

Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Generasi Z

Iwantoro¹

¹Jurusan PAI, ISTIT Muhammadiyah Bangil, Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia

Email : iwan.stitmuhbangil@gmail.com

Email Penulis Korespondensi : : iwan.stitmuhbangil@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang Generasi Z, mulai dari definisi, karakteristik, dan model serta metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Gen z tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan dimana sumber referensi berasal dari jurnal-jurnal penelitian, buku, dan hasil seminar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun menjelang tahun 2000 sampai 2010. Mereka ini sering disebut sebagai i-Generation. Mereka memiliki karakteristik antara lain: melek kemajuan media dan teknologi, gaya hidup instan, kritis dalam menyikapi informasi baru, senang dengan hal-hal baru, konsumtif dan produktif, dan bersifat individualistik. Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Gen Z adalah pembelajaran yang berbasis internet (digitalisasi), sedangkan model pembelajaran yang dapat memacu semangat, inovasi, dan kreativitas mereka adalah model pembelajaran yang berbasis proyek.

Kata kunci: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Generasi Z

Abstract - This research aims to describe Generation Z, starting from the definition, characteristics, and learning models and methods that are in accordance with the characteristics of Gen z. This research uses a qualitative approach with a type of library research where the reference sources come from research journals, books, and seminar results. The results show that Generation Z is a generation born between 2000 and 2010. They are often referred to as the i-Generation. They have characteristics such as: media and technology literacy, instant lifestyle, critical in responding to new information, happy with new things, consumptive and productive, and individualistic. Learning that suits the characteristics of Gen Z is internet-based learning (digitalization), while the learning model that can spur their enthusiasm, innovation and creativity is a project-based learning model.

Keywords: Islamic Education Learning, Generation Z

1. PENDAHULUAN

Generasi Z atau yang sering disebut dengan *i-Generation* atau generasi internet yang sekarang ini sedang duduk di sekolah dasar sampai di perguruan tinggi dengan umur antara 8-23 tahun. Generasi Z ini adalah generasi yang tumbuh di dunia yang serba digital dan canggih, Sebagian besar mereka juga telah bermain dengan gadget milik orang tua sejak kecil. Sehingga mereka rata-rata sudah memiliki telepon seluler (ponsel) sejak umur 10 tahun. Hasil sensus 2020 memberikan gambaran demografi Indonesia yang sangat banyak mengamali perubahan dari hasil sensus 2010. Berdasarkan jenis kelamin dan sebaran setiap provinsi, hasil sensus 2020 menunjukkan komposisi penduduk Indonesia berdasarkan kategori generasi yaitu *pre-boomer* (lahir sebelum tahun 1945), *baby boomer* (lahir 1946-1964), generasi X (lahir tahun 1965-1980), generasi milenial (lahir tahun 1981-1996), generasi Z (lahir 1997-2012), dan *Post Generation Z* (lahir tahun 2013 dan seterusnya). Sesuai prediksi berbagai kalangan, Indonesia berada pada periode yang dinamakan sebagai Bonus Demografi.

Sebagian besar penduduk saat ini berasal dari Gen Z yaitu sebanyak 74,93 juta jiwa (27,94%). Generasi milenial sebanyak 69,38 juta jiwa (25,87%) dari total jumlah 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* sebanyak 29,17 juta jiwa (10,88%), dan generasi *Pre-Boomer* 5,03 juta jiwa (1,8%) (BPS, 2020). Artinya bahwa keberadaan generasi z memegang peranan penting dan akan memberikan pengaruh pada perkembangan Indonesia saat ini bahkan nanti, karena jumlah mereka lebih banyak dari generasi lainnya bahkan generasi milenial sekalipun.

Beberapa ahli menyatakan bahwa Generasi Z ini memiliki sifat dan karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Ryan Jenkins seorang penulis dan ahli Generasi Z menyatakan bahwa Gen Z memiliki harapan, preferensi, dan perspektif kerja yang berbeda serta dinilai menantang bagi suatu organisasi. Karakter Gen Z lebih beragam, bersifat global, serta memberikan pengaruh pada budaya dan sikap masyarakat secara umum. Satu yang menonjol, Gen Z mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan mereka. Teknologi mereka gunakan sama alaminya layaknya mereka bernafas (Wahsun, 2021).

Dunia Pendidikan sebagai salah satu agen perubahan yang paling signifikan harus dapat mengikuti gaya Generasi Z tersebut. Model pembelajaran yang digunakan harus cocok atau sesuai dengan karakteristik Gen Z tersebut. Termasuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru PAI harus mampu menyesuaikan diri dengan peserta didiknya. Meskipun Pelajaran agama, tetapi PAI harus dikemas sedemikian rupa agar tidak membosankan, karena Generasi Z adalah generasi yang sangat cepat menyerap informasi sehingga mereka akan jenuh jika diceramahi atau belajar menggunakan metode klasik yang tidak menggugah kreativitas mereka. Oleh karena itu penting untuk dikaji lebih mendalam tentang (a) definisi Gen Z, (b) bagaimana karakteristik Gen Z, (c) dan pembelajaran Gen Z.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, dan persepsi tentang pemikiran orang secara individu maupun kelompok. (Sukmadinata, 2013). Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah *library research* atau penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan adalah kajian teoritis, referensi, dan literatur akademik lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang berkembang dalam konteks sosial yang diteliti (Sugiono, 2010). Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, yaitu dari sumber-sumber tertulis/referensi dari buku, hasil penelitian, maupun dari jurnal-jurnal penelitian yang relevan. Teknik analisa data melaksanakan tahapan-tahapan reduksi data, display data, serta penarikan kesimpulan.

Reduksi data dimaknai sebagai proses pemilihan, perusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat partisi, dan menulis memo). Penyajian data, Miles dan Huberman membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan Tindakan. Dengan melihat penyajian data kita memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan lebih jauh menganalisis atukah mengambil Tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian-penyajian tersebut. Kegiatan ketiga adalah penarikan kesimpulan, menurut Miles dan Huberman hanyalah sebagian dan satu kegiatan dan konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung (Miles & Huberman, 1994).

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Definisi Generasi Z

Generasi Z adalah mereka yang lahir antara tahun 1995 sampai 2010. Karena dunia mereka sepenuhnya dibentuk oleh internet, mereka sering juga disebut sebagai penduduk asli digital, Generasi net atau iGeneration (Seemiller & Grace, 2019). Santosa (2015), generasi Z disebut juga dengan iGeneration atau Generasi Net. Elizabeth T. Santosa menjelaskan bahwa: “Generasi Net adalah generasi yang lahir setelah tahun 1995, atau lebih tepatnya pada tahun 2000. Generasi Z selalu hidup dalam realita virtual dan fisik. Dengan akses yang mudah ke dunia masalah, Gen Z melihat masalah tetapi ingin mencari solusi dan tahu bagaimana menggunakan alat dan pengetahuan untuk melakukannya (Seemiller & Grace, 2019). Dari beberapa konsep atau definisi Generasi Z tersebut dapat disintesis bahwa Gen Z adalah generasi yang lahir bersamaan dengan berkembangnya teknologi informasi sehingga generasi ini biasa disebut dengan iGeneration atau generasi internet, mereka lahir antara tahun 1995 sampai 2010.

Artikel Bruce Tulgan (2013) berjudul “*Meet Generation Z: The Second Generation within The Giant Millennial Cohort*” yang didasarkan pada penelitian longitudinal sepanjang 2003 sampai dengan 2013, menemukan lima karakteristik utama Gen Z yang membedakannya dengan generasi sebelumnya, karakter itu adalah: *Pertama*, media sosial adalah gambaran tentang masa depan generasi ini. Gen Z merupakan generasi yang tidak pernah mengenal dunia yang benar-benar terasing dari keberadaan orang lain. Media sosial menegaskan bahwa seseorang tidak dapat berbicara dengan siapa pun, di mana pun, dan kapan pun. Media sosial menjadi jembatan atas keterasingan, karena semua orang dapat terhubung, berkomunikasi, dan berinteraksi. Ini berkaitan dengan karakteristik *kedua*, bahwa keterhubungan Gen Z dengan orang lain adalah hal yang terpenting. *Ketiga*, kesenjangan keterampilan dimungkinkan terjadi dalam generasi ini. Ini yang menyebabkan upaya mentransfer keterampilan dari generasi sebelumnya seperti komunikasi interpersonal, budaya kerja, keterampilan teknis dan berpikir kritis harus intensif dilakukan. *Keempat*, kemudahan Gen Z menjelajah dan terkoneksi dengan banyak orang di berbagai tempat secara virtual melalui koneksi internet, menyebabkan pengalaman mereka menjelajah secara geografis, menjadi terbatas. Meskipun begitu, kemudahan mereka terhubung dengan banyak orang dari beragam belahan dunia menyebabkan Gen Z memiliki pola pikir global (*global mindset*). *Kelima*, keterbukaan generasi ini dalam menerima berbagai pandangan dan pola pikir, menyebabkan mereka mudah menerima keragaman dan perbedaan pandangan akan suatu hal.

Ada beberapa karakteristik generasi Z dari beberapa referensi yang berbeda. Menurut Ridwan dan Farezin seperti dikutip Mansur & Ridwan (2022) dalam artikelnya bahwa karakteristik mereka adalah (a) melekat dengan kemajuan media dan teknologi digital. Melalui fasilitas gadget, mereka bisa mengenal dunia dengan sangat cepat, dan media-media mereka kuasai. Sisi negatifnya ialah kadang mereka malas belajar karena sudah merasa banyak tahu; (b) gaya hidup serba instan. Di era ini, mereka bisa memenuhi kebutuhan dengan serba cepat, mudah dan tidak menunggu lama-lama. Tetapi sisi negatifnya ialah mengakibatkan mereka kurang sabar; (c) lebih kritis dalam menyikapi informasi baru. Dengan membanding-bandingkan antar informasi yang mereka ketahui, maka mereka akan lebih kritis. Tetapi kelemahannya adalah kadang mereka sulit menerima hal-hal yang terkait dengan iman, kecuali mereka yang berasal dari keluarga religius; (d) senang akan hal-hal baru, mereka akan membangun mindset akan pentingnya inovasi dalam karya-karya mereka. (e) memiliki sifat konsumtif tapi juga produktif. Bagi yang punya uang, mereka akan senang barang dan itu karena keinginan memiliki produk yang sedang trending, dan bukan karena kebutuhan. (f) smartphone menjadi barang yang paling berharga. Smartphone bagaikan jendela dunia bagi mereka, yang dapat sangat membantu pekerjaan atau belajar. Tanpa gadget mereka akan merasa kehilangan, seperti kehilangan teman yang sangat dicintai; dan boleh jadi mereka akan depresi; (g) bersifat individual, sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Akibatnya adalah jadi kurang perhatian dengan keadaan sekitar.

Pembelajaran Untuk Generasi Z

Generasi Z ini dilabeli juga sebagai generasi yang minim batasan (*boundary-less generation*). Secara usia, Gen Z saat ini berkisaran antara usia 8-23 tahun yaitu usia “produktif” di bangku sekolah/ perguruan tinggi. Dengan karakteristik tersebut tentu pemangku kebijakan pendidikan harus mampu meramu dan menyiapkan suatu konsep pendidikan yang tepat bagi Gen Z. pendidikan harus mampu bertransformasi menjadi pendidikan era Gen Z, tidak lagi pendidikan yang klasik (guru berbicara di depan kelas, siswa mendengarkan sambil mengantuk) (Wahsun, 2021)

Memperhatikan karakter Gen Z sebagai generasi internet atau generasi mobile yang mereka adalah tumbuh bersama dengan kemajuan internet, sehingga memandang teknologi menjadi bagian dari mereka. Tetapi ada hambatan yang sering ditemui yaitu kurangnya pemahaman dalam penggunaan media oleh guru, Hart menyampaikan bahwa karakteristik pembelajaran dan strategi untuk menjembatani kesenjangan antar generasi yaitu melalui strategi ACT. “A” untuk *assessing and appreciating learner characteristics* (menilai dan menghargai karakteristik pelajar), “C” untuk *committing to relationships and collaboration* (menjalin hubungan dan kolaborasi) dan “T” untuk *teaching with interactive learning techniques* (pengajaran dengan teknik pembelajaran interaktif) (Wijoyo et al., 2020).

Generasi Z ini terbiasa dalam aktivitas digital yang terkait teknologi informasi. Mereka sudah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi yang terkoneksi internet. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan jaringan internet dalam menyampaikan materi pembelajaran merupakan suatu hal yang wajar karena generasi ini sudah terbiasa dengan aktivitas secara daring. Walau demikian ada kecenderungan untuk melakukan *multitasking* dan dapat mengakibatkan distraksi dalam menerima informasi (Adriyanto et al., 2019). Mardina (2011)

Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains

Vol 1, No 1, November 2023, page 57-62

ISSN 3030-8011 (Media Online)

Website <https://prosiding.seminars.id/prosainteks>

mengemukakan bahwa gaya belajar generasi Z bisa terpengaruh terhadap adanya teknologi yang semakin modern, sehingga muncul anggapan bahwa cara belajar generasi Z sudah terbiasa dengan cepat, menciptakan koneksi secara acak, memproses informasi visual secara dinamis, dan informasi yang diperoleh bisa akurat dan bermanfaat. Cathy De Rosa et al. (2006) juga mengatakan tentang penelitian yang pernah dimuat dari *The OCLC Report College Student's Perceptions of Libraries and Information Resources*, hasilnya 89% lebih menyukai akses format elektronik serta 53% lebih mempercayai informasi yang diperoleh melalui mesin pencari.

Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z adalah pembelajaran yang berbasis internet, pembelajaran digital, dan pembelajaran yang merangsang dapat kreativitas dan kebebasan peserta didik dalam mencari informasi yang lebih terbuka. Guru berperan sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan dan membimbing peserta didik sedangkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Perkembangan media sosial yang sangat cepat seharusnya dapat diikuti penggunaan dalam rangka menunjang proses pembelajaran. Pendekatan model pembelajaran yang digunakan semaksimal mungkin menggunakan media sosial maka guru harus mampu mengoperasikan media sosial yang ada, tidak boleh ketinggalan dengan peserta didiknya.

Berikut ini beberapa implikasi praktis yang dengan mudah guru dan peserta didik lakukan dalam interaksi di medsos dalam konteks pembelajaran. *Pertama*, guru dapat melakukan persiapan lebih awal sebelum kelas tatap muka dilakukan. Contohnya, guru dapat memberikan "quote" atau video singkat (atau linknya) untuk dilihat dan ditanggapi secara sederhana. Hal tersebut berperan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki proses pembelajaran yang akan datang. *Kedua*, guru dapat memberikan berbagai tambahan materi (tulisan atau video) berupa link yang dibagikan di media sosial. Misalnya, guru dapat menyediakan link tentang materi atau kasus yang relevan dengan topik, dan juga membuat ruang respons di dalamnya. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam luas tentang topik yang dipelajari. *Ketiga*, peserta didik dapat aktif berbagi konten atau link yang relevan dalam suatu diskusi dalam jaringan di media sosial. Di sini peserta didik lebih aktif dalam menemukan dan menyajikan konten atau link dan dalam berdiskusi. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator diskusi. Guru yang kreatif dapat melihat dan memanfaatkan kemampuan anak-anak Generasi Z dalam memanfaatkan gadget mereka dalam proses pembelajaran, contohnya dengan membuat video tentang suatu topik dan mengunggahnya di kanal Youtube (Pujiono, 2021).

Keberadaan media sosial tentu terdapat dampak positif maupun negatif. Guru harus mampu membimbing peserta didik agar mampu menggunakan media sosial dalam hal ini termasuk alatnya yaitu gadget maupun smartphone sehingga dampak negative dapat diminimalisir. Dampak positif yang dirasakan melalui adanya media sosial mudahnya komunikasi serta arus informasi yang semakin cepat dan mudah. Sedangkan dampak negatif dapat terlihat dari munculnya sifat konsumtif, individualis, kurang peka terhadap lingkungan, menginginkan segala sesuatu secara instan serta sebagai tolak ukur seorang individu dapat dikatakan sebagai remaja yang memiliki keeksistensian lingkungan diri di lingkungannya (Juwita et al., n.d.).

Melihat karakter Generasi Z yang *multitasking*, model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran yang berbasis proyek. Ada beberapa metode pembelajaran dalam kategori ini, antara lain: *Inquiry based learning, problem based learning, experiential based learning, task based learning, theme based learning, cooperative learning, project based learning* dan *flipped classroom model* (Kusumaningtyas et al., 2020). Antara model pembelajaran satu dengan yang lainnya tidak menunjukkan mana yang lebih baik dan unggul, akan tetapi semua kembali kepada manakah yang lebih cocok dengan melihat pokok bahasan yang sedang diajarkan.

Secara definisi, (Grant, 2002) menjelaskan bahwa *Project Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan. Peran guru dan tutor sangat penting dalam memfasilitasi dan mengarahkan proses pembelajaran. Proses pemecahan masalah bisa bervariasi. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan *Project Based Learning Model* adalah sebagai berikut: 1) Peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan masing-masing kelompok melaksanakan proyek nyata (*connecting the problem*); 2) Masing-masing kelompok diberikan penjelasan tentang tugas dan tanggung jawab (*setting the structure*) yang harus dilakukan oleh kelompoknya dalam praktik; 3) Peserta didik pada masing-masing kelompok berusaha maksimal untuk mengidentifikasi masalah bisnis (*visiting the problem*) yang dihadapi sesuai pengetahuan yang dimiliki; (a). mengidentifikasi masalah dengan seksama untuk menemukan core problem yang sedang dihadapi dan (b)

Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains

Vol 1, No 1, November 2023, page 57-62

ISSN 3030-8011 (Media Online)

Website <https://prosiding.seminars.id/prosainteks>

mengidentifikasi cara untuk memecahkan masalah; 4) Peserta didik pada masing-masing kelompok mencari informasi dari berbagai sumber (buku, pedoman dan sumber lain) atau bertanya pada pakar yang mendampingi untuk mendapatkan pemahaman tentang masalah (*revisiting the problem*); 5) Berbekal informasi yang diperoleh peserta didik saling bekerjasama dan berdiskusi dalam memahami masalah dan mencari solusi (*produce the product*) terhadap masalah dihadapi dan langsung diaplikasikan. Pelatih bertindak sebagai pendamping; dan 6) Masing-masing kelompok mensosialisasikan pengalaman dalam memecahkan masalah kepada kelompok lainnya untuk mendapatkan masukan dan penilaian (*evaluation*) dari kelompok lainnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan yaitu generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1995 sampai 2010. Generasi Z dikenal sebagai generasi internet atau iGen. Disebut generasi internet karena sejak mereka terlahir mereka sudah disuguhi oleh internet dan langsung menikmati internet sehingga mereka tidak asing lagi dengan digitalisasi dan internetisasi, ini berbeda dengan generasi sebelumnya, yaitu generasi milenial ke atas. Karakteristik Generasi Z ini adalah mereka “melek” teknologi, bersifat instan, kritis terhadap hal-hal baru, dan multitasking. Pendekatan pembelajaran untuk Generasi Z harus berbasis internet, karena mereka mandiri dan memiliki kecepatan dalam mengakses informasi. Sedangkan model pembelajaran yang sesuai untuk Gen Z adalah model pembelajaran yang berbasis proyek atau *project based learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2019). Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 2, 165–173.
- BPS. (2020). Hasil Sensus Penduduk 2020. In *Badan Pusat Statistik*.
- Bruce Tulgan. (2013). Meet Generation Z: The Second Generation Within The Giant “Millennial” Cohort. *Rainmaker Thinking Inc*.
- Cathy De Rosa, Joanne Cantrell, Janet Hawk, & Alane Wilson. (2006). *College Students’ Perceptions of Libraries and Information Resources*.
- Grant, M. M. (2002). Getting A Grip on Project-Based Learning: Theory, Cases and Recommendations. *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal*, 5(1). <https://www.researchgate.net/publication/228908690>
- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (n.d.). Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa SMA Negeri 5 Bandung. *Jurnal Sosietas*, 5(1).
- Kusumaningtyas, R., Mar’atus Sholehah, I., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z Article Info. *Jurnal Warta LPM*, 23(1), 54–62. <http://journals.ums.ac.id/index.php/warta>
- Mansur, A., & Ridwan. (2022). Karakteristik Siswa Generasi Z dan Kebutuhan Akan Pengembangan Bidang Bimbingan dan Konseling. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 120–130. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5922>
- Mardina, R. (2011). Potensi Digital Native Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 11(1). <https://doi.org/https://dpi.prg/10.29244/jpi.11.1.%25p>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. Beverly Hills: Sage Publication.
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Santosa, E. T. (2015). *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2019). *Generation Z A Century in the Making* (1st ed.). New York: Routledge.

Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains

Vol 1, No 1, November 2023, page 57-62

ISSN 3030-8011 (Media Online)

Website <https://prosiding.seminars.id/prosainteks>

Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wahsun. (2021). *Gen-Z, Pendidikan Harus Bertransformasi*. BBPMP Jatim: Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan Jawa Timur. <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/gen-z-pendidikan-harus-bertransformasi>

Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). *Generasi Z dan Revolusi Industri 4.0*. Banyumas: CV. Pena Persada.