

**MENDIDIK DAN MENGAJAR GENERASI *POST MILLENNIALSS*:
PENDEKATAN UNTUK MENDIDIK GENERASI Z, SEBAGAI SUPLEMEN BAGI
PENDEKATAN KLASIK PENDIDIKAN**

Ilham Medal Junjuran

Fakultas Psikologi , Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

email: Ilham.medal@unibi.ac.id

Abstrak

Generasi Z saat ini merupakan generasi yang sebagian besar sedang mengisi bangku pendidikan. Perbedaan karakter generasi Z dengan generasi sebelumnya menuntut kita sebagai pendidik untuk dapat beradaptasi menyesuaikan cara kita mengajar dengan siswa yang menjadi sasaran ajar kita. Secara dasar pedagogika, teknik-teknik lama harus tetap diaplikasikan tapi diperlukan suplemen-suplemen khusus yang menjadi nilai plus dan pembeda dalam mengajar siswa dari generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang sangat akrab dengan teknologi, internet dan *smartphone*. Karakteristik dari generasi Z ini harus dimanfaatkan sebagai cara untuk lebih efektif dalam mendidik generasi Z, bukan sebagai hambatan dalam mendidik generasi Z. Penelitian ini dilakukan dengan metode studi *literature*, untuk membahas karakteristik dari generasi Z yang selanjutnya akan dihubungkan dengan bagaimana kita sebagai pendidik untuk memiliki teknik yang tepat dalam mendidik generasi z, dengan mengandalkan karakteristik mereka yang mungkin berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Paper ini juga digunakan sebagai *insight* bagi para pendidik, bahwa tantangan dalam mendidik itu ada pada pendidik untuk beradaptasi, dan selanjutnya dapat digunakan sebagai pendahuluan dalam penelitian yang sifatnya lebih kuantitatif dalam menentukan teknik mengajar siswa dari generasi z secara lebih efektif.

Keywords: *Generation Cohorts*, generasi z, pedagogika, psikologi, pendidikan

Abstract

Generation Z is the generation that is mostly filling the education bench for now. The difference between Generation Z characters and previous generations requires us as educators to be able to adapt to adjust the way we teach with students who are our teaching targets. Basically pedagogical, old techniques must still be applied but special supplements are needed that are a plus and differentiator in teaching students from Generation Z. Generation Z is the generation that is very familiar with technology, the internet and smartphones. The characteristics of this Generation Z should be used as a way to be more effective in educating Generation Z, not as an obstacle in educating Generation Z. This research was conducted using the literature study method, to discuss the characteristics of Generation Z which will then be related to how we as educators have the right technique in educating Generation Z, by relying on their characteristics that may be different from previous generations. This paper is also used as an insight for educators, that the challenge in educating there is for educators to adapt, and then it can be used as a preliminary in research that is more quantitative in determining the teaching techniques of students from Generation Z more effectively.

Keywords: *Generation Cohorts*, Generation Z, pedagogics, psychology, education

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat dekat dengan manusia. Pendidikan akan terus terjadi selama manusia masih ada. Pendidikan tidak bersifat eksklusif tapi bersifat inklusif, kita sebagai pendidik tidak bisa membedakan mahasiswa karena siswa memiliki ke-khas-an masing-masing. Akhir-akhir ini di Indonesia, baik di media, dunia pendidikan, dunia kerja, bahkan sebagai komoditas politik, anak-anak muda yang memiliki umur sekitar 17 tahun sampai 25 tahun selalu dilabeli sebagai *millennialss*. Padahal, era *millennialss* sudah mulai tergantikan oleh generasi baru yang sekarang sedang berada di bangku sekolah dan kuliah, bahkan sebagian dari mereka telah memasuki dunia kerja. Generasi yang melanjutkan generasi *millennialss* ini disebut Generasi Z, atau ada yang menyebut juga sebagai *Net Generation*, *iGen*, *Gentech* (Giunta, 2017) dan lain-lain. Yang jelas generasi ini dikenal akan keakrabannya terhadap teknologi, khususnya dunia internet dan sosial media dan keterbukaan informasi termasuk informasi akan komunitas LGBTQ (Turner, 2015), yang bahkan mungkin di Indonesia sendiri bukan menjadi rahasia lagi. Pada tahun 2017, Giunta (2017) menyatakan bahwa Generasi Z terdiri dari 23 juta jiwa.

Dalam perkembangan manusia khususnya setelah perang dunia kedua, terdapat pembagian karakteristik manusia berdasarkan era kelahirannya. Dari diawal generasi yang disebut *baby boomer*, *generation X*, *Generation Y* atau biasa kita kenal sebagai *millennialss*, dan terakhir generasi Z. Sebetulnya setelah generasi Z sudah muncul generasi baru yang dinamakan sebagai generasi *alpha* yang mungkin dapat dibahas pada penelitian selanjutnya. Dari keseluruhan generasi, tiap generasi memiliki kekhasannya masing-masing baik dari sisi nilai, kepercayaan, norma, budaya, sudut pandang, cara bekerja, serta kemampuan kognitif dan fisik. (Murad, 2019)

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Karakteristik Generasi Z

Generasi Z atau disingkat Gen-Z merupakan lanjutan dari generasi *millennials*, yaitu generasi yang lahir dari pertengahan 90an sampai sekitar tahun 2010 (Turner, 2015) atau secara spesifik tahun 1998-2010 (Torocsik, 2014). Jadi, gen-z tertua pada tahun ini sudah memasuki umur 20an, dimana berarti mereka sudah banyak yang mulai memasuki dunia kerja. Gen-z merupakan generasi yang sangat akrab dengan teknologi dan internet bahkan dari umur yang sangat muda (Prensky, 2001), Slavin (2014), (Bernstein, 2015). Mereka tidak akan mengetahui bagaimana rasanya hidup di era sebelum adanya internet. Karena ketergantungan akan gawai dan sosial media ini, bahkan para gen-z mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan berhubungan sosial secara langsung (Chicca, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Palley (2012) menemukan bahwa gen-z memiliki keterikatan emosional dengan gawai mereka, sehingga bagi para gen-z hukuman berupa larangan menggunakan sosial media ataupun gawai, lebih berat dibandingkan hukuman yang berupa pengurangan uang saku dan larangan membeli barang tertentu, dapat kembali disimpulkan bahwa gen-z memang sangat terikat dengan penggunaan sosial media dan gawai. Kita juga tidak bisa melupakan, ketika membahas tentang gawai, teknologi dan internet, kita harus mengingat akan adanya *smartphone*. *Smartphone* merupakan gawai utama yang menjadi pusat perhatian, pusat aktivitas dan tentu saja hiburan bagi gen-Z, apabila pada generasi sebelumnya ketika mencari hiburan diharuskan menggunakan gawai yang terpisah misal ingin menonton video harus menyalakan DVD, ingin berinternet harus menggunakan computer atau ingin bermain game harus menggunakan konsol permainan seperti *Playstation* atau *Xbox*, tapi tidak bagi gen-Z. Semua hiburan yang mereka butuhkan baik video, game, internet, *chatting*, kamera terdapat dalam satu alat gawai yang bernama *smartphone* (Elmore, 2014)(Turner, 2015)

Gen-z juga mengalami perubahan cara

penggunaan media, generasi sebelumnya akan menonton acara televisi mengikuti program yang ditayangkan oleh televisi, tapi tidak bagi gen-z mereka menggunakan channel *Netflix* ataupun *HBO Go* untuk mendapatkan kontrol lebih akan acara apa yang mereka ingin tonton saat itu, bahkan untuk radio pun, maraknya aplikasi seperti *Joox* ataupun *Spotify* merubah cara penggunaan media pada gen-z mereka tidak secara pasif mendengarkan lagu apa yang diputar, tapi mereka memiliki kontrol akan lagu apa yang mereka ingin dengarkan. (Turner, 2015)

Dikarenakan akrabnya gen-z dengan gawai dan *smartphone* hampir setiap saat sehingga membuat sulitnya mereka untuk berinteraksi dan berhubungan sosial secara langsung, membuat mereka mudah merasa putus asa, sedih, kecewa dan bahagia dengan instan bahkan sampai depresi (Chicca, 2018). Ditambah juga karena sosial media yang selalu aktif setiap saat, membuat waktu mereka untuk duduk dan memikirkan permasalahannya atau suatu fenomena semakin sedikit (Turner, 2015). Keterbiasaan mereka akan hal yang instant membuat perhatian mereka tidak dapat bertahan lama, ditambah kebiasaan mereka untuk melakukan hal multitasking dalam berkegiatan, dengan fokus yang terbagi-bagi (Turner, 2015), hal ini didukung oleh pernyataan Rainnie, dan Wellmann (2012) bahwa gen-z sering mengalami

absent presence dimana fisiknya hadir tapi atensi sosialnya berada di tempat lain karena multitasking yang membuat adanya atensi parsial. Gen-z juga merupakan generasi yang menyukai hal dalam bentuk *visual* dan *virtual*, dalam beberapa kasus gen-Z lebih suka dan nyaman ketika berinteraksi dengan orang lain di sosial media dibandingkan berinteraksi secara langsung (Turkle, 2011) walaupun demikian mereka tidak senang apabila mendapat pesan di sosmed datang secara banyak dan bersamaan (Loveland, 2017). Hal ini membuat gen-z kurang terlatih dalam komunikasi dan hubungan sosial antar individu secara langsung (Turner, 2015). Mereka juga lebih memilih melakukan aktivitas *sedentary*, dibandingkan aktivitas sosial dalam dunia nyata (Chicca, 2018). Gen-Z juga lebih menyukai hal-hal yang bersifat unik. Ada satu istilah bahwa gen-Z "*Prefer Cool Stuff more than Cool Experience*", ini menjawab akan trend generasi saat ini yang sangat menyukai hal-hal berbau *vintage*, klasik atau *retro*. Mereka menyukai hal berbau *vintage* bukan karena itu memberikan pengalaman yang berbeda atau pengalaman baru dibanding hal-hal *modern*. Tapi hal-hal *vintage* memenuhi kebutuhan mereka akan hal yang unik. (Francis & Hoefel, 2018)

Secara lengkap perbandingan karakter antara generasi dipaparkan pada table 1.1 berikut:

| | Baby Boomers | Genera tion X | Generation Y (Millennials s) | Generation Z |
|-----------------|---------------------------------|-----------------------------|--|--|
| Tahun | 1940-1959 | 1960-1979 | 1980-1994 | 1995-2010 |
| Konteks | Diktator dan repressi | Kapitalisme | Globalisasi Stabilitas ekonomi Kemunculan Internet | Virtual Reality Sosial media Digital natives |
| Perilaku | Idealisme Revolusi Kolektivisme | Materialisme Kompetitivisme | Globalist Keingintahuan yang tinggi | Komunikasi tanpa batas Realistis |

| | | | | |
|-----------------|-------------------|-------|---------------------------|--|
| | | | individu alisme | Orientasi pada diri sendiri |
| Konsumsi | Vinyl dan film | music | Status Barang mewah | Pengalaman akan festival dan travelling |
| | | | | Keunikan Etis |

Gen-Z juga dibandingkan dengan generasi sebelumnya lebih banyak yang tinggal di kota, sehingga lebih terbiasa dengan perbedaan kultur atau budaya (Schroth, 2019) ditambah interaksi sosial menggunakan sosial media yang terbatas oleh tempat (Tacoli, 2012). Generasi Z besar dalam budaya dimana orang tua sangat *overprotective* terhadap anaknya, sehingga ini sedikit mengganggu kesempatan mereka untuk mendapatkan *skill-skill* yang berhubungan dengan sosial, perkembangan intelektual yang membuat mereka agak sulit untuk mandiri, dan menghadapi tantangan dalam hidup. (Scroth, 2019)

Scroth (2019) menambahkan bahwa efek dari orang tua yang *overprotective*, membuat anak-anak dari Generasi Z juga mengalami kesulitan percaya diri, dan memiliki ketakutan yang tinggi terhadap kegagalan. Beberapa hal yang dapat dilakukan agar meningkatkan rasa percaya diri Generasi Z diantaranya:

- Menampilkan bahwa *skill* yang diajarkan dapat dipelajari dan semua orang di kelas pun sama-sama mempelajari *skill* tersebut
- Selalu harga hasil pembelajaran, dan kekeliruan dan kesalahan tidak dapat dihindari, serta jangan lupa selalu harga usaha siswa yang telah dicurahkan tidak hanya menilai hasil.
- Budayakan bahwa memberikan masukan, merupakan satu cara untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran mereka.
- Membagikan cerita mengenai kegagalan kita tidak akan mengurangi nilai kita di hadapan siswa-siswa tapi ceritakan juga apa yang kita dapatkan dari kegagalan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pendekatan Pendidikan Generasi Z

Setelah mengetahui gambaran dari gen-z, penting bagi kita untuk mengetahui bagaimana cara kita untuk mendidik, dan bekerja sama dengan gen-z, karena menurut Connell (2009) seorang pendidik harus bisa melakukan peng-imaginasi-an dan sedikit drama dalam mengajar tidak hanya terlalu kaku berdasarkan teori dalam buku, karena dalam mengajar di kelas terdapat aliran emosi dari paling tinggi seperti kesenangan sampai rasa bosan dapat terjadi di kelas, sehingga aliran emosi ini penting diatur oleh pendidik agar siswanya tetap bersemangat di kelas.

Karakter siswa yang berbeda-beda, membuat teknik drama dan pengolahan aliran emosi ini harus berubah-ubah mengikuti perkembangan karakteristik siswa, jadi dengan adanya perubahan karakter ini, tentu saja kita tidak bisa menyamakan cara kita untuk bekerja dengan mereka dan mendidik mereka dengan generasi sebelumnya seperti gen-X dan gen-Y (*millennialss*), seorang pengajar perlu menggabungkan antara pengetahuan sains dan seni (Newman, 2002). Karena secara hakikatnya menurut Santrock (2011), seorang guru atau pendidik yang baik tidak cukup hanya menjadi pintar, tapi juga harus tahu bagaimana memotivasi, berkomunikasi, dan berhubungan siswanya dari berbagai macam latar belakang, khususnya berbagai macam latar belakang generasi. Sebagai pendidik kita harus menganut system *konstruktivisme*, dimana seorang pendidik melibatkan siswa untuk membangun materi pelajaran dan ikut berperan dalam memecahkan persoalan (Santrock, 2011).

Pada dasarnya, gen-z tidak memiliki perbedaan dengan generasi-generasi sebelumnya, gen-z ingin ilmu yang sangat relevan dan praktis diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Scroth (2019) mengungkapkan bahwa dalam mengerjakan sesuatu gen-z, memerlukan pemaparan yang lebih realistis, seperti pemaparan tanggung jawab yang esensial, pemaparan mengenai berapa lama pekerjaan itu dikerjakan, hasil positif yang didapat dari tugas itu, dan budaya kerja apa yang mereka jalani saat itu.

Selain itu, gen-z lebih menyukai pendidikan yang bersifat individual, menyenangkan, berpusat pada siswa bukan satu arah dari pendidik, menggunakan teknologi yang tidak konvensional, dan menyukai materi dalam bentuk *virtual* dan *visual* (Turner, 2015)(Chicca, 2018). Generasi Z juga merupakan seseorang yang *observer*, sehingga dia akan lebih yakin dapat melakukan sesuatu ketika dia melihat orang lain melakukan hal tersebut (Seemiller, 2017), bila dihubungkan dengan minat Generasi Z yang menyukai pendidikan secara *virtual*, Generasi Z lebih suka mempelajari materi berupa video dari platform video *online* seperti *youtube* dibandingkan instruksi naratif yang ada pada *website*. Chicca (2018) menyatakan bahwa pihak fakultas sudah seharusnya mempertimbangkan menggunakan teknologi terbaru untuk pengajaran dan pendidikan. Teknologi disini bukan berarti mengganti sistem pedagogika yang sudah ada tapi menjadi pendukung sistem pedagogika yang sudah ada. Jadi, ketika berbicara tentang pendidikan, tidak bisa seorang pendidik menggantikan keseluruhan proses pendidikan menggunakan *online* atau menggunakan sosial media, tapi gawai, *online* dan sosial media menjadi pendukung sistem pendidikan tatap muka secara langsung. Penggunaan software terbaru, sistem pembelajaran elektronik dan *online*, akan meningkatkan ketertarikan siswa generation-z pada materi yang diajarkan. Dengan metode ini, siswa tidak hanya selalu membaca text, tapi juga adanya visualisasi gambar dan video yang menumbuhkan ketertarikan siswa

akan materi, sehingga dengan metode pembelajaran standar *non electronic* dan *online* pun perlu dipertimbangkan untuk menambahkan gambar sebagai suplemen dari materi pembelajaran bagi gen-z (Chicca, 2018).

Generasi Z lebih menyukai pembelajaran yang bersifat intrapersonal, dimana tugas dilakukan seorang diri, karena menurut mereka dengan mengerjakan tugas seorang diri mereka bisa lebih focus, lebih mengatur tempo diri mereka dalam mengerjakan sebuah tugas, dan lebih memaknai tugas mereka sebelum mereka membagi makna dari sebuah tugas kepada orang lain. Walaupun begitu Seemiller (2017) menambahkan dalam konteks sosial, Generasi Z lebih menyukai penyelesaian masalah-masalah global seperti kelaparan dan lain-lain, mereka berpendapat bahwa mereka dapat lebih inovatif dalam mencari solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut.

Pengelolaan kelas pun harus mulai berubah, bukan hanya berupa seminar satu arah tapi lebih menekankan pada keaktifan siswa, berupa *self learning*, tugas proyek, sehingga siswa dapat lebih mengerti akan materi karena mereka langsung mempraktekannya bukan hanya mendengarkan secara teoritis (Loveland, 2017)(Chicca, 2018), karena Generasi Z pun lebih menyukai apabila materi yang mereka terima dapat dipraktekan dalam kehidupan sehari-hari (Seemiller, 2017). Dalam penerapannya di kelas, sebenarnya tugas standar pun bisa kita modifikasi menjadi tugas yang lebih mengikuti teknologi saat ini, misal analisis studi kasus yang dulu kita menggunakan format "paper" atau makalah, bisa kita ubah menjadi tugas berupa *vlog* yang harus mereka unggah di *youtube*, dan agar lebih menarik tugas tersebut bisa kita lombakan siapa yang mendapat "*likes*" terbanyak akan mendapatkan *reward* tertentu. Penggunaan sosial media juga dapat mensupport pembelajaran klasik (Chicca, 2018), seperti memberikan update perkuliahan melalui twitter dengan hashtag tertentu, dan pemberian kemudahan akses akan e-

book melalui sosial media cloud *online* seperti *google drive* atau *dropbox*.

merangkum cara pembelajaran bagi generation-z seperti pada table 3 :

Secara singkat, Muhazir, dan Ismail (2012), Wibawanto (2016), dan Gaidhani (2019)

Tabel 3

| Karakteristik | Gaya Belajar |
|--------------------------------------|--|
| <i>A Tutor Like a Friend</i> | Gen-z lebih menyukain seorang pendidik yang berperilaku seperti teman, melalui pendekatan personal. |
| <i>Focus on Audio Learning</i> | Bagi gen-z kemampuan untuk menangkap sinyal audio-visual lebih baik, lebih efektif dan menyenangkan |
| <i>Learn throught the gawai</i> | Karena gen-z merupakan generasi yang native terhadap <i>smartphone</i> , kita bias melakukan pembelajaran melalui <i>smartphone</i> mereka, |
| <i>Learn as a game</i> | Pembelajaran melalui game akan lebih menarik bagi gen-z |
| <i>More Critical thinking</i> | Gen-z lebih menyukain kemampuan pemecahan masalah daripada kemampuan mengingat. |
| <i>Multitasking</i> | Gen-z merupakan generasi yang mampu melakukan beberapa pekerjaan dalam waktu bersamaan. Sehingga beberapa cara pembelajaran dapat dilaksanakan secara bersamaan. |
| <i>Learning by Doing</i> | Bereksperimen menjadi pilihan yang diinginkan oleh siswa gen-z bukan hanya duduk berdiam diri di kelas |
| <i>Clear Goals and Fast Feedback</i> | Gen-z lebih ingin tahu topic apa yang akan dipelajari dan hasil apa yang didapat dari materi tersebut |

Scroth (2019) menuturkan bahwa Generasi Z secara signifikan lebih sering melaporkan bahwa kesehatan mental mereka lebih buruk dibandingkan generasi lain. Mereka memiliki tingkat tertinggi untuk depresi dan kecemasan.

Rentannya gen-z pada depresi, menuntut institusi pendidikan, membentuk layanan konseling yang tidak hanya secara *offline* tapi juga secara *online* (Chicca, 2018) hal ini didukung oleh pula oleh Scroth (2019) bahwa system pendidikan harus dapat menyediakan sebuah *group support system* atau program untuk mencegah gangguan depresi dan kecemasan itu menjadi sesuatu yang lebih kompleks, sehingga kapan pun mereka merasakan permasalahan mereka dapat dengan mudah

mengakses dan mencurahkan keluh kesahnya sehingga mendapatkan *advice* terbaik. Selain permasalahan juga, layanan konseling dapat memberikan *advice* untuk pengelolaan diri atau *self management*, sehingga bukan hanya permasalahan mental tapi juga permasalahan mengenai bagaimana mengatur keuangan dan jadwal sehari-hari (Chicca, 2018) hal ini didukung oleh Loveland (2018) dimana gen-Z memiliki perhatian terhadap masalah keuangan dimana mereka pun dalam memilih kampus tempat kuliah, didasarkan pada dana yang harus dikeluarkan untuk kuliah di tempat tertentu.

Karena dalam pendidikan, kita bukan hanya menyampaikan teori mengenai materi yang kita

ajarkan tapi juga mengenai pembelajaran hidup yang akan bermanfaat saat bekerja, perlu diketahui juga bahwa Generasi Z lebih menyukai pekerjaan yang sifatnya lebih mandiri, seperti membuka usaha sendiri bukan bekerja untuk orang lain, ini bisa jadi merupakan hasil dari budaya dimana orang tua sangat *overprotective* terhadap anaknya, sehingga anak-anak dari Generasi Z juga sebetulnya menginginkan kemandirian dan kebebasan. Mereka juga lebih mengutamakan kenyamanan, *passion* dan kecintaan mereka terhadap pekerjaan dibanding uang yang akan didapat dari pekerjaan tersebut. Sehingga dengan demikian pendidik harus dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi *passion* mereka terhadap pekerjaan, sehingga mereka dapat menentukan arah hidup karir mereka, pekerjaan apa yang mereka anggap cocok untuk mereka sehingga dapat mencapai tujuan hidup yang lebih bermakna (Seemiller, 2017)

4. KESIMPULAN

Sebelum memulai menentukan bagaimana cara mendidik generation-z yang baik, kita harus mengetahui dulu karakteristik dari gen-z itu sendiri. Gen-z diidentifikasi sebagai generasi yang sangat dekat dengan dunia *online* dan sosial media, memiliki ketergantungan tinggi terhadap gawai, memiliki kerentanan terhadap masalah emosional hingga depresi. Kaum gen-z juga memiliki kesulitan dalam berinteraksi sosial secara langsung, cenderung individualis, terbiasa akan lingkungan dengan diversitas yang tinggi, menyukai hal *virtual* dan *visual* tapi memiliki *attention span* yang rendah, dan sangat khawatir dan berhati-hati akan keamanan finansial. Karakteristik-karakteristik dari gen-z ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menyesuaikan cara mengajar dan mengelola kelas sehingga menarik bagi kaum gen-z. Karena sebagai pendidik, tidak cukup hanya menjadi pintar tetapi juga harus mampu memainkan drama dimana mampu menyampaikan materi semenarik mungkin sesuai dengan karakter dari siswa didik. Walaupun demikian bukan berarti secara keseluruhan kita

sebagai pendidik harus merombak total metode pengajaran dan pedagogika yang sudah ada selama bertahun-tahun, tapi kita perlu memodifikasi cara mengajar kita yang sesuai dengan karakteristik generation-z, seperti menggunakan media digital seperti video, permainan virtual, simulasi, kuis *online* dan pembuatan *vlog* atau film pendek agar lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Keputusan beberapa universitas di Indonesia, yang sudah menerapkan konsep pembelajaran e-learning merupakan hal yang baik dimana apabila dicocokkan dengan karakteristik Generasi Z sudah cukup sesuai.

Saran

Penelitian ini masih bersifat *literature review* dimana perlu diadakan penelitian lanjutan, yang menampilkan data secara kuantitatif. Data yang didapat dari studi literature ini, mungkin bisa terdapat perbedaan ketika data tersebut diaplikasikan di Indonesia, terkait perbedaan demografis. Selanjutnya bisa dilakukan penelitian mengenai pengaruh ketidaksesuaian metode pengajaran kepada Generasi Z. Selain itu bisa juga dilakukan dengan melakukan eksperimen, dan dilihat perbedaan antara siswa yang diajar dengan metode *e-learning* sesuai karakteristik dari siswa Generasi Z, dan metode konvensional. Satu hal perlu selalu diingat bahwa sebagai pendidik, kita bukan membongkar metode yang sudah ada tapi menjadikan *e-learning* sebagai suplemen terhadap metode pembelajaran konvensional atau klasik.

Bagi pemerintah sendiri, penerapan *e-learning* bisa menjadi solusi yang sangat baik dalam menyesuaikan teknik pengajaran dengan karakteristik siswa. Hanya saja perlu diperhatikan, walaupun bersifat *e-learning* tapi tetap harus bersifat interaktif dengan siswa tidak hanya sekedar bersifat memindahkan kelas yang bersifat fisik kepada kelas yang bersifat elektronik.

5. REFERENSI

- Bernstein. (2015). Move over millennial—Here comes gen-z. Retrieved from: <https://adage.com/article/cmo-strategy/move-millennialss-gen-z/29657>
- Chicca, J. (2018). Connecting with Generasi Z: Approaches in Nursing Education. *Teaching and Learning in Nursing*, 13, 180-184, doi:10.1016/j.teln.2018.03.008
- Francis, T. & Hoefel, F. November. (2018). ‘True Gen’: Generasi Z and its implications for companies]. Retrieved from <https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies#>
- Muhazir, S. M., & Ismail, N. (2012). Generasi Z: Tenaga Kerja Baru dan Cabarannya. In *Artikel Psikologi: Generasi Z* (pp. 1–8). Retrieved from: https://docs.jpa.gov.my/docs/pelbagai/Artikel/2015/Generasi_Z.pdf
- Murad, R., Hussin, S., Yusof, R., Miserom, S. F., & Yaacob, M. H. (2019). A Conceptual Foundation for Smart Education Driven by Generasi Z. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(5), DOI: 1022–1029
- Palley, W. (2012). *Generasi Z: Digital in their DNA*. New York, NY: Thompson. Retrieved from http://www.jwtintelligence.com/wp-content/uploads/2012/04/F_INTERNAL_Gen_Z_0418122.pdf
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. Retrieved from <http://www.marcprensky.com/writing/Pre>
- [nsky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Pre)
- Rainie, H., & Wellman, B. (2012). *Networked: The new social operating system*. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology.
- Santrock, J. W. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Schroth, H. (2019). Are You Ready for Generasi Z in the Workplace? *California Management Review*, DOI:10.1177/0008125619841006
- Seemiller, C. (2017). Generasi Z: Educating and Engaging the Next Generation of Students. *Wiley Online Library*. 21-26, DOI: 10.1002/abc.21293
- Tacoli, C. (2012). Urbanization, gender and urban poverty: paid work and unpaid care work in the city. Retrieved from <https://www.unfpa.org/sites/default/files/resourcepdf/UEPI%207%20Tacoli%20Mar%202012.pdf>
- Torocsik, M., Szucs, K., & Kehl, D. (2014). How Generations Think : Research on Generasi Z. *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio*, 1, 23–45.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology than each other*. New York, NY: Basic Books.
- Turner, A. (2015). Generasi Z: Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71, 103-113. DOI: <https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021>
- Loveland, E. (2017). Instant Generation. *Journal of college admission*. 235, 34-38.