



## Memahami Pola Belajar Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Media Pembelajaran IPS di IAIN Metro

Wellfarina Hamer<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Intitut Agama Islam Negeri Metro

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Received 17.02.2022

Received in revised form  
25.03.2022

Accepted 29.03.2022

Available online  
01.04.2022

### ABSTRAK

This study aims to find out more about the characteristics and changes in the learning style of Z Generation, namely IAIN Metro IPS students as the basis for developing social studies learning media. This research is a type of qualitative research with a case study approach. The data collection techniques used are interviews (interviews), observation and documentation then to ensure the validity of the data using technical triangulation and source triangulation followed by data analysis with the research flow, namely identifying problems, determining research design, determining the role of research, determining data collection procedures, recording data, analysis and verification of data as well as narrating the research results obtained. The results of the study show that the learning patterns of Generation Z, in this case the students of Tadris IPS IAIN Metro, are: 1. Students really need a fast device or technology to get the source of information they need 2. Students really like learning with more hands-on practice or learning styles. Doing. 3. Characteristics of students who are multi-tasking where they can do several things at one time. 4. Students need lecturers who position themselves as sources of information and friends to discuss. 5. Students need clear learning objectives and quick feedback before the learning process takes place. 6. Students need interesting learning media based on audio, audio visual and electronic books that are easily accessible for study references.

#### Keywords:

Change In Learning Patterns, Z Generation, Learning Media Development

DOI 10.30653/003.202281.231



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022.

### PENDAHULUAN

Pergeseran paradigma belajar pada abad 21 saat ini menuntut banyak perubahan *mindset* manusia yang sangat besar, namun terkadang yang kita dapati dalam pendidikan saat ini adalah turunan dari sistem pendidikan dahulu yang berisi menghafal fakta dan istilah tanpa makna. Pembelajaran saat ini mengharuskan peserta didik agar memiliki kecakapan/ *skill*, pengetahuan dan kepekaan dibidang teknologi, media serta informasi, keterampilan pembelajaran, inovatif, keterampilan hidup dan karir. (Wijaya et al., 2016)

<sup>1</sup>Corresponding author's address: Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung.  
e-mail: [wellfarinahamer63@gmail.com](mailto:wellfarinahamer63@gmail.com)

Lulusan yang berkualitas hanya akan diraih melalui proses pembelajaran yang berorientasi pada mutu. Melalui kegiatan belajar mengajar, pendidik dan peserta didik membutuhkan media pendukung pembelajaran yang dapat dijadikan rujukan juga pedoman yang sesuai untuk mendukung kegiatan pembelajaran tersebut juga yang tidak kalah penting adalah mengetahui karakteristik peserta didik sebelum pembelajaran berlangsung agar pendidik dapat mengetahui strategi dan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. (Asarta & Schmidt, 2020)

Pola dan gaya belajar peserta didik berubah seiring terjadinya perubahan zaman. Setiap tahun kelahiran memiliki julukannya masing-masing seperti *Baby boomers* (1947-1964), gen X (1965-1980), gen Y atau millennial (1981-1995), gen Z (1995-2010) dan studi terbaru menyatakan bahwa saat ini telah lahir generasi Alfa (2010- sekarang) yang menurut Mc.Crindle generasi ini merupakan anak-anak dari generasi millenials yang akan dikenal sebagai generasi paling berpengaruh dalam kehidupan manusia, mereka adalah kaum terdidik, lebih akrab dengan teknologi dan ditengarai menjadi generasi paling sejahtera. Pengelompokan istilah-istilah ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1960-an yang mana pemahaman dasar terhadap terjadinya pengelompokan generasi dikarenakan generasi terbentuk dari sekelompok individu yang telah dipengaruhi berbagai kejadian-kejadian bersejarah dan fenomena budaya yang turut mewarnai setiap tahap kehidupan. (Surya Putra, 2016)

Diyana Nur Rahmah (2020) dari Pusat Penelitian Kebijakan, Balitbang dan Perbukuan, Kemendikbud juga melakukan penelitian yang dipublikasikan di jurnal Masyarakat Indonesia (LIPI) dengan judul “memahami generasi pascamilenial: sebuah tinjauan praktik pembelajaran siswa” penelitian ini bertujuan untuk melihat seperti apa karakteristik generasi pasca milenial atau Gen Z ini dalam praktik pembelajaran. Dari penelitian ini menunjukkan beberapa hal yang dapat dilakukan pendidik dalam mendampingi Gen Z selama proses pembelajaran yaitu yang pertama pendidik harus *open minded* terhadap sarana belajar, rangkaian dan alat pendukung pembelajaran yang lebih variatif semisal pemanfaatan audio, video, grafik, gambar atau mungkin simbol tertentu dengan tujuan agar pendidik dan peserta didik lebih komunikatif sehingga terjalin komunikasi dua arah. Kemudian dirasa perlu menjalin kedekatan antara pendidik dan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran sehingga dapat memunculkan kreatifitas dan inovasi juga membangun kebiasaan berdiskusi, terampil mengemukakan gagasan dalam ranah saling memberi manfaat sehingga belajar akan lebih bermakna. Tidak kalah pentingnya bahwa pendidik perlu lebih banyak membawa pembelajaran kearah yang lebih kontekstual guna memberikan pengalaman bermakna bagi mahasiswa dan menciptakan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan yang tidak hanya pencapaian terhadap peringkat atau nilai-nilai semata. Kreatifitas, kemampuan memecahkan masalah juga pemunculan gagasan-gagasan terbaik dari peserta didik perlu dilatih guna menghadapi berbagai ketidakpastian seperti apa mereka di masa depan. (Nur Rakhmah W, 2018)

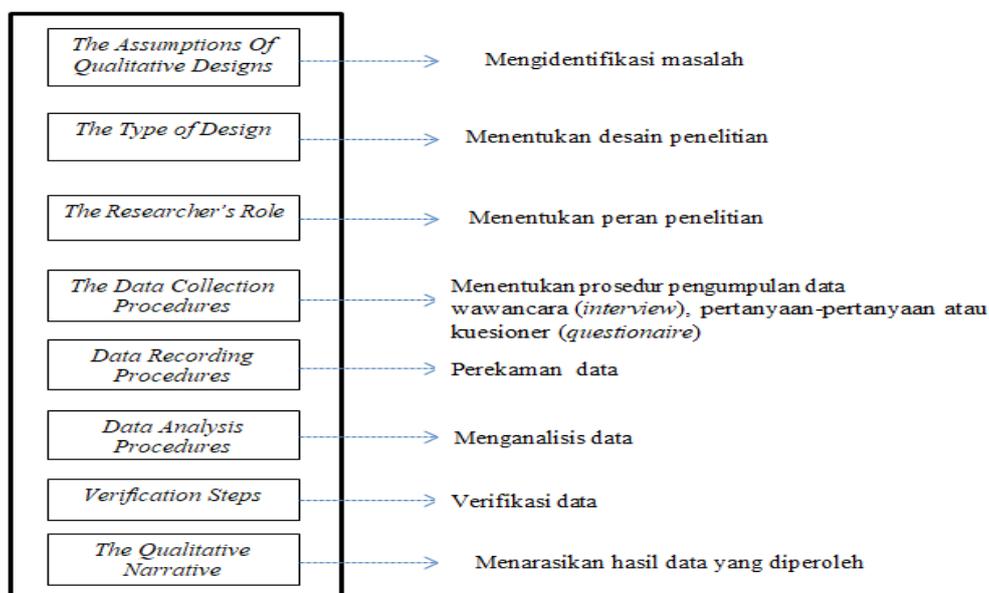
Mahasiswa tadaris IPS IAIN Metro angkatan 2019-2021 yang didominasi oleh generasi Z atau post millennial berjumlah 155 mahasiswa dengan karakteristik intelektual, sosial juga emosional yang beragam. Sebelum melangsungkan pembelajaran banyak hal yang harus dilakukan seorang pendidik salah satunya adalah memahami dan mengenali karakteristik peserta didik. Salah satu manfaat ketika pendidik mengenali dan memahami karakter peserta didiknya adalah proses belajar mengajar yang berlangsung akan jauh lebih baik. Karakteristik anak yang satu berbeda dengan anak lainnya. Karakteristik peserta didik meliputi: etnik, kultural, status sosial, minat, perkembangan kognitif, kemampuan awal, gaya belajar, motivasi, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral dan spiritual, dan perkembangan motorik. (Aan Whiti Estari, 2020)

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tanggap terhadap perubahan disekitarnya. Berubahnya suatu generasi tentu akan memengaruhi sistem pendidikan sekaligus pola belajar

peserta didik. Tipe belajar *babyboomers* misalnya yang cenderung senang mendengarkan pelajaran, mencatat dan mengulang kembali pelajaran dirumah hal itu disiasati oleh pendidik yang sering memberikan PR (Pekerjaan Rumah) berupa soal- soal yang dapat memberi pemahaman lebih terhadap materi yang disampaikan di sekolah. Namun, apakah pola belajar serupa dapat diterapkan pada peserta didik generasi Z saat ini yang cenderung aktif, dinamis dan tidak terlepas dengan kecanggihan teknologi? Jawabannya mungkin bisa dan mungkin tidak. Maka penelitian ini bertujuan untuk melihat pola belajar generasi Z sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendidik untuk memahami dan mengambil langkah tepat dalam persiapan dan proses pembelajaran sehingga pembelajaran berbasis mutu dapat dicapai.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara (*interview*), observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada matakuliah kajian buku teks IPS SMP dengan total 61 mahasiswa menggunakan alur penelitian seperti pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Alur Penelitian (Creswell, 2013)**

Dalam penelitian ini proses lebih ditekankan dengan melakukan kajian yang mendalam mengenai hal yang akan diteliti yaitu analisis transformasi pola belajar generasi Z yang merupakan mahasiswa aktif Tadris IPS saat ini. Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Hal ini dapat dicapai dengan cara membandingkan data hasil pengamatan, data hasil wawancara dan data dokumentasi kemudian membandingkan apa yang dikatakan narasumber di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, mengkaji secara mendalam mengenai informasi yang disampaikan narasumber dalam berbagai perspektif guna mendapatkan sumber data yang akurat dan terpercaya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data yang dimulai dari proses masuknya peneliti pada tempat penelitian yakni IAIN Metro kemudian dilanjutkan dengan reduksi data yang mana pada tahap ini dilakukan proses penentuan, penetapan juga mengeliminasi data yang tidak dibutuhkan serta memfokuskan berbagai data yang kemudian dirangkum dan disusun secara lengkap dan sistematis sehingga data penelitian yang didapatkan akurat dan dapat diselesaikan, selanjutnya pada tahap akhir yaitu penyajian data dan penarikan

kesimpulan dimana pada tahapan ini peneliti melakukan penyajian data awal hingga selesai juga mendapat kesimpulan dan verifikasi. (Raco, 2018)

## DISKUSI

Berbeda generasi berbeda pula pola pendidikannya. Berdasarkan teori perbedaan generasi yang menyatakan bahwa ada perbedaan karakteristik yang signifikan antara generasi Z dengan generasi lainnya seperti baby boomers, gen X, gen Y/ Millennial, salah satu faktor utama yang membedakan adalah penguasaan informasi dan teknologi. Bagi generasi Z informasi dan teknologi adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses terhadap informasi, khususnya internet sudah menjadi budaya global, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap nilai – nilai, pandangan dan tujuan hidup mereka. Bangkitnya generasi Z juga akan menimbulkan tantangan baru bagi praktek manajemen dalam organisasi, khususnya bagi praktek manajemen sumber daya manusia. (Surya Putra, 2016)

Diperkuat oleh data hasil sensus 2020 yang dikeluarkan oleh BPS (Badan Pusat Statistik) menunjukkan komposisi penduduk Indonesia berdasarkan kategori generasi yaitu *pre-boomer* (lahir sebelum tahun 1945), *baby boomer* (generasi yang lahir tahun 1946-1964), generasi X (generasi lahir tahun 1965-1980), Generasi Milenial (lahir tahun 1981-1996), Generasi Z (lahir tahun 1997-2012), dan *Post Generation Z* (2013 dst). Sesuai prediksi dari berbagai kalangan, Indonesia tengah berada pada periode yang dinamakan sebagai bonus demografi. Sebagian besar penduduk saat ini berasal dari Generasi Z/Gen Z yaitu sebanyak 74, 93 juta jiwa (27, 94%). Generasi Milenial yang digadang-gadang menjadi motor pergerakan masyarakat saat ini, jumlahnya berada sedikit di bawah Gen Z, yaitu sebanyak 69, 38 juta jiwa atau 25,87% dari total penduduk Indonesia. Berikutnya adalah generasi X sebanyak 58,65 juta jiwa (21,88%), generasi *Baby Boomer* (31,01 juta jiwa / 11,56%), *Post Gen Z* (29,17 juta jiwa / 10,88%), dan generasi Pre-Boomer (5,03 juta jiwa / 1,87%). Ini artinya, keberadaan Gen Z memegang peranan penting dan akan memberikan pengaruh pada perkembangan Indonesia saat ini dan nanti. ([BPS] Badan Pusat Statistik, 2022)

Dalam praktik dan pembelajaran saat ini, mahasiswa sangat kompetitif dengan keragaman potensi yang dimilikinya sehingga ini menjadi kelebihan khusus mahasiswa generasi Z dalam menangkap setiap materi yang menjadi topik permasalahan yang dibincangkan pada saat perkuliahan. Mahasiswa cenderung mandiri dan lebih siap belajar, hal ini dapat dilihat ketika peneliti yang juga sebagai dosen pengampu mata kuliah pada program studi tadaris IPS di IAIN Metro mulai menyampaikan pengantar perkuliahan yang kemudian dapat direspon dengan sangat baik oleh mahasiswa yang artinya mereka tentu telah lebih dahulu mempelajari topik bahasan ini sebelum perkuliahan dimulai. Sebagai generasi yang menguasai era digital, mahasiswa terbiasa untuk mencari, menerima, dan merangkum informasi dari berbagai sumber. Mereka bersikap terbuka pada setiap kesempatan untuk berkolaborasi, berbicara, bertindak untuk mengkritisi informasi yang diterima. Hal ini perlu disikapi oleh para guru dan tenaga pengajar agar lebih siap dan menghadirkan pola-pola mengajar yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Mengamati dan menganalisis pola belajar mahasiswa pada program studi tadaris IPS IAIN Metro yang merupakan bagian dari generasi Z, diketahui bahwa beberapa hal yang sangat nampak dalam pola belajar mereka yaitu ketergantungan mereka akan *gadget* sebagai sumber informasi yang cepat. Untuk lebih dalam mengenai perubahan pola belajar generasi Z saat ini akan peneliti paparkan temuan penelitian sebagai berikut:

**Mahasiswa membutuhkan gawai atau teknologi yang cepat guna mendapatkan sumber informasi yang dibutuhkan.**

Julukan sebagai penguasa teknologi nampaknya layak disematkan pada generasi Z ini, bagaimana tidak bahwa setiap tindak tanduk aktifitasnya tidak terlepas dari gawai/ *gadget*nya. Tidak terkecuali dalam aktivitas belajar juga seperti itu, mahasiswa cenderung lebih senang

menggunakan *smartphone* sebagai sumber utama informasi daripada membawa buku fisik untuk digunakan sebagai panduan belajar. Terlebih selama pembelajaran daring beberapa tahun terakhir ini yang mengharuskan semua pertemuan tatap muka berubah menjadi pertemuan tatap layar. Semua sumber belajar pun mengalami digitalisasi, kebiasaan membaca buku fisik berubah menjadi buku elektronik, juga luasnya akses informasi menjadikan mahasiswa lebih tertarik menggunakan gawai sebagai sumber belajar utamanya.



**Gambar. 2 Mahasiswa menggunakan gadget selama kegiatan pembelajaran dikelas**

Seiring dengan berjalannya waktu, kebutuhan manusia semakin berkembang dan bertambah. Penemuan teknologi-teknologi baru menjadi salah satu faktor penunjang bertambahnya kebutuhan baru dalam segala bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Inovasi baru lahir seiring dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan pendidik dan terutama peserta didik. Hidup di zaman yang katanya zamannya generasi Z di mana generasi ini terbiasa mendapatkan informasi beragam dalam waktu yang sangat singkat, hanya dengan “pencet tombol ini, maka lihat apa yang akan terjadi” sehingga antara mahasiswa dan internet tidak dapat dipisahkan. (Purnomo et al., 2016)

Merujuk hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas penggunaan *gadget* dalam pembelajaran menunjukkan hasil bahwa penggunaan gadget sebagai salah satu media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Pemanfaatan gadget sebagai sumber informasi dalam pembelajaran merupakan respon alamiah dari tuntutan pendidikan modern. (Mahfud & Wulansari, 2018)

### **Menyukai pembelajaran dengan lebih banyak praktik langsung atau gaya belajar *Learning by Doing***

Pola pembelajaran dengan banyak praktik langsung adalah hal yang sangat dinantikan oleh mahasiswa karena dirasa dapat memberikan kesan yang lebih dan membekas ketika proses pembelajaran selesai. Berdasarkan pengamatan peneliti yang didukung dengan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa mereka sangat menginginkan pembelajaran berbasis praktik langsung terutama pada materi- materi IPS yang sifatnya memahami hubungan sosial di masyarakat.

Mahasiswa tadaris IPS IAIN Metro lebih menyukai apabila dosen menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang menghasilkan produk atau karya yang bermanfaat daripada hanya diberi penjelasan materi dan mengerjakan soal latihan saja, hal ini juga tentu dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa, mengasah keterampilan berfikir, kemampuan mengelola waktu dan belajar banyak hal melalui praktik langsung.

Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh John Dewey yang mempopulerkan pendekatan *learning by doing* dalam pembelajaran yang menyatakan bahwa *learning by doing* merupakan suatu pandangan pendidikan pragmatisme sesuai dua alasan krusial sebagai dasarnya yang pertama adalah suatu takdir Tuhan bahwa anak merupakan makhluk aktif (alasan psikologis), dan yang kedua melalui bekerja anak disiapkan untuk kehidupan dimasa depan. Belajar secara aktif mengandung banyak sekali manfaat yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan belajar pada diri peserta didik serta menggali potensi peserta untuk berkembang dan memperkaya pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman. (Surahman & Fauziati, 2021)

***Multi Tasking yang mana mereka dapat melakukan beberapa hal dalam satu waktu.***

Karakteristik mahasiswa dengan mobilitas yang tinggi dan serba cepat mengakibatkan mereka terbiasa melakukan banyak hal dalam satu waktu. kaitannya dengan kegiatan pembelajaran berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil wawancara dengan mahasiswa yaitu ketika mencari referensi tugas atau mengerjakan tugas fokus mereka bisa terbagi, mahasiswa terbiasa membuat makalah sambil mengakses sosial media, membaca materi dalam buku elektronik sambil mendengarkan musik bahkan mereka dapat mengerjakan hal lain pada saat perkuliahan online berlangsung.

Diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan Adriyanto, dkk dari Institut Teknologi Bandung menyatakan bahwa 62% dan 77% mahasiswa generasi Z ini melakukan aktivitas *multitasking*, yang mana pada saat mereka mengerjakan pekerjaan akademik diwaktu yang sama mereka membagi fokus dengan mengakses content hiburan dan sosial media lainnya. Hanya 14% atau 19 mahasiswa dari 141 responden yang tetap fokus pada satu pekerjaan tertentu. (Andreas Rio Adriyanto et al., 2020)

Teknik multitasking dirasa dapat meningkatkan produktifitas belajar karena pekerjaan dan tugas akan cepat selesai sehingga dapat menghemat banyak waktu namun yang juga paling penting tetap memerhatikan kadarnya karena hal ini tentunya memiliki kekurangan diantaranya adalah menurunnya kualitas pekerjaan, sulit fokus, memicu stress dan mengganggu daya ingat. Untuk itu hal ini perlu dikelola dengan baik sehingga keunikan yang dimiliki oleh generasi Z ini dapat memberi manfaat dalam menunjang proses pembelajaran.

***Membutuhkan Dosen yang memposisikan diri sebagai sumber informasi dan sahabat untuk berdiskusi.***

Perubahan pola belajar mahasiswa saat ini juga terlihat pada interaksi dan komunikasi antara mahasiswa dan dosen yang mana mereka sangat membutuhkan dosen sebagai sumber informasi dan dapat menjadi partner diskusi berkaitan dengan masalah akademik. Interaksi sosial yang baik tentunya juga akan berpengaruh terhadap capaian pembelajaran.

Bagi mahasiswa Dosen adalah sosok yang di hormati namun kadang ditakuti. Terlepas dari kompetensi yang dimiliki seorang dosen serta perannya sebagai pendidik, pembimbing, sebagai teladan dan pemberi motivasi, hal yang sangat diinginkan mahasiswa adalah terjalinnya komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa sehingga dosen dapat dijadikan sumber informasi yang penting dan sahabat diskusi yang baik bagi mahasiswa terutama ketika mahasiswa menemui permasalahan akademik

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengemukakan bahwa komunikasi antar pribadi dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini, dan perilaku seseorang. Sehingga hubungan akademik antara dosen dan mahasiswa dapat terjalin dengan baik yang tentunya hal itu dapat menunjang proses tercapainya keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. (Iskandar, 2020)

**Mebutuhkan tujuan pembelajaran yang jelas dan *feedback* yang cepat sebelum proses pembelajaran berlangsung.**

Mahasiswa saat ini sangat kritis terhadap sesuatu dan cenderung menanyakan apa kompetensi yang harus dimiliki setelah proses pembelajaran berlangsung, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri untuk lebih maksimal saat perkuliahan. Merespon hal tersebut tidak begitu sulit dikarenakan memang sebelum proses perkuliahan dimulai dosen telah menyusun kegiatan pembelajaran berdasarkan analisis kurikulum dan memerhatikan capaian pembelajaran pada tiap-tiap matakuliah.

Mahasiswa terbiasa harus mengetahui segala informasi yang cukup dahulu sebelum mereka hendak melakukan sesuatu juga menyukai pembelajaran yang *to the poin* yang tidak bertele-tele. Umpan balik yang cepat dari Dosen sangat dibutuhkan mahasiswa generasi Z saat ini, untuk itu mereka membutuhkan pengawasan dan kehadiran yang cukup intensif dari fasilitator belajarnya.

Penelitian lain menunjukkan bahwa karakteristik belajar mahasiswa generasi Z yang serba cepat ini harus mendapat perhatian khusus bagi pendidik dengan merancang sebaik mungkin program pembelajaran dan menyampaikan dengan baik dan terperinci mengenai tujuan dan capaian pembelajaran sebelum aktivitas belajar mengajar dimulai. (Hastini et al., 2020)

**Mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik berbasis audio, audio visual dan buku elektronik yang mudah diakses untuk referensi belajar.**

Mendidik mahasiswa generasi Z akan menjadi hal sulit jika pendidik masih menerapkan gaya masa lalu, seperti menggunakan metode datang duduk dan dengarkan dosen ceramah. Kini bukan zamannya lagi mahasiswa duduk menghabiskan waktu dengan mendengarkan, merangkum dan menuliskan PR di buku tulis. Seiring perkembangan zaman, pendidik harus meninggalkan cara lama agar sukses membimbing generasi Z menghadapi masa depan. Sangat diperlukan inovasi dalam mengajar mahasiswa generasi Z, karena mereka mempunyai konsep berpikir yang berbeda. Lingkungan generasi Z bukan hanya alam nyata, tetapi juga alam maya sehingga semua hal yang berdekatan dengan teknologi amat mereka sukai. (Purnomo et al., 2016)

Diperkuat dengan datangnya masa pandemi covid-19 dimana semua aktifitas belajar menjadi online, motivasi mahasiswapun menjadi lesu. Banyak kendala yang dihadapi terutama media elektronik sebagai sumber belajar. Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara didapatkan bahwa mahasiswa cenderung tidak membaca materi dari dosen dalam bentuk ppt dan ebook yang hanya bersifat informatif saja namun mereka sangat membutuhkan sumber belajar yang menarik berbasis audio, audio visual dengan penjelasan sederhana dan aksesible.

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara antara pengajar dengan peserta didik dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Semakin maju perkembangan teknologi, pengajar dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu antara lain media audio, media visual, dan media audio visual. Penggunaa media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan Self Motivated Learning dan Self Regulated Learning. Self Motivated Learning adalah kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai suatu kompetensi guna mengatasi suatu masalah, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki. (Firmadani, 2020)

## SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian analisis pendahuluan untuk memahami perilaku generasi Z yaitu mahasiswa tadris IPS IAIN Metro berkaitan dengan aktivitas dan pola belajarnya. Data sementara ini dapat dijadikan masukan awal dan pertimbangan dalam perancangan media pembelajaran IPS yang sesuai. Penelitian lebih lanjut dan mendalam akan dilakukan penelitian

pengembangan membuat bahan ajar berupa buku elektronik interaktif berbasis podcast pembelajaran IPS. Berdasarkan pengamatan pada aktivitas belajar dan mewawancarai mahasiswa kemudian data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif kemudian dapat disimpulkan bahwa generasi Z ini terbiasa dalam aktivitas digital yang terkait teknologi informasi. Mereka sudah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi yang terkoneksi internet, penggunaan jaringan internet dalam menyampaikan materi pembelajaran merupakan suatu hal yang wajar karena generasi ini sudah terbiasa dengan aktivitas secara daring. Hasil penelitian menunjukkan perubahan pola belajar generasi Z yang dalam hal ini mahasiswa Tadris IPS IAIN Metro yaitu: Mahasiswa sangat membutuhkan gawai atau teknologi yang cepat guna mendapatkan sumber informasi yang dibutuhkan, mahasiswa sangat menyukai pembelajaran dengan lebih banyak praktik langsung atau gaya belajar *Learning by Doing*, karakteristik mahasiswa yang *Multi Tasking* dimana mereka dapat melakukan beberapa hal dalam satu waktu, mahasiswa membutuhkan Dosen yang memosisikan diri sebagai sumber informasi dan sahabat untuk berdiskusi, Mahasiswa membutuhkan tujuan pembelajaran yang jelas dan *feedback* yang cepat sebelum proses pembelajaran berlangsung juga mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik berbasis audio, audio visual dan buku elektronik yang mudah diakses untuk referensi belajar. Tentunya hal inilah yang menjadi dasar pertimbangan dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa.

## REFERENSI

- [BPS] Badan Pusat Statistik. (2022). Berita resmi statistik. *Bps.Go.Id*, 27, 1–52. <https://papua.bps.go.id/pressrelease/2018/05/07/336/indeks-pembangunan-manusia-provinsi-papua-tahun-2017.html>
- Aan Whiti Estari. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Andreas Rio Adriyanto, Imam Santosa, & Achmad Syarief. (2020). MEMAHAMI PERILAKU GENERASI Z SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN DARING. *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 2(2013), 165–173. <https://doi.org/10.33153/semhas.v2i0.116>
- Asarta, C. J., & Schmidt, J. R. (2020). The effects of online and blended experience on outcomes in a blended learning environment. *Internet and Higher Education*, 44(June 2018), 100708. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.100708>
- Creswell, J. (2013). Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. In *Research design* (pp. 1–26). Sage publications. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Research+design+-+Qualitative,+Quantitative,+and+mixed+methods+approaches#0>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Iskandar, A. M. (2020). Interaksi Dan Komunikasi Dosen Dan Mahasiswa Dalam Proses Pendidikan. *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 49–61. <https://doi.org/10.35673/ajdsk.v5i1.570>
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan*. 58–63.

- Nur Rakhmah W, D. (2018). Masyarakat Indonesia. *MEMAHAMI GENERASI PASCAMILENIAL: SEBUAH TINJAUAN PRAKTIK PEMBELAJARAN SISWA*, 44, 61–74.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Surahman, Y. T., & Fauziati, E. (2021). Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning By Doing Pragmatisme By John Dewey. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 137–144. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1209>
- Surya Putra, Y. (2016). THEORITICAL REVIEW: Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, 9 nomor 18(1952), 123–134.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016*, 1, 263–278.