komunikasi efektif. Era digital dengan kesibukan yang ditimbulkannya, mendorong berkurangnya komunikasi tatap muka dan fokus dalam berkomunikasi. Perilaku komunikasi online Gen-Z juga menunjukkan kecenderungan tidak jujur kepada lawan bicara yang tidak terlihat, sehingga seringkali dapat memicu konflik dan kesalahpahaman.

Di jenjang sekolah menengah pertama, siswa Gen Z mulai memasuki masa remaja awal. Pada masa ini siswa Gen Z mulai memasuki masa transisi dari masa anak ke masa dewasa. Mereka berada pada tahap pra-sosial, di mana hanya memperhatikan apa yang berguna bagi dirinya sedikit saja dari mereka yang memiliki kepedulian terhadap menjaga hubungan dengan orang lain (Sumanto dkk., 2020). Pada usia ini, mereka mulai mempunyai kapasitas untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien mencapai puncaknya dikarenakan pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan (Sary, 2017). Selain itu, mereka mulai mengembangkan identitas diri dan mencari jati diri. Mereka juga mulai tertarik dengan isu-isu sosial dan politik.

Dengan demikian, memahami karakteristik belajar Gen Z sangat penting untuk merancang desain pembelajaran IPS yang efektif dan menarik. Desain pembelajaran IPS yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa Gen Z mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka butuhkan untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan studi literatur untuk mengkaji Karakteristik Belajar Generasi Z dan Implikasinya Terhadap Desain Pembelajaran IPS. Pendekatan ini melibatkan penggalian, pembacaan, dan analisis literatur yang relevan dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, artikel ilmiah, berita daring, dan lain-lain. Langkah-langkah penelitian yaitu dengan mengumpulkan literatur yang relevan dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, artikel ilmiah, dan berita daring. Literatur tersebut kemudian dibaca dan ditelaah secara cermat untuk memahami isi dan maknanya. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang terkait dengan karakteristik belajar Generasi Z dan implikasinya terhadap desain pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis data, ditarik kesimpulan tentang karakteristik belajar Generasi Z dan implikasinya terhadap desain pembelajaran IPS. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan desain pembelajaran IPS yang lebih efektif untuk Generasi Z, sehingga mereka dapat lebih termotivasi untuk belajar IPS dan mencapai hasil belajar yang optimal. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan secara mendalam karakteristik belajar Generasi Z, yang meliputi gaya belajar, preferensi belajar, dan motivasi belajar. Serta, mengidentifikasi implikasi karakteristik belajar Generasi Z terhadap desain pembelajaran IPS.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Karakteristik Gen-Z dalam Pembelajaran

Generasi Z merupakan generasi yang lahir dan besar di era digital, mereka adalah generasi yang lahir setelah generasi milenial yang lahir antara tahun 2001 hingga tahun 2010 (Qurniawati & Nurohman, 2018). Berdasarkan penelitian Zebra IQ dalam Forbes, menunjukkan bahwa Gen-Z sangat lihai dalam mengoperasikan gadget (Brown, 2020). Gen-Z terbiasa dengan penggunaan teknologi dan internet sejak usia dini, penggunaan teknologi yang masif membentuk karakteristik unik pada mereka, seperti digital natives yaitu penggunaan teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan hingga Gen-Z sering mendapatkan sarkasme “tidak dapat hidup tanpa smartphone layaknya oksigen untuk bernafas”; selain itu Gen-Z terkenal cukup ekspresif di dunia digital, baik melalui teks, gambar, maupun video; akibat paparan berbagai platform digital secara bersamaan sehingga mengasah kemampuan multitasking mereka, dan terbiasa dengan interaksi intens di media sosial (Hadion Wijoyo, Irjus Indrawan dkk, 2020).

Berdasarkan penelitian 33% Gen Z menghabiskan lebih dari 6 jam sehari dalam menggunakan ponsel dan jauh lebih sering menggunakan media sosial dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Tak terkecuali remaja saat ini yang merupakan bagian dari generasi Z sangat banyak yang menggunakan media sosial, generasi remaja lebih banyak menghabiskan waktunya lebih lama untuk bermain sosial media sehingga mereka lupa dengan kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat daripada bermedia sosial, contohnya pola tidur yang tidak teratur dan lupa makan, bahkan beberapa informan menggunakan Instagram pada saat makan dan saat di kamar mandi. Instagram sendiri adalah media sosial wajib yang mereka akses seharinya, Dari beberapa informan memiliki rasa resah dan gelisah ketika sedang tidak menggunakan media sosial Instagram, hal yang mereka resahkan ketika tidak mengakses media sosial adalah ketika mereka sedang offline yaitu perasaan hampa, dan bingung ketika tidak sedang online di media sosial (Ogianto & Dinda, 2019).

Secara psikologis, menurut Piaget, masa remaja adalah masa dimana individu bersinergi dengan masyarakat dewasa, dimana anak tidak lagi merasa di bawah level orang dewasa, tetapi dalam tingkatan yang sama, setidaknya dalam masalah hak. Peserta didik SMP memasuki tahap operasi formal. (Mauliya, 2019). Peserta didik yang berada pada masa remaja merupakan individu-individu yang sedang dalam proses pencarian identitas menuju dewasa. Perkembangan menuju kedewasaan memerlukan perhatian dari para pendidik secara sungguh-sungguh dan diperlukan pendekatan psikologis-pedagogis serta pendekatan sosiologis terhadap perkembangan remaja, guna memperoleh data yang objektif tentang masalah-masalah yang dihadapi. (Khiyarusoleh, 2016:2).

Menurut Posnick-Goodwin (2010), Generasi-Z merupakan generasi yang terlahir dan tumbuh di era digital, mereka selalu terdorong untuk mencoba hal-hal baru, menyukai pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu berpikir out-of-the-box mengikuti perkembangan teknologi. Bourgonjon, Valcke, Soetaert, dan Schellens (2009) menyatakan bahwa Gen-Z berbeda dari generasi sebelumnya karena memiliki pola penggunaan media yang berbeda. Oleh karena itu, pembelajaran saat ini perlu lebih fokus pada peningkatan keterampilan teknis tertentu, cara berpikir baru, lingkungan belajar yang berbeda, dan memerlukan pendekatan pendidikan baru (McGrath, Naomi & Bayerlein, 2013).

Hal tersebut didukung oleh studi yang dilakukan oleh McKinsey (2018), Gen Z dikenal sebagai generasi yang kreatif dan inovatif. Menurut survei yang dilakukan oleh Harris Poll (2020), sebanyak 63% Gen Z tertarik untuk melakukan beragam hal kreatif setiap harinya. Kreatifitas tersebut turut dibentuk dari keaktifan Gen Z dalam komunitas dan sosial media. Hal ini relevan dengan sejumlah studi yang mengidentifikasi bahwa Gen Z merupakan generasi yang erat dengan teknologi (digital native), sebagaimana mereka lahir di era ponsel pintar, tumbuh bersama dengan kecanggihan teknologi komputer, dan memiliki keterbukaan akan akses internet yang lebih mudah dibandingkan dengan generasi terdahulu.

Generasi Z cenderung lebih suka mengandalkan YouTube sebagai sumber utama untuk belajar secara mandiri (Seemiller & Grace, 2016). Mereka menunjukkan preferensi, di mana materi pembelajaran diberikan sebelum kelas, sedangkan waktu di kelas digunakan untuk diskusi, kolaborasi, dan penerapan konsep. Selain itu, YouTube menjadi sumber utama bagi mahasiswa Gen-Z untuk memperdalam pemahaman mereka tentang berbagai topik, karena platform ini menyediakan akses cepat dan mudah ke beragam video tutorial, presentasi, dan konten pendidikan lainnya yang relevan. Keterampilan mandiri ini mencerminkan adaptasi generasi ini terhadap lingkungan digital yang kaya akan sumber daya pembelajaran, serta preferensi mereka terhadap fleksibilitas dan aksesibilitas dalam proses belajar.

Meskipun Generasi Z dikenal sebagai generasi digital yang tumbuh dalam era teknologi dan konektivitas digital yang meluas, namun penelitian yang dilakukan oleh Sakitri (2021) menunjukkan bahwa 44% dari mereka lebih memilih untuk bekerja dengan tim dan rekan kerja secara langsung. Meskipun terbiasa dengan teknologi dan interaksi online, generasi ini menunjukkan preferensi yang signifikan terhadap kolaborasi langsung dan interaksi sosial dalam lingkungan kerja. Hal ini mungkin mencerminkan kebutuhan akan koneksi manusiawi dan hubungan interpersonal yang lebih dalam, serta keinginan untuk merasakan kontribusi dan kerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Meskipun memanfaatkan teknologi secara luas, Generasi Z tetap menghargai pentingnya interaksi langsung dan keterlibatan dalam kerja tim di dunia nyata.

Selain itu, generasi Z yang telah terbiasa dengan media visual seperti video, gambar, dan infografis membuat mereka lebih mudah belajar dengan menggunakan media visual tersebut (Oblinger, 2020). Kehadiran teknologi digital dan media sosial telah membentuk pola pikir dan preferensi pembelajaran generasi ini, di mana mereka lebih responsif terhadap informasi yang disajikan secara visual daripada melalui teks tulisan panjang. Penggunaan media visual tidak hanya memungkinkan mereka untuk memahami informasi dengan lebih cepat, tetapi juga memicu kreativitas dan daya ingat yang lebih baik. Serta, menurut McKinsey dan Company (2021) kerap disebut sebagai generasi yang menilai penting makna fleksibilitas. Mereka dinilai lebih mudah beradaptasi dengan perubahan dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Mereka juga lebih terbuka untuk mencoba hal-hal baru dan belajar dari pengalaman mereka.

3.2. Implikasi terhadap Desain Pembelajaran IPS

Upaya dalam memahami karakteristik belajar Generasi Z sangat penting untuk merancang pembelajaran IPS yang efektif dan menarik, sebab Generasi Z memiliki gaya belajar yang 180 derajat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Gaya belajar generasi ini terdiri atas: (1) learn from experimentation, (2) prefer visual learning, (3) like to work in group, (4) have short attention spans and multitask well, dan (5) edutainment (Mintasih, 2016). Dengan memahami karakteristik belajar Gen Z, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. Hal ini dapat membantu siswa Gen Z mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka butuhkan untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

Implikasi terhadap desain pembelajaran IPS bagi generasi Z yang tumbuh dalam era digital sangatlah signifikan. Generasi Z merupakan generasi yang tidak dapat dilepaskan dari gawai digital dan media sosial (Helaluddin dkk., 2019). Pemahaman mendalam tentang kebiasaan dan preferensi generasi Z dalam menggunakan teknologi menjadi kunci dalam merancang pengalaman pembelajaran yang relevan dan menarik bagi mereka. Mengingat bahwa generasi Z cenderung menghabiskan waktu yang signifikan dalam menggunakan ponsel dan media sosial, pendekatan pembelajaran harus mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Ini bisa mencakup penggunaan platform pembelajaran online, aplikasi edukatif, dan konten digital yang menarik untuk mendukung eksplorasi dan pemahaman konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS.

Selain itu, penting untuk memperhatikan bahwa generasi Z lebih cenderung belajar secara mandiri melalui sumber daya online, seperti YouTube. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2021) dimana platform YouTube cukup efektif dalam meningkatkan performa belajar siswa. Oleh karena itu, desain pembelajaran IPS harus mempertimbangkan penyediaan materi pembelajaran yang mudah diakses dan dipahami secara mandiri seperti melalui platform seperti YouTube atau sumber daya digital lainnya. Namun, hal ini tidak boleh mengabaikan pentingnya interaksi sosial dan kolaboratif dalam pembelajaran. Meskipun generasi Z terbiasa dengan interaksi online, mereka juga menunjukkan kebutuhan akan kolaborasi langsung dan interaksi sosial dalam lingkungan belajar.

Selain teknologi, desain pembelajaran IPS juga harus memperhatikan preferensi generasi Z terhadap media visual. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bagian otak generasi Z yang mengatur kemampuan visual lebih baik dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran visual menjadi lebih efektif bagi mereka. Pendekatan pembelajaran visual dapat berupa penggunaan permainan interaktif, proyek kolaboratif, tantangan, atau aktivitas lain yang memungkinkan siswa langsung melihat dan mencoba materi pembelajaran. Penggunaan gambar, video, infografis, dan konten visual lainnya dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Suhardiah dkk, 2020). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menekankan penggunaan media visual dan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif akan lebih efektif dalam menjangkau generasi Z.

Tidak kalah pentingnya, desain pembelajaran IPS juga harus memperhitungkan kebutuhan generasi Z akan fleksibilitas dan adaptabilitas. Generasi Z cenderung lebih terbuka untuk mencoba hal-hal baru dan belajar dari pengalaman mereka. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang memungkinkan eksplorasi, kreativitas, dan fleksibilitas dalam pemecahan masalah akan lebih sesuai dengan preferensi mereka. Terakhir, meskipun generasi Z terbiasa dengan teknologi dan interaksi online, penting untuk tetap menghargai dan memperhatikan pentingnya interaksi langsung dan keterlibatan dalam kerja tim di dunia nyata. Oleh karena itu, desain pembelajaran IPS harus

menciptakan kesempatan untuk kolaborasi langsung, diskusi kelompok, dan proyek bersama dalam lingkungan belajar, sehingga generasi Z dapat mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

4. Simpulan

Kesimpulan dari implikasi terhadap desain pembelajaran IPS bagi generasi Z menunjukkan perlunya adaptasi dan inovasi dalam pendekatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan dan gaya belajar mereka yang unik. Generasi Z, sebagai generasi yang tumbuh dalam era digital, memiliki preferensi belajar yang berbeda, termasuk kecenderungan untuk belajar secara mandiri melalui sumber daya online seperti YouTube, serta lebih responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif. Oleh karena itu, desain pembelajaran IPS harus mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran, serta memperhatikan pentingnya interaksi sosial dan kolaboratif dalam lingkungan belajar. Selain itu, fleksibilitas, adaptabilitas dan keterlibatan langsung dalam tim juga harus dipertimbangkan dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif bagi generasi Z. Dengan memperhatikan karakteristik dan preferensi khusus generasi Z, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan berdampak positif bagi perkembangan siswa.

Daftar Rujukan

- Budiati, I. D. (2018). Profil Generasi Milenial
- Helaluddin, H., Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2019). Strategi pembelajaran bahasa bagi generasi Z: Sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 31-46.
- Karina, M., Bila, N. S., Primantari, R., Tara, J. D., Rahmawati, A. F., Murti, N. W., & Novita, M. V. (2021). *Gen Z Insights: Perspective on Education*. Unisri Press.
- Khiyarusoleh, Ujang. 2016. Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*. Vol.5(1):1-10.
- Posnick-Goodwin, S. (2010). Meet Genetaion Z. *CTA Magazine*, 14(5).
- Mauliya, A. (2019). Perkembangan Kognitif pada Peserta Didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) Menurut Jean Piaget. *ScienceEdu*, 2(2), 86-91.
- McGrath, N., & Bayerlein, L. (2013). Engaging online students through the gamification of learning materials: The present and the future. *Sydney: H. Charter; M. Gosper; J. Hedberg*, 573-577
- Mintasih, D. (2016). Merancang Pembelajaran Menyenangkan. *ElTarbawi Jurnal Pendidikan Islam*, IX(1), 39-48. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vo19iss1.art3>
- Putra, O., & Fitriani, D. R. (2019). Fenomena Internet Addiction Disorder Pada Gen Z. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 22-26.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144, 154.
- Sakitri, G. (2021, July). Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi!. In *Forum Manajemen* (Vol. 35, No. 2, pp. 1-10).
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal. *J-PENGMAS (jurnal pengabdian kepada masyarakat)*, 1(1).
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2020). Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108-117.
- Sumanto, D., Utaminingsih, S., & Haryanti, A. (2020). Perkembangan peserta didik.
- Qurniawati, R. S., & Nurohman, Y. A. (2018). eWOM pada Generasi Z di Sosial Media. *Jurnal Manajemen Dayasaing*, 20(2), 70-80. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/dayasaing.v20i2.6790>
- Wijayanti, A., & Gunawan, Y. B. (2021). Pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan media video pendek youtube. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 14-24.
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan perilaku komunikasi generasi milenial dan generasi z di era digital. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69-87.