

ADAPTASI MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERDASARKAN KARAKTERISTIK GENERASI Z PADA PENDIDIKAN TINGGI VOKASI

Safitriana Bey, Dewi Indasari, R.M. Chairil Andri,
Revie Juniarti, Risna Oktaviati
Politeknik Negeri Sriwijaya
Email: safbey22@polsri.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan model konseptual pembelajaran PAI berdasarkan Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mahasiswa Generasi Z guna meningkatkan keterlibatan, relevansi, dan perkembangan spiritual dalam konteks vokasi. Menggunakan pendekatan penelitian perpustakaan deskriptif kualitatif, studi ini melibatkan identifikasi literatur, klasifikasi tematik, analisis konten, dan sintesis konseptual yang mengintegrasikan tiga kluster utama: karakteristik Generasi Z, Pembelajaran Berbasis Pengalaman, dan Pendidikan Islam. Temuan menunjukkan bahwa siswa Generasi Z di pendidikan vokasi belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, interaksi digital, aktivitas kolaboratif, dan pembelajaran multimodal, yang sejalan dengan empat tahap Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*): pengalaman konkret, pengamatan reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Integrasi komponen-komponen ini menghasilkan model pembelajaran PAI yang lebih applicable, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan dunia kerja vokasi. Studi ini menyimpulkan bahwa model PAI berbasis Pembelajaran Berbasis Pengalaman dapat menjadi rekomendasi pendekatan adaptif dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar dan memfasilitasi pengalaman pendidikan transformatif bagi mahasiswa Generasi Z di Perguruan Tinggi Vokasi.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Experiential Learning, Pendidikan Agama Islam, Generasi Z, Pendidikan Tinggi Vokasi.*

Abstract: *This study aims to formulate a conceptual model of Islamic Education (PAI) learning based on Experiential Learning that is tailored to the learning needs of Generation Z students in order to enhance engagement, relevance, and spiritual development in a vocational context. Using a qualitative descriptive library research approach, this study involved literature identification, thematic classification, content analysis, and conceptual synthesis that integrated three main clusters: Generation Z characteristics, Experiential Learning, and Islamic Education. The findings show that Generation Z students in vocational education learn most effectively through direct experience, digital interaction, collaborative activities, and multimodal learning, which are in line with the four stages of Experiential Learning: concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, and active experimentation. The integration of these components results in a PAI learning model that is more applicable, contextual, and relevant to the demands of the vocational world of work. This study concludes that the PAI model based on Experiential Learning can be a recommendation for an adaptive and effective approach to increase learning engagement and facilitate transformative educational experiences for Generation Z students in Vocational Colleges.*

Keywords: *Experiential Learning Model, Islamic Religious Education, Generation Z, Vocational Higher Education.*

PENDAHULUAN

Istilah Generasi Z (Gen Z) pertama kali dicetuskan oleh Neil Howe dan William Strauss, penulis buku *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069* pada tahun 1991. Gen Z umumnya merujuk pada mereka yang lahir antara tahun 1997 hingga tahun 2012 (MICHAEL DIMOCK, 2019). Demikian, jika diperhitungkan rentang usia generasi Z pada tahun 2025 berkisar pada individu yang berumur 12 – 28 tahun. Generasi Z, yang lahir dan tumbuh



di era digital, memiliki karakteristik unik seperti ketergantungan pada teknologi, preferensi terhadap pembelajaran interaktif, serta kebutuhan akan relevansi praktis dari pengetahuan yang diperoleh. Olehnya itu, mereka disebut dengan *digital native* karena tumbuh dalam dimensi yang tidak terlepas dari penggunaan internet, media sosial, dan berbagai teknologi lainnya dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Tuada & Raihani, 2025).

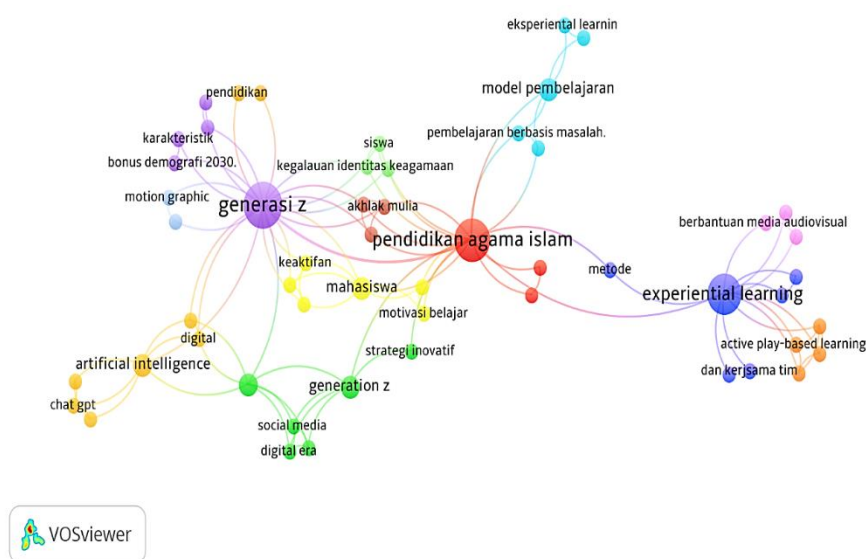
Hasil Sensus Penduduk 2024 yang dirilis Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia memuat informasi statistik mengenai pembagian penduduk Indonesia berdasarkan kategori umur pada rentang 12-28 tahun dengan jumlah sekitar 88,78 juta jiwa atau 31,21% populasi, yang artinya generasi Z mencakup sekitar sepertiga dari total populasi Indonesia (Wahyudi & Lutfi, 2019). Disisi lain, pada tingkatan Perguruan Tinggi (Mahasiswa Gen Z) dengan rentang umur 17 – 24 tahun pada tahun 2024/2025 berjumlah 6,8 juta (24,3% dari total Gen Z usia 18-24 tahun). Hal tersebut menggambarkan populasi terbesar penuntut ilmu di berbagai satuan pendidik Indonesia saat ini merupakan generasi Z (Kemendikdasmen, 2025) dengan segala karakteristik yang melekat pada mereka.

Kehadiran Generasi Z yang mendominasi di era pesatnya perkembangan teknologi informasi di Indonesia menuntut respons strategis dari institusi pendidikan. Sebab konsep pendidikan yang diterapkan pada generasi *Millenial* atau Gen Y (sebutan pada generasi yang lahir pada rentang tahun 1980 – 1996; generasi sebelum generasi Z) diprediksi tidak akan lagi cocok mengingat karakteristik Generasi Z yang berbeda dengan generasi Milenial (Nawawi, 2020). Salah satunya adalah mengenai model pembelajaran yang digunakan, berdasarkan karakteristik dari generasi Z yang lahir di era perkembangan teknologi, maka pendidik sebaiknya memberikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang kondusif. Pendekatan ini sejalan dengan ungkapan “viral” Socrates yang berbunyi, “*Jangan paksakan anak-anakmu mengikuti jejakmu, mereka diciptakan untuk kehidupan di zaman mereka, bukan zamanmu*”. Ungkapan tersebut ditulis oleh Imam Ahmad al-Syahrastani dalam kitabnya yang sangat masyhur terkait sejarah aliran-aliran pemikiran yang hingga saat ini masih menjadi rujukan, *al-Milal wa al-Nihal* (1404, juz 2: 82), atau sering kali ungkapan tersebut lebih familiar dengan bunyi “*Didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka, bukan zamanmu*”.

Esensi pembelajaran PAI tidak hanya terletak pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan karakter (*akhlakul karimah*) yang memerlukan proses refleksi, praktik, dan interaksi sosial. Sebagaimana yang disebutkan Yaumi dalam studi Apriliana *et, al.*, mengungkap bahwa ketidakcocokan model pembelajaran dengan suatu materi menjadi penyebab rendahnya keterlibatan peserta didik dalam mata pelajaran PAI, bahkan pembelajaran akan mustahil mencapai hasil yang maksimal (Apriliana *et al.*, 2022). Terobosan metodologis yang mampu mengintegrasikan teori keagamaan dengan konteks aktual generasi Z harus selalu dikaji (Arif & Aziz, 2023). Olehnya itu, diperlukan beberapa kecakapan pendidik untuk memilih suatu model pembelajaran yang tepat, baik untuk materi atau pun situasi dan kondisi pembelajaran saat itu. Salah satu upaya yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*).

Hasil visualisasi pada gambar 1 diperoleh penulis dari hasil identifikasi dan penyaringan artikel jurnal dengan bantuan aplikasi *Harzing's Publish or Perish* yang mendeteksi 100 *papers* dari database Google Scholar, sesuai dengan tema, kata kunci dan *full papper* terkait pembelajaran PAI, model *experiential learning*, dan karakteristik generasi Z pada rentang tahun 2018-2025. Selanjutnya jurnal dikumpulkan dan diolah kembali di aplikasi Mendeley (*references manager*) yang kemudian diekspor dan dianalisis pada aplikasi VOSviewer.

Gambar 1. Hasil pemetaan bibliometrik variabel penelitian; pembelajaran PAI, Model *Experiental Learning*, dan Karakteristik Generasi Z



Berdasarkan gambar di atas, terlihat tiga kluster utama yakni Pendidikan Agama Islam (bulatan besar warna merah), model *experiential learning* (bulatan besar warna biru) dan Generasi Z (bulatan besar warna ungu) yang masing-masing merepresentasikan topik kajian yang cukup menonjol, namun belum sepenuhnya terintegrasi secara erat satu sama lain. Keterpisahan jauh antara jarak kluster *experiential learning* (biru) dengan kluster Generasi Z (ungu) serta tidak ada jaring-jaring (*line*) yang saling terlibat langsung menunjukkan adanya celah (*gap*) penelitian yang signifikan, khususnya dalam pengembangan model *experiential learning* berdasarkan karakteristik (mahasiswa) generasi Z pada pembelajaran PAI secara simultan.

Alasan lebih lanjut yaitu mahasiswa gen Z memiliki karakteristik kognitif-*generasional* yang lebih matang dibanding jenjang sebelumnya, pola literasi digital yang sudah terkonstruksi secara lebih kompleks, dan posisi mereka sebagai calon profesional yang sedang mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan industri 5.0. Demikian, mereka merupakan subjek krusial untuk mengkaji adaptasi model *eksperiential learning* yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran PAI berdasarkan karakteristik generasi Z. Adapun permasalahan utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana karakteristik generasi Z sebagai mahasiswa perguruan tinggi vokasi memengaruhi kebutuhan dan preferensi mereka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)?
2. Bagaimana model pembelajaran PAI berbasis *Experiential Learning* yang sesuai dengan karakteristik generasi Z untuk meningkatkan keterlibatan dan relevansi pembelajaran di perguruan tinggi vokasi?

Berdasarkan pada penjelasan diatas maka penulis ingin mengkaji bagaimana konsep model *experiential learning* jika diadaptasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan mempertimbangkan karakter khas mahasiswa generasi Z pada Pendidikan Tinggi Vokasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk berinovasi dalam menentukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperkuat nilai-nilai spiritual, serta menjadikan proses belajar PAI

lebih relevan dengan dunia nyata yang mereka hadapi di era digital walau bukan pada lembaga pendidikan berbasis Islam.

METODE

Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif-deskriptif berbasis kajian pustaka (*library research*), yang bertujuan untuk merumuskan model konseptual pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Experiential Learning* yang relevan dan kontekstual terhadap karakteristik generasi Z di perguruan tinggi vokasi. Menurut Zed, penelitian kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian yang bersumber dari literatur (Zed, 2014).

Metode ini menekankan validitas sumber, sistematisasi telaah literatur, dan integrasi temuan konseptual sebagai upaya membangun kerangka pemikiran ilmiah secara kritis dan objektif. Penelitian ini tidak menguji hipotesis secara statistik, tetapi mengembangkan konsep dan argumentasi ilmiah yang valid melalui telaah literatur yang sistematis, kritis, dan terarah. Fokus utama adalah mengidentifikasi integrasi antara konteks kebutuhan belajar mahasiswa generasi Z di Pendidikan Tinggi Vokasi, pendekatan *experiential learning*, dan esensi pembelajaran PAI dalam membentuk keterlibatan dan nilai spiritual mahasiswa.

Tahap pertama adalah *identifikasi dan inventarisasi literatur*. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan mengelola berbagai sumber referensi melalui database ilmiah seperti Google Scholar, DOAJ, dan Garuda. Literatur yang dikumpulkan meliputi buku ilmiah atau e-book, jurnal nasional dan internasional, serta dokumen akademik yang relevan dengan tiga fokus utama penelitian yakni mahasiswa generasi Z, model pembelajaran *Experiential Learning*, dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Total literatur yang terkumpul mencapai sejumlah artikel yang memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan kesesuaian tema dan kebaruan publikasi (rentang tahun 2018–2025). Seluruh referensi kemudian disusun dalam *reference manager* (Mendeley) agar terorganisasi secara sistematis.

Tahap kedua adalah *klasifikasi dan analisis tematik*. Literatur yang telah terinventarisasi diklasifikasikan ke dalam tiga klaster utama: klaster karakteristik Generasi Z, klaster model *Experiential Learning*, dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Klasifikasi dilakukan menggunakan metode *content analysis*, yaitu menelaah isi, fokus pembahasan, serta kontribusi masing-masing artikel terhadap tema penelitian. Dari proses ini ditemukan bahwa masing-masing klaster memiliki kekuatan kajian yang signifikan, namun belum terdapat penelitian yang menghubungkan ketiga tema secara simultan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap*, sehingga menguatkan urgensi penelitian ini.

Tahap ketiga adalah *sintesis dan pengembangan model konseptual*. Pada tahap ini, peneliti mengintegrasikan temuan dari setiap klaster untuk menyusun model pembelajaran PAI berbasis *Experiential Learning* yang relevan dengan karakteristik belajar mahasiswa Generasi Z di perguruan tinggi vokasi. Proses sintesis dilakukan melalui reduksi temuan, pemetaan konsep, dan integrasi naratif sehingga menghasilkan model konseptual yang memadukan empat tahapan *Experiential Learning* (*concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, active experimentation*) dengan karakteristik Gen Z yang digital native, visual, kolaboratif, dan aplikatif serta memenuhi kebutuhan mereka sebagai mahasiswa pada Perguruan Tinggi Vokasi.

Tahap keempat yakni *finalisasi* merupakan tahap penutup dari rangkaian penelitian yang menempatkan seluruh hasil sintesis sebagai basis perumusan model konseptual pembelajaran PAI berbasis *Experiential Learning* (EL) yang adaptif terhadap karakteristik

Generasi Z di pendidikan tinggi vokasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengintegrasian akhir temuan-temuan dari klaster karakteristik Generasi Z, klaster model *Experiential Learning*, dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam; melakukan pengecekan silang terhadap tujuan penelitian. Hasil finalisasi memuat alasan teoritik mengapa pembelajaran PAI berbasis *Experiential Learning* (EL) merupakan salah satu rekomendasi pembelajaran yang dapat diimplementasi untuk mahasiswa generasi Z di perguruan tinggi vokasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Generasi Z sebagai Mahasiswa Perguruan Tinggi Vokasi

1. Defenisi dan Karakteristik Generasi Z

Kupperschmidt dalam Budiati menyatakan defenisi kata *generasi* merujuk pada sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompoknya atas dasar kesamaan tahun lahir, umur, lokasi, serta kejadian-kejadian dalam kehidupan kelompok tersebut yang signifikan berpengaruh dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan mereka (Pujiono, 2021). Generasi Z atau gen Z merupakan salah satu dari level generasi manusia yang dikenal secara luas. Generasi Z mengacu pada generasi manusia yang lahir pada sekitaran tahun 1997-2012, ada juga yang mengelompokkan pada tahun 1995-2012, 1996-2010, dan juga pada tahun 1998-2010 (Mukti, 2021).

Generasi Z memiliki salah satu ciri khas yang sangat melekat pada diri mereka, menjadi pembeda dari generasi-generasi sebelumnya yaitu penggunaan akses dan ketergantungan terhadap teknologi, gadget dan pelacakan informasi secara acak (Hatim Gazali, 2021). Olehnya itu, generasi Z disebut dengan generasi internet (*iGeneration*) atau *digital native*, yaitu mereka yang sedari kecil sudah hidup bersanding dengan teknologi digital, akrab dengan penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari. Katherina sebagai *Executive Director, Head of Watch Business*, Nielsen Indonesia menuturkan bahwa generasi Z merupakan generasi asli digital pertama. Di tahun-tahun awal kehidupan generasi Z, mereka sudah disambut dengan keberadaan handphone, smartphone, desktop, laptop, tablet dan TV sebagai bagian dari revolusi digital (Pujiono, 2021).

Setiap pengkategorian generasi tidak hanya sekedar karena kesamaan periode tahun kelahiran, namun karena generasi tersebut membawa ciri khas atau karakteristik khas yang menggambarkan generasi tersebut. Gazali menyatakan beberapa karakteristik yang dimiliki generasi Z yaitu ketergantungan tinggi terhadap teknologi, Multi-tasking, menyukai media audio-visual, terbuka, kreatif, inovatif, kritis, dan kolaboratif (Hatim Gazali, 2021). Hal serupa disampaikan oleh Stillman dan Stillman, menurutnya generasi Z memiliki karakteristik yang figital (merujuk pada penggabungan atau perpaduan antara dunia fisik dan digital dalam suatu aktivitas, layanan, atau pengalaman); hiper-kustomisasi; realistis; Fear of Missing Out (FOMO); Weconomist; mandiri; dan ambisius (Sekar Arum et al., 2023).

Lebih rinci, Don Tapscott dalam Kristyowati merincikan karakteristik generasi Z dalam delapan norma (Kristyowati, 2021), yakni:

- a. *Freedom. Net Geners expect and demand freedom, choice and variety in all areas of their lives. Rather than finding a job after college and holding on to it, they keep looking for the right job. They want to live and work where and when they choose.*
- b. *Customization. Previous generations accepted mass-produced products. Net Geners regularly customize their purchases and even their jobs.*
- c. *Scrutiny. Having always been exposed to countless competing media channels, Net Geners almost instinctively scrutinize any information they encounter. They expose*

- hoaxes quickly, and make short work of false pretenses. To communicate with Net Geners and to sell to them, you must be honest and open.*
- d. *Integrity. Net Geners demand integrity. They expect companies to display honesty. They can forgive genuine mistakes, but not deception or harmful practices.*
 - e. *Collaboration. Members of previous generations sometimes swapped stories about work over a drink, but they did their actual work alone. Net Geners grew up collaborating; it is natural for them. Their collaboration goes beyond teamwork or social contributions, and often takes the form of co-creation.*
 - f. *Entertainment. Net Geners love to be entertained. They expect to take regular breaks from work to relax. In fact, they don't even see clear lines between work and play; they want to have fun at work. That's why Microsoft and Google put so many games online.*
 - g. *Speed. Net Geners are fluent users of texting and instant messaging, which are built on high-speed connections, so they expect everything to happen quickly. Their Internet connections and computers have become faster and faster. They want rapid answers, decisions and action. Slowness makes them bored, worried and irritated.*
 - h. *Innovation. All their lives, Net Geners have seen new products and technologies arrive in a steady stream of change. They expect change and want the best, latest toys.*

Berdasarkan uraian di atas, karakteristik generasi Z menginginkan segala sesuatu disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi unik mereka, menempatkan penekanan tinggi pada kebebasan dan pilihan dalam berbagai aspek kehidupan. Mereka kritis terhadap informasi, mengharapkan kejujuran dan integritas, dan menolak manipulasi. Generasi ini menyukai kemungkinan pendidikan yang menyenangkan, terbiasa dengan kerja tim dan kolaborasi, dan tidak membedakan secara ketat antara pekerjaan dan hiburan. Mereka mengharapkan proses yang cepat dan responsif, serta terus mencari ide-ide baru dan inovatif.

Nurlaila *et. al.* menambahkan, kehidupan generasi Z yang tumbuh di era teknologi digital (*digital native*) membawa karakteristik khusus dalam interaksi mereka di dunia digital (Nurlaila *et al.*, 2024), yaitu sebagai berikut:

- a. Kecenderungan multiplatform. Gen Z aktif di berbagai platform digital, seperti Instagram, TikTok, YouTube, Twitter, dan Snapchat, dan sering menggunakan lebih dari satu platform secara bersamaan. Mereka memilih platform sesuai dengan konten atau tujuan tertentu seperti TikTok untuk hiburan dan tren viral, Instagram untuk visual estetik dan storytelling, YouTube untuk konten video panjang dan edukasi.
- b. Penggunaan konten visual dan video pendek. Konten yang diminati Gen Z adalah visual dan cepat dipahami, seperti video pendek dengan format menarik, infografik, dan *meme*. Ini mencerminkan minat mereka pada konsumsi informasi yang instan.
- c. Kreatifitas dan keberanian mengekspresikan diri. Gen Z sering menggunakan dunia digital untuk mengekspresikan diri melalui konten kreatif, seperti membuat video unik di TikTok atau YouTube; mengelola akun media sosial dengan tema tertentu (misalnya, seni, fashion, atau *gaming*).
- d. Kepekaan terhadap *Authenticity*. Mereka cenderung skeptis terhadap iklan atau konten yang terlalu "dikurasi". Sebaliknya, mereka lebih menghargai keaslian, baik dari individu maupun brand. *Influencer mikro* dengan persona otentik sering lebih dipercaya daripada selebritas besar.
- e. Keterlibatan aktif dengan komunitas online. Gen Z sering membangun atau bergabung dengan komunitas online berdasarkan minat bersama, seperti *gaming*, musik, atau isu sosial. Mereka berinteraksi melalui forum, grup *Discord*, atau aplikasi khusus lainnya.
- f. Kesadaran sosial dan aktivisme digital. Generasi ini menggunakan platform digital untuk mendukung isu-isu seperti perubahan iklim, kesetaraan gender, dan keadilan sosial. Kampanye dan petisi online sering mereka inisiasi atau dukung secara aktif.

- g. Ketergantungan pada Teknologi AI dan Algoritma. Mereka akrab dengan teknologi seperti AI, yang memengaruhi kebiasaan mereka dalam menemukan konten (seperti melalui rekomendasi algoritma di Spotify, Netflix, atau TikTok).
- h. Konsumsi informasi yang kuratorial. Gen Z pandai memilih dan memilah informasi di tengah banjir data digital.

Demikian, karakteristik khas generasi Z di dunia digital yang telah dijabarkan di atas membawa kemungkinan efek positif (kelebihan) sekaligus efek negatif (kelemahan) yang akan dirasakan pada tiap individu generasi Z jika tidak dioptimalkan sebagaimana mestinya. Karakter Generasi Z di dunia digital memberikan kelebihan berupa kemudahan mengakses informasi, kreativitas, kemampuan adaptasi, literasi informasi, dan kepedulian sosial, tetapi juga membawa risiko seperti *distraksi*, ketergantungan pada validasi sosial, cenderung malas, suka hal yang instan, suka membandingkan hingga potensi penurunan fokus pada pembelajaran yang mendalam (Yuliyanto & Jumari, 2024).

2. Karakteristik Belajar Mahasiswa sebagai Generasi Z pada Pendidikan Tinggi Vokasi

Salah satu karakteristik belajar yang berkaitan dengan menyerap, mengolah, dan menyampaikan informasi tersebut disebut gaya belajar. Gaya belajar merupakan modalitas belajar yang sangat penting. Informasi terkait karakteristik gaya belajar mahasiswa yang akan diajari, sangat penting bagi dosen untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Mahasiswa juga akan lebih mudah memotivasi dirinya dalam pembelajaran.

Handayani Tyas mengemukakan, secara umum ada tiga jenis gaya belajar seseorang. *Pertama*, Visual diwujudkan dengan karakter suka membaca dan belajar dengan indera penglihatan (mata); *Kedua*, Auditory ditunjukkan dengan karakter suka mendengarkan uraian guru atau dosen di kelas maupun penjelasan orangtua saat mereka belajar; *Ketiga*, Kinestetik ditunjukkan dengan suka belajar dengan mengalami secara langsung dan nyata yang pelajari (Sudomo & Setiawan, 2025).

Tiga jenis gaya belajar tersebut dijabarkan lebih rinci oleh De Potter dan Hernacki dalam penelitian Papilaya *et. al.* (Papilaya & Huliselan, 2016), adapun ciri-cirinya sebagai berikut,

- a. Tipe gaya belajar visual yaitu menyukai kerapian dan keterampilan, jika berbicara cenderung lebih cepat, suka membuat perencanaan yang matang untuk jangka panjang, sangat teliti sampai ke hal-hal yang detail sifatnya, mementingkan penampilan baik dalam berpakaian maupun presentasi, lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar, mengingat sesuatu dengan penggambaran (asosiasi) visual, tidak mudah terganggu dengan keributan saat belajar, pembaca yang cepat dan tekun, lebih suka membaca sendiri dari pada dibacakan orang lain, tidak mudah yakin atau percaya terhadap setiap masalah sebelum secara mental merasa pasti, suka mencoret-coret tanpa arti selama berbicara di telepon atau dalam rapat, lebih suka melakukan pertunjukan (demonstrasi) daripada berpidato, lebih menyukai seni daripada musik, seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan akan tetapi tidak pandai memilih kata-kata, serta kadang kadang suka kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan.
- b. Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan cara mendengar. Individu dengan gaya belajar ini, lebih dominan dalam menggunakan indera pendengaran untuk melakukan aktivitas belajar. Individu mudah belajar, mudah menangkap stimulus atau rangsangan apabila melalui alat indera pendengaran (telinga). Tipe gaya belajar auditorial yaitu saat bekerja sering berbicara pada diri sendiri, mudah terganggu oleh keributan atau hiruk pikuk disekitarnya, sering menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan dibuku ketika membaca, senang membaca dengan keras dan mendengarkan sesuatu, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara

dengan mudah, merasa kesulitan untuk menulis tetapi mudah dalam bercerita, pembicara yang fasih, lebih suka musik daripada seni yang lainnya, lebih mudah belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat, suka berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar, dan lebih pandai mengeja dengan keras dari pada menuliskannya.

- c. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Maksudnya ialah belajar dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Individu dengan gaya belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran apabila bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Ciri-ciri individu yang memiliki tipe gaya belajar kinestetik yaitu berbicara dengan perlahan, menyentuh untuk mendapatkan perhatian, berdiri dekat ketika berbicara dengan orang, selalu berorientasi dengan fisik dan banyak bergerak, menghafal dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca, banyak menggunakan isyarat tubuh, tidak dapat duduk diam untuk waktu lama, memungkinkan tulisannya jelek, ingin melakukan segala sesuatu, dan menyukai permainan yang menyibukkan.

Undang Undang No.12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, menyebutkan Pendidikan Vokasi merupakan pendidikan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan terapan ditujukan untuk kepentingan praktis. Perguruan Tinggi Vokasi menyelenggarakan pendidikan dimulai dari D-I, D-II, D-III, Sarjana Terapan, sampai pada jenjang Magister Terapan dan Doktor Terapan. Pendidikan vokasi berfungsi mengembangkan peserta didik agar memiliki pekerjaan keahlian terapan tertentu melalui program vokasi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Dewi et al., 2019).

Pendidikan vokasi merupakan pendidikan yang mengarahkan mahasiswa untuk mengembangkan keahlian terapan, beradaptasi pada bidang pekerjaan tertentu dan dapat menciptakan peluang kerja. Pendidikan vokasi berorientasi pada kecakapan kerja sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terapan serta sesuai dengan tuntutan kebutuhan lapangan kerja.

Mahasiswa vokasi menunjukkan kecenderungan belajar yang berorientasi praktik dan kerja (*work-readiness*), sehingga mereka lebih merespons pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung melalui praktik, simulasi, proyek, dan pemecahan masalah nyata dibandingkan teori yang bersifat abstrak. Mahasiswa vokasi cenderung memiliki gaya belajar multimodal (*visual*, *kinestetik*, dan *auditori*) yang mendorong dosen untuk menghadirkan pembelajaran yang kaya media dan kontekstual. Karakter ini sesuai dengan ciri Gen Z sebagai generasi yang aktif, cepat, dan menyukai pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, mereka membutuhkan pembelajaran yang memberi kesempatan untuk mencoba, berdiskusi, dan terlibat secara langsung. Dengan demikian, titik temu antara gaya belajar tersebut dan karakter generasi Z adalah kebutuhan mereka akan pembelajaran yang interaktif, nyata, dan memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman (*learning by doing*).

Kecenderungan belajar multimodal mahasiswa Gen Z sejalan dengan karakter pendidikan vokasi yang mengutamakan praktik dan keterampilan terapan. Sejalan dengan kebutuhan industri, pembelajaran vokasi juga menuntut pengembangan *soft skills* seperti komunikasi, etika kerja, dan kolaborasi tim sebagai pelengkap keterampilan teknis yang diajarkan (Affandi et al., 2025). Karena itu, mahasiswa vokasi lebih mudah memahami pembelajaran melalui praktik, simulasi, proyek, dan pemecahan masalah nyata dibandingkan teori yang hanya dijelaskan di kelas. Model pembelajaran berbasis *Experiential Learning* sangat sesuai untuk konteks ini, karena memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengalami, merefleksikan, dan menerapkan pengetahuan melalui

kegiatan langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Model Pembelajaran PAI Berbasis *Experiential Learning* bagi Mahasiswa Generasi Z di Perguruan Tinggi Vokasi

1. Kesesuaian model pembelajaran *Experiential Learning* dengan Karakteristik Mahasiswa Generasi Z

Kolb dalam Nahwiyah menuturkan experiential learning merupakan sebuah model holistik dari proses pembelajaran dimana manusia belajar, tumbuh dan berkembang. Penyebutan istilah experiential learning dilakukan untuk menekankan bahwa experience (pengalaman) berperan penting dalam proses pembelajaran dan membedakannya dari teori pembelajaran lainnya seperti teori pembelajaran kognitif ataupun behaviorisme. Experiential Learning merupakan pendekatan yang dipusatkan pada peserta didik yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa pembelajaran terbaik berasal dari pengalaman (Anggreni, 2016).

Association for Experiential Education (AEE) berpandangan bahwa experiential learning merupakan falsafah dan metodologi dimana pendidik terlibat langsung dalam motivasi peserta didik dan refleksi difokuskan untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan. Experiential learning mendorong peserta didik dalam aktivitasnya untuk lebih banyak berpikir, mengeksplor, bertanya, membuat keputusan, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Kolb membagi model pembelajaran experiential learning terdiri dari empat tahap pembelajaran nyata, yaitu Pengalaman konkret (*concrete experience*), observasi reflektif (*reflect observation*), konseptualisasi abstrak (*abstrak conceptualiation*), dan eksperimentasi aktif (*active experiment*).

- a. Tahap Pengalaman Konkret (*Concrete Experience*), merupakan tahap paling awal, yakni seorang peserta didik mengalami sesuatu peristiwa sebagaimana adanya (hanya merasakan, melihat, dan menceritakan kembali peristiwa itu). Dalam tahap ini peserta didik belum memiliki kesadaran tentang hakikat peristiwa tersebut, apa yang sesungguhnya terjadi, dan mengapa hal itu terjadi. Inilah yang terjadi pada tahap awal proses belajar.
- b. Tahap Observasi Refleksi (*Reflection Observation*), pada tahap ini seorang peserta didik sudah memiliki observasi terhadap peristiwa yang dialaminya, mencari jawaban, melaksanakan refleksi atau pengamatan aktif, mengembangkan pertanyaan-pertanyaan bagaimana peristiwa terjadi, mengapa terjadi serta mulai berusaha memikirkan dan memahaminya.
- c. Tahap Konseptualisasi/Berpikir Abstrak (*Abstrak Conceptualiation*), pada tahap ini seorang peserta didik sudah berupaya membuat sebuah abstraksi atau teori tentang hal yang pernah diamatinya, mengembangkan suatu teori, konsep, prosedur tentang sesuatu yang sedang menjadi objek perhatian. Pada tahapan ini peserta didik diharapkan sudah mampu untuk membuat aturan-aturan umum (generalisasi) dari berbagai contoh kejadian yang meskipun tampak berbeda-beda tetapi mempunyai landasan aturan yang sama.
- d. Tahap Eksperimentasi Aktif (*Active Experimentation*), tahap ini sudah ada upaya peserta didik untuk melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep, teori ke dalam situasi nyata.

Penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa jika hanya berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran bukanlah termasuk *experiential Learning*. Harder *et. al.* menyatakan, dalam *experiential learning* peserta didik harus mampu merefleksikan pengalamannya, memproses koneksi baru dan berusaha untuk menerapkan pengetahuan yang ditransformasikan. Peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dan merefleksikan pengalaman dari pembelajaran yang diikuti, memperoleh makna baru dan mencoba untuk mengaplikasikannya pada situasi yang berbeda (Darmayoga, 2023).

Hal tersebut mengingat prinsip-prinsip dari pelaksanaan *experiential learning* (Anggreni, 2016) yaitu:

- a. *Experiential learning* menghasilkan perubahan holistik. Pembelajaran melalui pengalaman mempengaruhi keseluruhan diri peserta didik dari cara berpikir (kognitif), sikap dan nilai (afektif), hingga perilaku yang terbentuk secara terpadu dan tidak dapat dipisahkan.
- b. Belajar bermakna terjadi melalui keterlibatan aktif dan pengalaman langsung. Peserta didik lebih mempercayai pengetahuan yang mereka temukan sendiri; ketika mereka mempraktikkan, mencoba, dan merefleksi pengalaman, pemahaman menjadi lebih mendalam, terintegrasi dengan pengetahuan sebelumnya, dan diingat lebih lama.
- c. Perubahan perilaku yang bertahan membutuhkan transformasi persepsi, motivasi, dan proses berkelanjutan. *Experiential learning* tidak hanya memberi informasi, tetapi menumbuhkan kemauan untuk berubah; perubahan tidak akan efektif tanpa perubahan persepsi diri dan lingkungan, serta tanpa praktik dan pembelajaran yang terus menerus.

Kesesuaian model pembelajaran *experiential learning* dengan karakteristik mahasiswa Generasi Z berarti sejauh mana model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) selaras dengan cara belajar, kebutuhan, dan kecenderungan khas Generasi Z sebagai mahasiswa khususnya di perguruan tinggi Vokasi. Model pembelajaran *Experiential Learning* menunjukkan kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa Generasi Z, khususnya pada konteks pendidikan tinggi vokasi. Generasi Z cenderung belajar lebih cepat melalui pengalaman langsung dibandingkan penjelasan teoritis yang panjang. Mereka menyukai kegiatan praktik seperti simulasi, proyek, dan pemecahan masalah nyata, serta lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif dan visual. Hal ini selaras dengan prinsip dasar *experiential learning* yang menempatkan pengalaman konkret sebagai titik awal proses pembelajaran, di mana mahasiswa tidak hanya menerima materi, tetapi terlibat langsung untuk mencoba, mengeksplorasi, dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang mereka jalani.

Selain itu, mahasiswa Gen Z terbiasa dengan akses informasi yang cepat dan lingkungan digital yang dinamis, sehingga metode ceramah cenderung kurang efektif dalam mempertahankan fokus dan motivasi belajar mereka. *Experiential learning* mampu meningkatkan keterlibatan belajar (*engagement*) karena memberi ruang untuk aktivitas yang lebih aktif seperti project-based learning, studi kasus nyata, dan tugas kontekstual yang relevan dengan dunia kampus maupun dunia kerja. Melalui mekanisme ini, mahasiswa terlibat tidak hanya secara kognitif tetapi juga secara emosional dan sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Mahasiswa vokasi memiliki orientasi kuat pada praktik dan kesiapan kerja. Mereka menilai pembelajaran sebagai sesuatu yang bernilai apabila dapat diterapkan langsung dalam kehidupan atau bidang kerja yang akan dimasuki. *Experiential Learning* memungkinkan terjadinya proses penghubung antara teori dan praktik (*learning by doing*), sehingga mahasiswa dapat mengaplikasikan konsep yang dipelajari ke situasi nyata.

Dengan demikian, model pembelajaran ini tidak hanya selaras dengan gaya belajar Gen Z, tetapi juga memperkuat tujuan pendidikan vokasi yang menekankan penguasaan keterampilan praktis dan relevansi pembelajaran dengan dunia kerja.

2. Implementasi Model *Experiential Learning* pada Pembelajaran PAI untuk Mahasiswa Generasi Z di Perguruan Tinggi Vokasi

Implementasi *experiential learning* dalam pembelajaran PAI bagi mahasiswa generasi Z dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan gaya belajar secara audio visual yakni pembelajaran berbasis media digital. Penggunaan media (teknologi) audio visual seperti video tutorial, animasi, infografis, bahkan platfrom media sosial membuka ruang bagi peserta didik untuk mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari tanpa harus meninggal kecenderungan mereka dalam menggunakan teknologi .

Generasi Z cenderung lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Mereka tidak hanya ingin mendengarkan, tetapi juga ingin terlibat dalam kegiatan yang menstimulasi pemikiran kritis dan eksplorasi diri. Selain itu, generasi ini memiliki preferensi kuat terhadap materi pembelajaran yang disajikan dalam format visual yang mudah dicerna oleh mereka dibandingkan dengan materi pembelajaran tradisional yang berbasis teks (Supriadi & Bogor, 2025).

Misal, pembelajaran PAI dengan tema peradaban Islam dapat yang menggunakan visualisasi konsep-konsep agama, cerita-cerita Islami, atau animasi yang menggambarkan sejarah Islam dengan memanfaatkan VR (*Virtual Reality*), AR (*Augmented Reality*), atau video dokumenter dari platform seperti Youtube, Instragram, dan lainnya, hal ini memadukan unsur teknologi digital dan menciptakan pengalaman baru bagi peserta didik, meskipun tidak ada interaksi fisik langsung, pengalaman visual dan *imersif* yang ditawarkan oleh teknologi ini dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman mereka terhadap materi tersebut.

Tabel 1. Simulasi rancangan pembelajaran Peradaban Islam menggunakan model *Experiential Learning* dengan memadukan teknologi digital.

Tahap Experiential Learning	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Teknologi yang Digunakan	Karakteristi k Gen-Z yang Diperhatika n
1. <i>Concrete Experience</i> (Pengalaman Konkret)	1. Menonton video atau dokumenter mengenai peradaban Islam. atau 2. Simulasi virtual peradaban Islam untuk membawa peserta didik menjelajahi situs-situs bersejarah seperti Masjid Al-Azhar, Kota Baghdad di era Keemasan Abbasiyah, dll. atau 3. Bermain peran sebagai tokoh sejarah Islam.	1. Video animasi atau dokumenter. 2. Menggunakan Virtual Reality (VR) atau Augmented Reality (AR) yang tersedia, seperti: Blippar, Google Arts & Culture, dll.	Gen-Z lebih suka pengalaman visual dan interaktif yang langsung menarik perhatian mereka.
2. <i>Reflective Observation</i>	1. Merenung tentang dampak peradaban Islam dalam kehidupan modern.	1. Canva untuk membuat infografis.	Gen-Z cenderung menganalisis



(Observasi Reflektif)	2. Menulis refleksi atau diskusi kelompok.	2. e-Noted untuk mendokumentasi hasil diskusi.	dan berdiskusi, mencari makna dari pengalaman yang mereka alami.
3. <i>Abstract Conceptualization</i> (Konseptualisasi Abstrak)	1. Membuat mind map atau diagram tentang kontribusi peradaban Islam. 2. Mengembangkan ide atau teori berdasarkan observasi.	1. Coggle untuk mind map. 2. Google Workspace untuk kolaborasi.	Gen-Z mudah menghubungkan ide melalui visualisasi yang jelas dan terstruktur.
4. <i>Active Experimentation</i> (Eksperimentasi Aktif)	1. Membuat cerita pendek, vlog atau poster tentang kontribusi peradaban Islam yang relevan dengan kehidupan keluarga sehari-hari, seperti toleransi atau gotong royong. 2. Membuat unggahan edukatif di media sosial (Instagram, Youtube, dsb) untuk menyebarkan informasi tentang peradaban Islam.	1. Canva untuk mendesain infografis 2. Aplikasi video sederhana seperti Capcut, Spring, dsb. 3. Media sosial seperti Instagram, Youtube.	Gen-Z menyukai eksperimen berbasis proyek dan kolaborasi interaktif yang memberikan mereka kesempatan untuk berkreasi dan berkomunikasi secara digital.

Kunci keberhasilan implementasi terletak pada dukungan pendidik sebagai fasilitator yang mampu memadukan muatan keagamaan dengan teknologi secara kreatif, serta pemilihan *tools digital* yang *user-friendly* dan sesuai konteks sosial-budaya peserta didik. Evaluasi tidak hanya berfokus pada produk akhir, tetapi juga pada proses berpikir kritis, kolaborasi, dan internalisasi nilai-nilai Islam yang tercermin dalam aktivitas harian peserta didik.

Meski memiliki banyak kelebihan, pendekatan *Experiential learning* bagi generasi Z yang menggunakan perangkat teknologi digital ini tentu menghadapi beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada infrastruktur digital, potensi gangguan dari media sosial, kesengjangan menggunakan teknologi baik pendidik maupun peserta didik, serta perlunya pelatihan bagi pendidik untuk menggunakan alat-alat tersebut *tools* secara optimal. Selain itu, kelemahan model *experiential learning* tidak semua materi pembelajaran yang dapat dianalisis dan direkonstruksi dengan model ini, karena tidak semua pengalaman dapat dikaitkan dengan teori yang relevan dalam pembelajaran.

Tantangan terbesar adalah menjaga keseimbangan antara aspek edukasi dan hiburan agar pembelajaran tetap berbasis keilmuan tanpa kehilangan daya tariknya. Penelitian lanjutan untuk mengukur efektivitas metode ini dalam jangka panjang sangat diperlukan, termasuk bagaimana pengaruhnya terhadap internalisasi nilai-nilai keislaman dan pengembangan model evaluasi yang lebih menyeluruh. Dengan inovasi yang terus diperbarui, pendekatan ini diharapkan mampu menjadi solusi yang adaptif untuk pendidikan agama di era digital.



Model *Experiential Learning* berbasis teknologi digital menawarkan pendekatan yang relevan untuk membentuk pembelajaran PAI bagi mahasiswa Generasi Z di perguruan tinggi vokasi. Melalui pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen, mahasiswa dapat memahami materi sekaligus menanamkan nilai-nilai keislaman secara menyeluruh. Pendekatan ini menstimulasi kreativitas, kolaborasi, dan keterlibatan aktif dalam proyek atau kegiatan digital yang kontekstual. Meskipun terdapat tantangan terkait infrastruktur, gangguan media, dan keterampilan pendidik, penerapan yang adaptif dan pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan makna dan daya tarik pembelajaran di era digital.

SIMPULAN

Mahasiswa Generasi Z di perguruan tinggi vokasi memiliki karakteristik khas sebagai *digital native* yang akrab dengan teknologi, cenderung belajar secara multimodal (visual, auditori, kinestetik), menyukai interaksi, kolaborasi, serta proses pembelajaran yang cepat, kreatif, dan kontekstual. Model pembelajaran *Experiential Learning* yang menekankan pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif menunjukkan kesesuaian dengan karakteristik ini, terutama dalam konteks pendidikan vokasi yang berorientasi praktik dan kesiapan kerja. Implementasi *Experiential Learning* berbasis teknologi digital, seperti penggunaan video, animasi, VR/AR, serta platform media sosial, memungkinkan mahasiswa memahami materi PAI secara menyeluruh sambil menanamkan nilai-nilai keislaman, meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan kolaborasi.

Meskipun model ini menawarkan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan, antara lain ketergantungan pada infrastruktur digital, potensi gangguan dari media sosial, kesenjangan keterampilan teknologi antarpendidik dan mahasiswa, serta kebutuhan pengembangan evaluasi yang menyeluruh. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan bergantung pada peran pendidik sebagai fasilitator yang mampu menyeimbangkan muatan keagamaan, teknologi, dan karakteristik belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, L., Indriayu, M., & Totalia, S. A. (2025). Vocational School Level Learning Model for Work Readiness: A Systematic Literature Review. *International Journal of Research and Community Empowerment*, 03(02), 58–71.
- Anggreni. (2016). Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Mengalami). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 186–199.
- Apriliana, E. N., Tamami, U. B., & Sutiyono, A. (2022). Implementation of Experiential Learning Theory in Islamic Religious Education during Covid-19 Pandemic. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 5(2), 174–188. <https://doi.org/10.22373/jie.v0i0.12171>
- Arif, M., & Aziz, M. K. N. A. (2023). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Abad 21: Tinjauan Literatur Sistematis. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 6(2), 237–262.
- Darmayoga, I. W. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Experiential Learning Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3019>
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). *Blended Learning: Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi vokasi* (Pertama). Swasta Nulus.
- Hatim Gazali. (2021). Islam untuk Gen-Z: Mengajarkan Islam dan Mendidik Muslim Generasi Z; Panduan bagi Guru PAI. In *Islam Untuk Gen Z Mengajarkan Islam & Mendidik Muslim Generasi Z; Panduan Bagi Guru PAI* (Pertama). Wahid Foundation.
- Kemendikdasmen, S. P. D. dan T. I. (2025). *Statistik DIKMAS 2024-2025, Pendidikan Masyarakat* (Pertama). Pusdatin Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.



- Kristyowati, Y. (2021). GENERASI “ Z ” DAN STRATEGI MELAYANINYA. *Ambassadors: Jurnal Teologi*, 02(1).
- MICHAEL DIMOCK. (2019). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins*. Pew Research Center.
- Mukti, A. (2021). *The Level of Generation Theory Dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 197–210. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Nurlaila, C., Aini, Q., Setyawati, S., & Laksana, A. (2024). Dinamika Perilaku Gen Z Sebagai Generasi Internet. *Konsensus: Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum, Dan Ilmu Komunikasi*, 1(6), 95–102. <https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i6.433>
- Papilaya, J. O., & Huliselan, N. (2016). IDENTIFIKASI GAYA BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(1), 56–63.
- Pujiono, A. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi - Z. *Didaché: Journal of Christian Education*, 2(1), 190–203. <https://doi.org/10.54213/tanzhimuna.v2i02.180>
- Sekar Arum, L., Amira Zahrani, & Duha, N. A. (2023). Karakteristik Generasi Z dan Kesiapannya dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030. *ASRJ: Accounting Student Research Journal*, 2(1), 59–72. <https://doi.org/10.62108/asrj.v2i1.5812>
- Sudomo, R. I., & Setiawan, T. (2025). IMPLEMENTASI ADAPTIVE HYPERMEDIA SYSTEM BERBASIS MOODLE UNTUK MENGATASI KERAGAMAN GAYA BELAJAR PADA PENDIDIKAN VOKASI. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 2(2), 71–78.
- Supriadi, D., & Bogor, K. (2025). INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL : STRATEGI MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR GEN-Z. *Tadbiruna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 319–334.
- Tuada, N. J., & Raihani, N. P. (2025). Generasi Z , Tantangan dan Peluang Bagi Pendidikan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 5(1), 224–234. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendekia.v5i1.3517>
- Wahyudi, M. A., & Lutfi, A. (2019). Analisis Reformasi Pendidikan dalam Mewujudkan Pemerataan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Administrasi Publik*, 9(2), 191–201. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jap>
- Yuliyanto, M. Z. C., & Jumari. (2024). Peran Dosen PAI Dalam Menanamkan Nila-nilai Pendidikan Karakter Mahasiswa Generasi Z di Universitas PGRI Jombang. *Millatuna: Jurnal Studi Islam*, 1(4), 330–360.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.