

Pembelajaran pengelolaan kelas untuk peserta didik Generasi Z

¹Jafar Sodik, ¹Theresia Cicik Sophia Budiman*, ¹Maria Yosephin Widarti Lestari

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas PGRI Semarang,
Semarang, Indonesia

*Corresponding Author

Kampus 4 UPGRIS, Jl. Gajah Raya no. 30B/Universitas PGRI Semarang
E-mail: ciciksophia@upgris.ac.id

Received:
02 July 2024

Revised:
20 August 2024

Accepted:
25 September 2024

Published:
29 September 2024

How to cite (APA style): Sodik, J., Budiman, T. C. S., & Lestari, M. Y. W. (2024). Pembelajaran pengelolaan kelas untuk peserta didik Generasi Z. *Community Empowerment Journal*, 2(3), 132-141.
<https://doi.org/10.61251/cej.v2i3.61>

Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tunas Harapan Pati sebagai Mitra Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas PGRI Semarang menyadari pentingnya peningkatan kapabilitas para guru di sekolah tersebut dalam pengelolaan kelas untuk peserta didik Generasi Z. Untuk membantu Mitra PKM tersebut dalam mencapai tujuan peningkatan SDM Pendidikan di sekolah tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini perlu menyelenggarakan workshop pembelajaran pengelolaan kelas dengan memberikan pemahaman tentang kebijakan pengembangan SDM pendidikan, pemahaman tentang jati diri dan karakter peserta didik Generasi Z, tantangan yang dihadapi para guru, pembelajaran tentang pengelolaan kelas yang kreatif, model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Untuk Generasi Z di SMK Tunas Harapan Pati, kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan atau pembelajaran tentang pengelolaan kelas. Kegiatan diawali dengan diskusi tentang kondisi SDM pendidikan dan peserta didik di SMK Tunas Harapan Pati, yang dilanjutkan dengan identifikasi kebutuhan dan jenis kegiatan yang diperlukan berupa pelatihan atau pembelajaran pengelolaan kelas untuk peserta didik Generasi Z. Bentuk kegiatan PKM ini adalah workshop berupa pemberian ceramah atau kuliah dan pendampingan perencanaan pembelajaran untuk peserta didik Generasi Z pada para guru. Hasil dari kegiatan PKM ini adalah perangkat pembelajaran kreatif berupa model pembelajaran dan media pembelajaran tepat yang dihasilkan para guru untuk diimplementasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk peserta didik Generasi Z di SMK Tunas Harapan Pati.

Kata kunci: karakteristik Generasi Z; media pembelajaran; pengelolaan kelas; peserta didik Generasi Z

Abstract

Tunas Harapan Pati Vocational High School as a Partner of the Institute for Research and Community Service (LPPM) Universitas PGRI Semarang realizes the importance of improving the capabilities of teachers at the school in classroom management for Generation Z students. providing an understanding of educational human resource development policies, understanding the identity and character of Generation Z students, challenges faced by

teachers, learning about creative classroom management, learning models and appropriate learning media. For Generation Z at SMK Tunas Harapan Pati, this PKM activity aims to provide training or learning about classroom management. The activity began with a discussion about the condition of educational human resources and students at SMK Tunas Harapan Pati, which was followed by the identification of the needs and types of activities needed in the form of classroom management training or learning for Generation Z students. The result of this PKM activity is a creative learning tool in the form of a learning model and appropriate learning media produced by teachers to be implemented in the process of teaching and learning activities for Generation Z students at SMK Tunas Harapan Pati.

Keywords: *characteristics of Generation Z; classroom management; Generation Z student; learning media*

PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia tengah berada pada periode yang dinamakan sebagai bonus demografi dengan 25,87% Generasi Milenial yang lahir menjelang tahun 2000 yang diharapkan menjadi motor penggerak perubahan kearah kemajuan dalam masyarakat. Namun demikian, ada yang lebih menarik dari kondisi tersebut karena ternyata komposisi jumlah penduduk muda tersebut masih berada dibawah jumlah generasi diawahnya yang disebut Generasi Z, yaitu, sebesar 27,94%. Kelompok generasi muda yang lahir antara tahun 2000 sampai dengan 2015 ini mempunyai makna sangat penting dan akan memberikan pengaruh pada perkembangan Indonesia saat ini dan kedepan. Komposisi jumlah kelompok muda yang disebut Generasi Z (Gen-Z) ini menjadi perhatian dari pemerintah, dan juga menjadi keprihatinan dalam dunia Pendidikan baik di tingkat pusat maupun di daerah. Salah satu Lembaga Pendidikan yang memiliki “concerns” dengan kondisi tersebut adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tunas Harapan Pati, yang merupakan Mitra kerja dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas PGRI Semarang.

"Generasi Z", atau "Gen Z", adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan generasi yang lahir dari tahun 1996 hingga 2012. Ini menghasilkan generasi yang tumbuh dan berkembang di era teknologi yang berkembang pesat. Mereka juga adalah generasi yang tumbuh di era digital, di mana teknologi dan media sosial menjadi bagian penting dari kehidupan mereka. Menurut para ahli, Gen Z sangat berbeda dengan generasi sebelumnya karena lebih beragam, tersebar di seluruh dunia, dan memengaruhi sikap dan budaya masyarakat umum. Generasi Z memiliki kemampuan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dalam banyak aspek kehidupan mereka. Akibatnya, Gen Z menjadi sulit untuk mengidentifikasi dirinya sendiri. Berbagai hal yang mempengaruhi cara seseorang berpikir dan bertindak sering memengaruhi identitas diri seseorang. Milenial, generasi X, dan baby boomer adalah contoh generasi yang berbeda dari Gen Z. Dalam artikel ini, kita akan membahas apa itu Gen Z dan ciri-cirinya yang menonjol. Generasi Z lahir dan tumbuh di era teknologi digital yang berkembang pesat, membuat mereka terbiasa dengan kemajuan teknologi sejak usia dini.

Ada tujuh ciri yang ideal untuk Generasi Z di Amerika Serikat dan negara lain (Stillman, 2018), pertama yaitu Digital/Visual. Dalam konteks ini, karakteristik yang dimaksud adalah generasi Z, yang tidak pernah membatasi aktivitas atau ruang lingkup mereka antara dunia nyata dan dunia digital; perkembangan teknologi generasi Z berkembang dengan cepat dan sesuai dengan situasi. Semuanya dapat diakses dengan mudah melalui berbagai aplikasi dan situs web online. Dalam dunia digital, kita mungkin kurang berinteraksi secara langsung dengan orang lain, tetapi Generasi Z tampaknya tidak peduli akan hal itu. Salah satu alasan utamanya juga adalah efisiensi waktu. Selain itu, dunia digital dan teknologi selalu menjadi bagian dari kehidupan

mereka. Semua kebutuhan Gen Z dapat dipenuhi dengan hanya klik, *scroll*, dan klik kembali. Yang kedua yaitu Hiper-kustomisasi. Gen Z tidak ingin diberi nama atau gelar dalam kasus ini. Ini adalah hiperkustomisasi. Generasi Z lebih suka mengubah identitas mereka sebanyak mungkin jika mereka ingin menarik perhatian publik. Mereka tidak memprioritaskan agama, suku, atau ras mereka untuk menunjukkan kelebihan atau keunikan mereka sebagai identitas yang mereka gunakan.

Di lingkungan yang sama, mereka menemukan hal-hal yang menonjol yang membedakan mereka dari orang lain. Generasi Z tidak suka dikelompokkan. Ini menunjukkan bahwa mereka keras kepala dan tidak dapat diatur. Generasi Z ingin meninggalkan barang yang sudah biasa dan digunakan oleh orang lain. Banyak orang telah memiliki keinginan untuk menentukan tujuan dan cita-cita mereka sendiri, bahkan sebelum mereka menjadi remaja. Mereka juga bertanya tentang apa yang harus mereka lakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Yang ketiga adalah Realistis. Generasi Z dipengaruhi oleh orang tua mereka (generasi X) yang karena kehidupan mereka yang tidak sesuai dengan impian mereka, cenderung memiliki pandangan negatif tentang masa depan. Ini tidak termasuk perspektif yang skeptis; sebaliknya, itu termasuk perspektif yang realistis. Oleh karena itu, Generasi Z memprioritaskan pendidikan praktis daripada teoritis. Mereka lebih suka belajar bagaimana menjual barang atau menyelesaikan masalah dunia nyata. Sejalan dengan atribut sebelumnya, Generasi Z tampaknya tidak percaya pada mimpi dan siap untuk mengustomisasi diri untuk memenuhi kebutuhan masa depan. Namun demikian, tindakan yang mereka ambil tampaknya lebih nyata—atau nyata—dan pada akhirnya dapat berdampak positif pada lingkungan mereka (Stillman, 2018).

Jika mereka mulai bekerja secepat mungkin, mereka akan mendapatkan lebih banyak pengalaman. Yang keempat yaitu kecemasan akan kehilangan sesuatu (*Fear of Missing Out/FOMO*). Generasi Z, juga disebut sebagai generasi digital, mengumpulkan semua informasi yang mereka pikir bermanfaat dan penting untuk pekerjaan mereka dari internet. Mereka khawatir informasi tersebut akan hilang, yang dapat menghambat dan mengganggu hasil kerja mereka. bersama dengan keinginan yang tinggi. Yang membuat Gen Z gelisah ketika mereka tidak mendapat berita terbaru. Hal inilah yang membuat Gen Z khawatir ketika mereka tertinggal dari orang lain. Selain itu, mereka ingin memahami dan mengambil pelajaran dari pekerjaan orang lain. Mungkin generasi Z memiliki kesempatan untuk menjadi lebih kompetitif. Yang kelima adalah Weconomist. Generasi Z adalah salah satu generasi yang tahu tentang kerja sama, terutama dalam hal ekonomi. Mereka juga memengaruhi pasar industri digital seperti Gojek, Grab, dan Disney+Hotstar, yang biasanya disebut sebagai "Ekonomi Berbagi" dan "Weconomist". Sesuai dengan perjanjian yang ada, mereka dapat menjalin kemitraan dengan siapapun tanpa ikatan erat. Yang keenam yaitu melakukannya sendiri (*Do It Yourself/DIY*).

Generasi Z adalah generasi digital yang mandiri, yang berarti mereka tidak perlu bimbingan atau bantuan untuk belajar. Untuk menyelesaikan masalah ini, Anda dapat mencari video tutorial di YouTube. Mereka menganggapnya sangat sederhana. Namun, generasi Z dianggap tidak dapat bekerja sama dalam tim karena kecenderungan mereka untuk melakukan segalanya sendiri. Mereka hanya ingin berkonsentrasi pada tugas-tugas yang dapat diselesaikan, dan mereka akan memberikan sisa pekerjaan kepada rekan kerja mereka. Ini adalah sifat yang mendorong mereka untuk berbisnis. Ini terutama disebabkan oleh fakta bahwa Generasi Z memiliki kebebasan untuk bertindak sesuai keinginan mereka sendiri. Yang ketujuh yaitu terpacu. Memang benar bahwa Generasi Z adalah generasi yang realistis dan tidak memiliki impian besar, tetapi mereka ingin menggunakan teknologi yang mereka miliki saat ini untuk mengubah lingkungan. Mereka mungkin bersedia melakukan lebih banyak untuk membantu banyak orang yang mungkin membutuhkan bantuan mereka. Generasi Z memiliki semangat terpacu yang memungkinkan mereka untuk membangun dan memperkenalkan personal branding mereka ke seluruh dunia

untuk rencana besar mereka di masa depan. Sangat penting untuk memahami bagaimana setiap generasi berbeda dalam pendidikan untuk membuat rencana pendidikan yang efektif untuk siswa. Tujuannya tidak hanya mencapai prestasi akademik siswa, tetapi juga bagaimana pendidikan dapat menumbuhkan kepribadian dan minat siswa terhadap aktivitas belajar. Karena sebagian besar Generasi Z adalah siswa sekolah menengah, kita harus mempertimbangkan minat dan habituasi Generasi Z serta kebutuhan mereka saat menyesuaikan sistem pendidikan kita untuk memenuhi kebutuhan Generasi Z.

Guru harus sangat menyadari bagaimana siswa berinteraksi, belajar, dan memanfaatkan komponen digital dan fisik. Ini akan membantu guru memilih metode pembelajaran. Karena sekolah ditutup selama pandemi COVID-19, guru lebih termotivasi untuk lebih berkomitmen, konsisten, dan terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Guru harus semakin terbiasa menggunakan berbagai alat pembelajaran digital untuk memastikan bahwa siswa tetap terlibat dan terhubung dalam pembelajaran dalam berbagai konteks pembelajaran saat ini. Leksikon baru yang ditambahkan sebagai alat pembelajaran dan media harus membuat guru lebih terbuka. Ini bisa berupa foto, video, atau bahkan simbol khusus yang dimaksudkan untuk membantu siswa berkomunikasi dengan guru mereka lebih baik. Guru harus lebih kreatif dalam menggunakan alat fisik untuk meningkatkan dan menyebarkan budaya pembelajaran.

Salah satu masalah pendidikan adalah karakter FOMO. Gen Z sangat tertarik pada banyak hal, terutama hal-hal baru, karena FOMO, yang mendorong siswa untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber yang tersedia saat ini. Akibatnya, Generasi Z memilih untuk tetap terhubung dengan komunitasnya, terutama melalui media sosial. Dalam situasi seperti ini, pendidikan harus menjadi media yang terbuka dan memberikan berbagai informasi kepada siswa, termasuk pembelajaran dan keterampilan hidup. Pendidikan harus dapat mengidentifikasi informasi yang bermanfaat dan tidak bermanfaat bagi siswa. Dalam hal akurasi ini, kemampuan guru menjadi sangat penting. Oleh karena itu, permasalahan utama yang dihadapi para guru dalam pengelolaan kelas mempunyai substansi yang sama dengan karakteristik peserta didik Generasi Z tersebut (Andriani, et.al, 2022):

Permasalahan dengan penguasaan teknologi para peserta didik

Guru memiliki peran yang sangat penting sebagai orang yang bertanggung jawab atas pelaksanaan pendidikan. Guru sangat penting untuk kemajuan dan peningkatan pendidikan karena peran mereka sangat menentukan kualitas sumber daya manusia lulusan suatu institusi pendidikan. Pada perkembangannya, tugas guru menghadapi tantangan yang berbeda. Jika guru masa lalu menghadapi kesulitan karena keterbatasan sarana dan prasarana penunjang pendidikan, maka masalah tersebut mungkin tidak lagi dihadapi oleh guru masa kini. Generasi Z dekat dengan teknologi dan terbiasa menggunakan teknologi informasi, seperti berbagai aplikasi dan fasilitas di laptop atau komputer mereka. Sifat inilah yang menjadi tantangan bagi pendidik untuk mengedukasi mereka di sekolah. Sangat sulit bagi guru untuk mengatasi ciri-ciri siswa Gen Z karena guru harus dapat melihat ciri-ciri ini sebagai potensi untuk meningkatkan pembelajaran dan kualitas. Oleh karena itu, guru harus mampu menggabungkan pembelajaran untuk mengembangkan karakteristik siswa Gen Z. Salah satu pendekatan pengemasan pembelajaran yang cocok untuk generasi Z adalah penggunaan teknologi. Guru harus mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat merencanakan pembelajaran mereka.

Permasalahan berkomunikasi dengan berbagai kelompok masyarakat

Generasi Z lebih cenderung berinteraksi dan berkomunikasi dengan banyak orang dari berbagai kalangan sosial. Mereka tidak hanya berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya; mereka juga sering berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang yang lebih tua. Gen Z biasanya memanfaatkan berbagai jejaring media sosial untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Mereka juga dapat berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia melalui jaringan yang luas. Guru pasti

menghadapi kesulitan saat mengajar Generasi Z tentang sifat sosialnya. Pada masa lalu, interaksi dan komunikasi antara pendidik dan siswa terbatas pada aktivitas sekolah. Namun, saat ini, interaksi dan komunikasi antara pendidik dan siswa terjadi di berbagai platform media sosial. Guru harus mengajarkan siswa mereka cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang yang lebih tua dengan cara yang baik, terutama dengan guru, untuk mengatasi masalah ini. Agar Generasi Z tidak melakukan kesalahan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, etika ini harus menjadi bekal penting bagi mereka.

Permasalahan Karakteristik *Multitasking* Generasi Z

Generasi Z juga merupakan kelompok orang yang sering melakukan banyak hal sekaligus. Generasi ini dapat melakukan hal-hal seperti membaca, menonton, dan mendengarkan musik pada satu waktu. Karakteristik ini pasti akan sulit bagi pendidik untuk mengajarkannya di kelas. Melakukan banyak hal sekaligus dapat membantu Anda belajar dengan lebih baik, tetapi kemampuan ini juga bisa menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pendidik harus membuat pembelajaran yang memungkinkan siswa Gen Z melakukan banyak hal sekaligus. Untuk membuat kegiatan siswa menarik dan bermanfaat, guru harus menyediakan berbagai opsi. Guru harus memberi siswa bacaan, video, dan kegiatan kinestetik selain menulis ide di papan tulis. Akibatnya, Gen Z memiliki kemampuan untuk melakukan banyak hal sekaligus, yang dapat diterapkan pada berbagai kegiatan pembelajaran di kelas yang bermanfaat.

Model pembelajaran untuk Generasi Z juga harus mengubah karakter mereka karena mereka berbeda dari generasi sebelumnya. Dengan penguasaan mereka terhadap teknologi dan kemudahan pembelajaran melalui internet, Generasi Z telah memengaruhi dunia pendidikan. Mereka juga telah mendorong perubahan dalam metode pendidikan konvensional dengan mendorong penggunaan teknologi. Berkat kontribusi generasi ini, platform e-learning, kursus online, dan pendidikan mandiri semakin umum.

Kusumaningtyas et al. (2020) mengatakan bahwa ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan, seperti pembelajaran berbasis pertanyaan/*Inquiry Based Learning* (IBL), pembelajaran kooperatif/*Cooperative Learning* (CL), pembelajaran berbasis masalah/*Problem Based Learning* (PBL), atau pembelajaran berbasis proyek/*Project Based Learning* (PjBL). Metode belajar IBL pada dasarnya mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dan bereksperimen secara mandiri selama proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran inquiry, peserta didik melakukan riset atau penelitian sendiri dan mencari pengetahuan tentang materi melalui pertanyaan.

CL adalah pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik melalui kegiatan diskusi kelompok kecil yang terdiri dari peserta didik dengan keterampilan yang berbeda. Namun, PjBL adalah model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran dan menekankan proses belajar sebagai hasil akhir. PBL menekankan seberapa aktif siswa berpikir kritis dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Itulah mengapa keaktifan siswa sangat memengaruhi kesuksesan pembelajaran ini. Selain itu, guru yang menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah atau proyek juga dapat menerapkan blended learning dan flipped classroom. Peserta didik memiliki kesempatan untuk melakukan proses menemukan dan mengumpulkan informasi dengan menggunakan sumber online, menggunakan sumber multimedia, membuat laporan dan presentasi, bekerja sama dalam proyek, atau melakukan kritik dan evaluasi kegiatan. Selain itu, teknologi digital membantu Gen Z dalam belajar bersama.

Adapun tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberikan pemahaman tentang peserta didik Generasi Z dan karakter yang mereka miliki, pembelajaran tentang pengelolaan kelas untuk peserta didik Generasi Z yang ada di STM Tunas

Harapan Pati, dan merencanakan pembelajaran yang kreatif sesuai dengan karakter peserta didik dan memastikan keberlangsungan kemampuan pemahaman kebutuhan peserta didik dan perencanaan pembelajaran yang sesuai untuk mereka.

Program PKM ini dilaksanakan karena adanya permintaan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tunas Harapan Pati sebagai Mitra Kerja PKM LPPM Universitas PGRI Semarang untuk memberikan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi saat ini. Permasalahan itu berkaitan dengan pengelolaan kelas untuk peserta didik Generasi Z yang harus dilakukan oleh sekitar 50 (lima puluh) guru di sekolah tersebut. Untuk memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi Mitra PKM tersebut, berikut ini beberapa kegiatan yang sudah dan akan dilakukan oleh Tim PKM Universitas PGRI Semarang, yaitu: diskusi Tim PKM dengan Sekolah Mitra mengenai kondisi peserta didik di SMK Tunas Harapan Pati yang sebagian besar adalah Generasi Z, diskusi Tim PKM dengan Sekolah Mitra mengenai kondisi para guru di SMK Tunas Harapan Pati dan kesiapan mereka untuk mengelola kelas untuk peserta didik Generasi Z, diskusi Tim PKM dengan Sekolah Mitra dalam menentukan bentuk kegiatan Pembelajaran Pengelolaan Kelas untuk Peserta Didik Generasi Z berupa Workshop, menentukan Jadwal Pelaksanaan Workshop di Sekolah SMK Tunas Harapan Pati, pelaksanaan Workshop dan pendampingan untuk para guru SMK Tunas Harapan Pati dalam memahami, merencanakan kegiatan, dan melaksanakan pembelajaran untuk peserta didik Generasi Z yang ada di sekolah tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Untuk menyelesaikan masalah mitra, Tim PKM menggunakan pendekatan strategis kepada mitra PKM, yang terdiri dari tindakan yang dilakukan oleh tim PKM. *Pertama*, identifikasi masalah. Tim Pengabdian Masyarakat menemukan masalah yang dihadapi Mitra PKM dan mencatat masalah tersebut untuk mengetahui potensi diri yang tertanam dalam tiap peserta pelatihan. *Kedua*, program pembelajaran. Program Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman pada para peserta pembelajaran tentang jati diri dan karakteristik peserta didik Generasi Z, permasalahan yang dihadapi para guru dengan eksistensi peserta didik Generasi Z, dan implementasinya dalam proses pembelajaran dengan menentukan model pembelajaran yang kreatif dan media pembelajaran yang sesuai. *Ketiga*, program pendampingan. Selama setiap fase kegiatan, dari persiapan hingga pelaksanaan, pendampingan dilakukan untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai rencana. *Keempat*, monitoring dan evaluasi. Monitoring dan evaluasi dilakukan dalam kaitannya dengan kemampuan peserta pelatihan dalam memahami karakter peserta didik, mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, menentukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai, serta memastikan keberlangsungan pengelolaan kelas dalam bentuk pembelajaran dan evaluasinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK Tunas Harapan Pati di Kota Pati menerima pelatihan PKM "Pembelajaran Pengelolaan Kelas untuk Peserta Didik Generasi Z" untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh para guru dalam mengelola kelas, terutama untuk peserta didik yang merupakan bagian dari Generasi Z. Salah satu ciri khas Generasi Z adalah kecenderungan mereka untuk menjadi inovatif dan kreatif, dan mereka tumbuh dalam lingkungan teknologi canggih. Selain itu, mereka berkomunikasi dan berbagi informasi melalui aplikasi pesan instan dan media sosial. Selain itu, guru di sekolah harus memiliki model dan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berbasis digital karena karakteristik generasi Z. Akibatnya, pelatihan pengelolaan kelas diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang diterima siswa generasi Z.

Pelatihan dilaksanakan selama 3 hari yaitu mulai tanggal 13 Desember s.d. 15 Desember 2023. Pelatihan pembelajaran pengelolaan kelas yang diberikan dalam bentuk pemberian materi dan pendampingan. Materi yang diberikan yaitu pengenalan karakter generasi Z, tantangan dan implikasi dalam bidang pendidikan bagi generasi Z, model pembelajaran pada generasi Z, dan gamification. Total jam pelatihan yaitu 32 jam. Pemateri pelatihan adalah Dr. Jafar Sodiq, M.Pd., Dr. Chr. Argo Widiharto, S.Psi., M.Si., dan Dr. Wiyaka, M.Pd. Selain materi yang disampaikan, para peserta pelatihan juga mendapatkan pendampingan secara online. Hasil dari pelatihan berupa tugas yang diberikan diunggah ke folder yang telah disediakan oleh tim PKM.

Hasil dari kegiatan pelatihan pembelajaran pengelolaan kelas untuk peserta didik generasi Z adalah sebagai berikut:

Yang *pertama*, adalah model pembelajaran menggunakan unsur teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi bisa dilakukan secara daring karena para peserta didik generasi Z tumbuh dalam era teknologi digitak sehingga mereka cenderung nyaman dengan pembelajaran melalui platform online. Penggunaan aplikasi pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa. *Kedua*, Pembelajaran kolaboratif. Gen Z cenderung suka bekerja sama dalam kelompok dengan berbasis pada proyek kolaboratif atau tugas kelompok yang memungkinkan peserta didik berkolaborasi secara kreatif guna mencapai tujuan Bersama sehingga dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif. *Ketiga*, konten visual dan interaktif. Gen Z cenderung menguasai penggunaan video pendek atau konten visual yang dikemas melalui permainan dan simulasi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif karena peserta didik mampu berpartisipasi secara aktif.

Keempat, pembelajaran mandiri. Model pembelajaran mandiri seperti model *flipped classroom* dimana serta pemberian proyek secara mandiri mampu membuat peserta didik mengeksplorasi minat dan bakat peserta didik dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka. *Kelima* adalah Pembelajaran yang fleksibel. Fleksibilitas dalam waktu dan tempat pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan generasi yang cenderung *multitasking*. *Keenam*, gamifikasi. Pembelajaran gamifikasi yaitu dengan menggunakan elemen-elemen dan prinsip-prinsip yang umumnya ditemukan dalam permainan/*game* yang berfungsi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pembelajaran peserta didik. Gamifikasi mengaplikasikan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi ke dalam lingkungan pembelajaran tradisional ataupun daring.

Dengan diberikannya materi-materi pelatihan ke para peserta pelatihan pengelolaan kelas bagi generasi Z diharapkan materi-materi tersebut akan diimplementasikan ke para peserta didik di kelas mereka masing-masing. Tugas yang diunggah oleh peserta pelatihan berupa rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode gamification. Adapun beberapa contoh hasil unggahan tugas tentang rencana pembelajaran menggunakan model gamifikasi dari peserta pelatihan pengelolaan kelas bagi generasi Z adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari Guru Mapel TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) https://docs.google.com/document/d/1LbHjM1JhjiTP_b3OkxF9xXKr8yPse-hn/edit?usp=sharing&oid=117277969948640077266&rtpof=true&sd=true

Soal workshop

1. Menentukan tujuan pembelajaran
2. Menentukan ide besar permainan
3. Membuat skenario aktifitas pembelajaran

Tujuan pembelajaran : memahami html dan css

Ide permainan : siswa berkelompok (5 siswa), membuat diskusi untuk mencari error pada script html/css , siapa yang paling cepat mencari error akan mendapatkan reward berupa website kelompoknya akan diposting di medsos.

Aturan permainan : Siswa berdiskusi memecahkan error dalam codingan dan siapa yang selesai duluan akan mendapat reward

Reward permainan : Siswa mendapat point sesuai waktu yang dia dapatkan

Gambar 1. Rancangan Pembelajaran Guru Mapel TKJ

2. Hasil dari Guru Mapel Bahasa Inggris

https://docs.google.com/document/d/1fNt-ErLzltwNdaFjLoxKMk9FM_MfFOWI/edit?usp=sharing&oid=117277969948640077266&rtpof=true&sd=true

Mapel : Bahasa Inggris

Materi : Job interview kelas XII

Guru : Elvi Titik Ziah S

1. Pada pembelajaran di kurikulum merdeka, peserta didik harus dikelompokkan untuk mencari materi. Seperti yang kita tahu, di kurikulum merdeka guru berperan sebagai fasilitator. Pada saat peserta didik mencari materi, disitulah guru berperan. Ketika peserta didik mencari materi yang sudah sesuai, guru memberikan penguatan. Namun, ketika peserta didik memberikan materi yang kurang sesuai, maka guru akan membimbing dan mengarahkan peserta didik.
2. Tujuan: Metode presentasi peserta didik yang dimodifikasi sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Presentasi tidak lagi berkelompok dalam pembelajaran Job Interview
3. Prosedur:
 - a. Setiap peserta didik diberi label A, B, C, D, dan E
 - b. Setiap peserta didik bermain peran, yaitu sebagai interviewer dan interviewee
 - c. Peserta didik dengan label A dan B maju ke depan. Peserta didik dengan label A menjadi interviewer dan peserta didik dengan label B menjadi interviewee. Sedangkan, anggota lain yang mempunyai label C, D, dan E berperan sebagai juri
 - d. Peserta didik A, sebagai interviewer, memberikan pertanyaan kepada peserta didik B, sebagai interviewee.
 - e. Juri (peserta didik C, D, dan E) memberikan 1 (satu) poin setiap:
 - A memberikan pertanyaan yang sesuai
 - B memberikan jawaban yang sesuai
 - f. Setelah A dan B selesai, kemudian B menjadi interviewer dan C bergantian menjadi interviewee. A menjadi juri. Begitu seterusnya sampai semua peserta didik mendapatkan gilirannya memainkan peran sebagai interviewer dan interviewee.
 - g. Poin di tulis oleh juri sesuai dengan instruksi kelas di awal yang disampaikan oleh guru mulai dari proses pengelompokan, proses pencarian materi, samapi dengan bermain peran untuk penilaian.
 - h. Poin yang didapatkan oleh masing-masing peserta didik kemudian dijumlahkan dan peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapatkan reward.

Gambar 2. Rancangan Pembelajaran Guru Mapel Bahasa Inggris

3. Hasil dari Guru Mapel Matematika

<https://docs.google.com/document/d/1S51c7VXiFVU4cCaXP2o72q7m5DCUMC6b/edt?usp=sharing&oid=117277969948640077266&rtpof=true&sd=true>

Mata Pelajaran : Matematika

Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diminta untuk memahami sifat logaritma dalam menyederhanakan bentuk logaritma

Game : Tiket Math

Skenario :

Guru melakukan pembelajaran mengenai materi logaritma. Kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang diperlukan dan memotivasi peserta didik terlibat aktivitas pemecahan masalah. Setelah itu peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan kelompok yang terdiri dari 1-5 orang. Setelah kelompok sudah dibentuk, guru mengintruksi ke peserta didik mengenai pelaksanaan permainan dan tata cara yang akan dilakukan.

Yang pertama guru menyediakan sebuah beberapa tiket yang berisi sebuah soal mengenai materi logaritma dimana tiket tersebut memiliki nilai poin tersendiri (poin kecil = mudah, poin besar = sukar), kemudian ditempelkan di papan tulis. Tugas peserta didik yaitu setiap kelompok melakukan permainan yang mana mengumpulkan poin terbanyak menjadi pemenang permainan tersebut.

Langkah-langkah :

1. Permainan tiket math ini dilakukan selama beberapa menit sesuai kondisi kelas.
2. Setiap kelompok akan diberi sejumlah tiket math dari guru, kemudian memilih tiket yang ingin dikerjakan, dengan berdiskusi kelompok.
Catatan : setiap kelompok akan diberi kertas warna yang berbeda untuk menjawab sesuai persetujuan.
3. Setelah mendapatkan jawaban, kelompok tersebut menempelkan jawaban tiket yang sesuai dengan soal yang dipilih ke papan tulis.
Dengan catatan : tiket yang sudah dijawab kelompok lain tidak boleh digunakan lagi.
4. Jika waktu menunjukkan sudah selesai. Guru menginstruksi ke peserta didik bahwa permainan sudah selesai.
5. Kemudian guru melakukan pengecekan jawaban yang telah didiskusikan setiap kelompok.
6. Jika terdapat kelompok yang menjawab dengan nilai poin terbanyak dan benar, maka guru akan memberikan apresiasi dan juga hadiah pada kelompok tersebut.
7. Untuk kelompok yang belum memenangkan permainan tersebut juga akan diberi apresiasi oleh guru dan evaluasi.

Gambar 3. Rancangan Pembelajaran Guru Mapel Matematika

Dari beberapa contoh tugas yang diunggah oleh peserta pelatihan pengelolaan kelas bagi generasi Z diharapkan para peserta pelatihan yang telah merancang pembelajaran gamifikasi akan mengimplementasikannya pada kelas mereka masing-masing.

KESIMPULAN

Kegiatan PKM Pembelajaran Pengelolaan Kelas bagi Peserta Didik Generasi Z dilaksanakan di SMK Tunas Harapan Pati, Kota Pati. Pelatihan yang diikuti oleh para guru SMK Tunas Harapan Pati dari berbagai mata pelajaran diharapkan mampu memberikan solusi pada permasalahan yang dihadapi oleh para guru di SMK Tunas Harapan Pati yaitu kurang mampunya para guru dalam pengelolaan kelas khususnya bagi generasi Z. Hasil dari pelatihan pengelolaan kelas bagi peserta didik generasi Z adalah adanya pembelajaran yang menggunakan teknologi, pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan konten visual dan interaktif. Selain itu pembelajaran mandiri yang fleksibel juga dapat membantu para peserta didik generasi Z yang cenderung *multitasking*. Adapun salah satu contohnya yaitu pembelajaran gamifikasi yang bisa menjadi salah satu model pembelajaran yang inovatif dan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas PGRI Semarang, Ibu Kepala Sekolah SMK Tunas Harapan Pati, para narasumber, dan bapak ibu guru yang mengikuti pelatihan pengelolaan kelas generasi Z.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2018). *Selamat Tinggal Generasi Milenial, Selamat Datang Generasi Z*. Dikutip dari: <https://tirto.id/selamat-tinggal-generasi-milenial-selamat-datang-generasi-z-cnzX>
- Andriani, N. K. K., Kusuma, P. I. M. W. W., Sarwani, N. K. A., & Hikmaharyanti, P. D. A. (2022, Januari 24). *Peran Generasi Z dalam Pemanfaatan Teknologi pada Era Society 5.0. Prosiding Webinar Nasional Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, Bali, Indonesia.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Francis, T., & Hoefel, F. (2018, November 12). *'True Gen': Generation Z and its implications for companies*. Retrieved from McKinsey & Company: <https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/truergen-generation-z-and-its-implications-for-companies>.
- Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M. A., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Warta LPM*, 23(1), 54-62. <https://doi.org/10.23917/warta.v23i1.9106>
- Pratama, H. C. (2012). *Cyber Smart Parenting: Kiat Sukses Menghadapi dan Mengasuh Generasi Digital*. Visi Anugerah Utama.
- Rothman, D. (2016). *A Tsunami of Learners Called Generation Z*. Dikutip dari: https://mdle.net/Journal/A_Tsunami_of_Learners_Called_Generation_Z.pdf
- Santosa, E. T. (2015). *Raising children in digital era*. Elex Media Komputindo.
- Singh, D. A., & Dangmei, J. (2016). Understanding the Generation Z: The future workforce. *South Asian Journal of Multidisciplinary Studies (SAJMS)*, 3(3), 1-5. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2634361>
- Sobko, S., Unadkat, D., Adams, J., & Hull, G. (2020). Learning through collaboration: A networked approach to online pedagogy. *E-Learning and Digital Media*, 17(1), 36–55. <https://doi.org/10.1177/2042753019882562>
- Stillman, D & Stillman, J. (2018). *Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sudrajat, A. (2012). *Generasi Z dan Implikasinya terhadap Pendidikan*. Dikutip dari: <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2012/10/05/generasi-z-dan-implikasinya-terhadapPendidikan/>
- Warda, Y.S. (2020, Juni 29). *Gen-Z dan Aktivisme Digital*. Retrieved from Alinea: <https://www.alinea.id/kolom/gen-z-danaktivisme-digital-b1ZOR9vuZ>.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2024 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.