



Pendidikan Ekonomi Pada Gen Z: Analisis Kebutuhan Desain Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Ekonomi Calon Guru Sekolah Dasar

Panut Setiono*¹, Yuli Amaliyah², Ike Kurniawati³, Yusnia⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu

E-mail Correspondence: Setiono.pgsd@unib.ac.id

Abstract

Economic Education for Preservice Elementary School Teachers in Generation Z
It is the responsibility of educators to equip students with the knowledge, skills, and moral principles they need to meet these problems. In order to increase economic citizenship literacy among this generation, the goal of this study is to create an adaptable economic education learning design. The goal of this research is to create a learning design that makes teaching and learning easier for Generation Z, or preservice teachers in primary schools, so they can better prepare for the difficulties of a global economy. The Dick, Carey, and Carey (2009) development model, which entails seven processes for assessing the requirements for creating learning designs, is the research methodology employed. The results of the study are in the form of learning strategies developed using the Project Citizen model which focuses on critical thinking, problem solving, and democratic values. Learning materials are developed in the form of mobile learning, utilizing technology that is relevant to the digital native characteristics of Generation Z. The implementation of mobile learning is expected to facilitate more effective and efficient learning. This study makes a significant contribution to the development of adaptive economic learning designs to improve the economic citizenship literacy of prospective elementary school teachers, so that they are better prepared to face global economic challenges.

Keywords: Civic Economy Literacy, Generation Z, Mobile Learning, Preservice Teacher Elementary School, Project Citizen

Abstrak

Pendidikan ekonomi bagi Generasi Z Calon Guru SD penting untuk mempersiapkan menghadapi tantangan tersebut dengan membekali pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai karakter yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran pendidikan ekonomi yang adaptif bagi generasi ini guna meningkatkan literasi kewargaan ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain pembelajaran yang

memudahkan proses belajar mengajar, sehingga Generasi Z yang merupakan calon Guru SD memiliki literasi kewargaan ekonomi yang memadai untuk menghadapi tantangan ekonomi global. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Dick, Carey & Carey (2009) yang terdiri dari tujuh langkah untuk analisis kebutuhan pengembangan desain pembelajaran. Hasil penelitian yang dihasilkan berupa strategi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model *Project Citizen* yang berfokus pada pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan nilai-nilai demokrasi. Materi pembelajaran dikembangkan dalam bentuk *mobile learning*, memanfaatkan teknologi yang relevan dengan karakteristik *digital native* dari Generasi Z. Implementasi *mobile learning* diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan desain pembelajaran ekonomi yang adaptif untuk meningkatkan literasi kewargaan ekonomi calon guru SD, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan ekonomi global.

Kata kunci: Calon Guru SD, Generasi Z, Literasi Kewargaan Ekonomi, *Mobile Learning*, *Project Citizen*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki populasi Generasi Z yang sangat besar, mencapai sekitar 71.509.082 orang atau sekitar 26,46% dari total populasi penduduk Indonesia (BPS, 2023). Dari jumlah ini, setidaknya 10.450.048 orang Generasi Z yang sedang menempuh pendidikan di bidang pendidikan pada berbagai perguruan tinggi tahun 2024. Siapakah sebenarnya Gen Z ini? Yaitu, generasi yang lahir diantara tahun 1996–2010 yang disebut juga disebut sebagai generasi pasca millennial (Basuki, 2020). Salah satu hal penting yang dihadapi oleh generasi ini adalah persaingan dan kontribusi terhadap ekonomi global (OECD, 2019). Untuk itu guna mempersiapkan generasi ini diperlukan sebuah program pendidikan ekonomi yang adaptif menjadi sebuah keharusan.

Pendidikan ekonomi bagi generasi Z berperan penting dalam upaya mempersiapkan generasi yang tangguh menghadapi tantangan ekonomi global dengan membekali pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai karakter yang baik (Lalo, 2018; Rambe, 2024). Hal ini sesuai dengan konsep ilmu ekonomi itu sendiri untuk menciptakan solusi pemecahan masalah, bukan sebaliknya sebagai bagian dari pencipta masalah (Fadlurrohim et al., 2019). Hal ini juga strategis untuk

mengembalikan eksistensi mata Pelajaran IPS yang telah tersisih akibat dari ujian nasional yang mengutamakan kompetensi dalam bidang IPA, Matematika, juga Bahasa Inggris (Demoiny, 2020; Hawkman et al., 2015).

Bagi generasi Z mahasiswa calon guru Sekolah Dasar, pendidikan ekonomi memiliki peran strategis dalam upaya meregenerasi pengetahuan, keterampilan dan nilai karakter ekonomi yang tangguh dan berdaya saing, sebab pendidikan ekonomi yang diberikan pada mahasiswa ini tidak hanya menjadi pengetahuan untuk dirinya sendiri, namun juga akan digunakan sebagai bekal kompetensi pedagogi sebagai calon guru untuk dimanfaatkan dalam menjalankan tugas profesinya sebagai calon guru Sekolah Dasar di masa mendatang (Dange & Siddaraju, 2020).

Belajar tentang pendidikan ekonomi juga berarti belajar bagaimana menjadi warga negara yang baik. Hal ini dikarenakan, salah satu faktor penting dalam proses pendidikan ekonomi terdapat proses belajar menjadi warga negara yang baik atau civic literacy (Dharma, 2020; Solihin et al., 2021). Baik antara kewarganegaraan maupun ekonomi memiliki hubungan yang erat terutama dalam demokrasi (Branson, 2003) juga untuk kepentingan pasar global (Zápotočná, 2012). Sehingga memiliki literasi kewargaan ekonomi merupakan salah satu tujuan kurikulum yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran bagi generasi Z calon guru SD ini.

Berdasarkan hasil kajian awal yang dilakukan terhadap Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada mata kuliah rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial belum ditemukan secara eksplisit memasukkan tujuan kurikulum pendidikan ekonomi untuk meningkatkan literasi kewargaan ekonomi ini. Mata kuliah ini, masih berupaya mengajarkan konsep – konsep ilmu sosial secara terpisah sesuai dengan cabang ilmunya masing-masing, seperti geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah sesuai dengan ruang lingkup kajian kurikulum IPS di jenjang Sekolah Dasar. Untuk itu, revisi kurikulum program pembelajaran terutama pada rumpun IPS pada mata kuliah yang diberikan kepada calon Guru SD perlu segera dilakukan, jika tidak maka kelompok Generasi Z ini tidak akan memiliki kemampuan yang memadai untuk dapat beradaptasi dan memiliki daya saing dalam ekonomi global.

Implementasi kurikulum ini hendaknya mempertimbangkan karakteristik Generasi Z ini, yang mana generasi ini dapat terhubung dengan dunia luar melalui internet yang telah berkembang sangat pesat saat ini. Untuk itu memanfaatkan teknologi yang bersifat komunikatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara konvensional, pembelajaran dalam jaringan (*online*) maupun campuran (*blended learning*) (Daroin & Andriani, 2021) dan menjadikannya sebagai aktivitas kesehariannya (Suteja, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui desain pembelajaran pendidikan ekonomi yang adaptif untuk generasi Z untuk meningkatkan literasi kewargaan ekonomi calon guru SD. Dalam hal ini, (Setyosari, 2022). Menyatakan bahwa desain pembelajaran dikembangkan untuk memudahkan proses belajar mengajar yang meliputi perencanaan yang sistematis untuk merancang peristiwa pembelajaran menjadi komponen-komponen yang saling berkaitan. Komponen tersebut antara lain tujuan instruksional, strategi pembelajaran, bahan ajar serta evaluasi dan asesmen.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam proses penelitian ini merujuk pada model penelitian pengembangan model Dick, Carrey & Carrey (2009). Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis berdasarkan teori – teori dalam desain pembelajarannya. Desain pembelajaran model Dick, Carrey & Carrey dapat digunakan pada semua jenis kelamin siswa serta pada konsep – konsep yang sulit (Sa'adu Matazu, 2023), memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Bello & Aliyu, 2012), meningkatkan sikap dan prestasi belajar (Dikmen, 2019). Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di awal, hanya tujuh langkah model Dick, Carrey & Carrey (2009) yang digunakan, hal ini dikarenakan tujuan penelitian ini hanya melakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan desain pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pendidikan ekonomi bagi generasi Z calon guru Sekolah Dasar. Tahapan penelitian yang akan dilakukan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa analisis Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang tersedia dalam buku kurikulum Prodi PGSD FKIP Universitas Bengkulu. Sumber data lainnya juga dikumpulkan berdasarkan laporan penelitian, artikel jurnal, monograf, juga bentuk lain yang dianggap relevan. Data yang dikumpulkan akan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menguraikan isi hasil penelitian dan pembahasan sesuai dengan tahapan pada model pengembangan Dick, Carrey & Carrey (2009). Berikut ini disajikan hasil dan pembahasannya.

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran memberikan gambaran hasil berupa kemampuan yang harus dicapai oleh siswa setelah mempelajari sebuah materi pembelajaran (Asrori, 2016). Dari hasil analisis yang dilakukan, tujuan pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan yang diberikan kepada mahasiswa di semester 2.

Mata Kuliah ini memiliki bobot sebesar 2 sks, meskipun merupakan mata kuliah dasar umum yang dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa dari prodi lain, namun dalam pengembangan kurikulumnya tetap mengikuti Capaian Pembelajaran Lulusan yang telah ditetapkan oleh prodi PGSD. Berdasarkan hasil analisis, Capaian Pembelajaran Lulusan yang relevan untuk dikembangkan yaitu.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Lulusan Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan

Sikap	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidangkeahliannya secara mandiri.
Pengetahuan	Menguasai pengetahuan lintas bidang ilmu yang sesuai perkembangan IPTEKS dengan memperhatikan kearifan lokal
Keterampilan Umum	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
Keterampilan Khusus	Mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan dalam bidang pendidikan dasar

Berdasarkan analisis tujuan tersebut kemudian dilakukan analisis Pembelajaran.

2. Menganalisis Pembelajaran

Pada analisis ini dilakukan agar mahasiswa dapat menguasai materi dengan baik yang nantinya akan diintegrasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam penelitian ini, tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam Capaian Pembelajaran Lulusan dikembangkan berdasarkan aspek sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus. Hal ini, mengartikan bahwa, dalam proses pembelajaran melibatkan tidak domain hasil belajar. Hal ini sebagaimana (Purwanto, 2019) yang menyatakan bahwa belajar merupakan usaha membuat perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari capaian pembelajaran lulusan yang telah ditetapkan di atas, dapat dikembangkan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yaitu mahasiswa mampu memiliki pemahaman literasi kewargaan yang utuh tentang kejahatan keuangan dalam pendidikan finansial di kalangan remaja dengan tepat.

3. Menganalisis Karakteristik Siswa

Tahapan berikutnya adalah melakukan analisis karakteristik siswa. Proses menganalisis karakteristik siswa merupakan salah satu kunci keberhasilan pengembangan yang dilakukan, karena melibatkan siswa sebagai pengguna. Ketepatan melakukan analisis ini, akan berdampak pada kelayakan produk yang dikembangkan (Septianti & Afiani, 2020).

Karakteristik siswa generasi Z dalam proses pendidikan ekonomi yang dilakukan memiliki pengaruh signifikan terhadap pola pikir dan tindakan ekonomis yang akan mereka lakukan di masa depan (Sekar Arum et al., 2023). Kehidupan yang dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi, menjadikan generasi ini memiliki kepribadian dan karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya (Apaut & Suparman, 2021). Generasi Z juga memiliki literasi finansial rendah, akan memiliki sikap percaya diri yang berlebih, suka mengambil risiko, dan tidak sabar, dapat mengakibatkan terjadinya krisis keuangan di seluruh dunia (Mudzingiri et al., 2018). Generasi ini juga rentan menjadi korban sekaligus pelaku kejahatan keuangan yang dapat mengancam ekonomi sebuah negara.

4. Merumuskan Tujuan Khusus Pembelajaran

Merumuskan tujuan khusus pembelajaran berarti merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik setelah mempelajari materi pembelajaran. (Dick et al., 2015) menyatakan dalam menyusun tujuan instruksional terdiri dari keterampilan, pengetahuan, dan sikap/karakter yang diketahui sebagai perilaku masukan/entry behaviors untuk pebelajar melakukan instruksional. Mager (1962), Gagne-Briggs (1979) dalam (Setyosari, 2022) merumuskan ABCD sebagai rumusan tujuan instruksional ini, dimana A = *Audince* merupakan orang yang melakukan pembelajaran; B=*Behavior* merupakan perilaku yang harus dicapai; C=*Condition* merupakan kondisi yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan; dan D=*Degree* merupakan tingkatan pencapaian tujuan yang diinginkan.

Tujuan khusus pembelajaran ini dinyatakan dalam Sub-Capaian Pembelajaran mata Kuliah, yaitu:

1. Setelah mengikuti pembelajaran, mahasiswa mampu menyebutkan bentuk kejahatan keuangan di kalangan remaja dengan tepat.
2. Setelah mengikuti pembelajaran, mahasiswa mampu menganalisis tindakan pencegahan kejahatan keuangan di kalangan remaja dengan benar.
3. Setelah mengikuti pembelajaran, mahasiswa mampu merancang media komunikasi tindakan pencegahan kejahatan keuangan di kalangan remaja dengan menarik.

Perumusan indikator pencapaian kompetensi digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan kisi-kisi tes pembelajaran.

5. Mengembangkan Instrumen Penilaian

Setelah langkah-langkah sebelumnya, instrumen penilaian dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Instrumen penilaian disusun berdasarkan tujuan pembelajaran khusus yang telah dirumuskan, dan langkah selanjutnya adalah mengembangkan instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Hal penting yang perlu diperhatikan saat mengembangkan instrumen penilaian adalah instrumen harus dapat diandalkan dan dapat diandalkan (Nurhasanah, 2018). Rencana instrumen penilaian yang dilakukan yaitu.

Tabel 2. Instrumen Penilaian Yang dikembangkan

Sub-CPMK	Jenis Instrumen Yang digunakan
Setelah mengikuti pembelajaran, mahasiswa mampu menyebutkan bentuk kejahatan keuangan di kalangan remaja dengan tepat.	Tes Pilihan Ganda
Setelah mengikuti pembelajaran, mahasiswa mampu menganalisis tindakan pencegahan kejahatan keuangan di kalangan remaja dengan benar.	Tes Esai
Setelah mengikuti pembelajaran, mahasiswa mampu merancang media komunikasi Tindakan pencegahan kejahatan keuangan di kalangan remaja dengan menarik.	Penilaian Proyek

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dikembangkan yang dikembangkan dengan kombinasi komponen strategi dan pengetahuan yang memungkinkan siswa untuk secara memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan secara efektif dan efisien (Merrill, 2001). Proses pengembangan strategi pembelajaran mempertimbangkan beberapa hal yaitu: (1) penyiapan lingkungan pembelajaran; (2) pengalaman dan aktivitas pembelajaran yang disiapkan; (3) adanya proses interaksi yang terjadi antara pebelajar dan pembelajar; dan (4) stimulasi terhadap hasil belajar (Oliver & Rowles, 2008). Strategi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Project citizen*. Model ini merupakan model pembelajaran

kewarganegaraan yang memberi tekanan pada orientasi berpikir kritis dan pemecahan masalah, klarifikasi nilai dan demokratis (Astuti & Sahono, 2022), (Anita & Wartoyo, 2020), (*Opportunity & Goals*, 2014), (Cognac, 2010). Sebagai model pembelajaran, *project citizenship* dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu: (1) Membentuk kelompok; (2) membagi tema untuk diskusi kelompok; (3) mencari informasi terkait dengan tema dari berbagai sumber; (4) mendesain portofolio; dan (5) presentasi hasil portofolio (Mulyoto, 2019). Untuk dapat berjalan maksimal, perlu ditetapkan desain pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Implementasi proyek yang dapat dilakukan meliputi aktivitas: menelaah literatur, observasi langsung, praktik investigasi, dan mengembangkan produk layanan (Fettes, 2007). Tahapan yang dilakukan pada pembelajaran *Project Citizen*, yaitu:

Tabel 3. Langkah Pembelajaran *Project Citizen*

Tahapan Kegiatan	Aktivitas
1	Pembentukan Kelompok
2	Pembagian Topik Materi Diskusi Kelompok
3	Pengumpulan Data Dan Sumber Data
4	Pengumpulan Informasi
5	Penyusunan Poster
6	Seminar
7	Tes Formatif
8	Penghargaan Kelompok
9	Refleksi

Sumber: dikembangkan dari (Anita & Wartoyo, 2020), (Mulyoto, 2019)

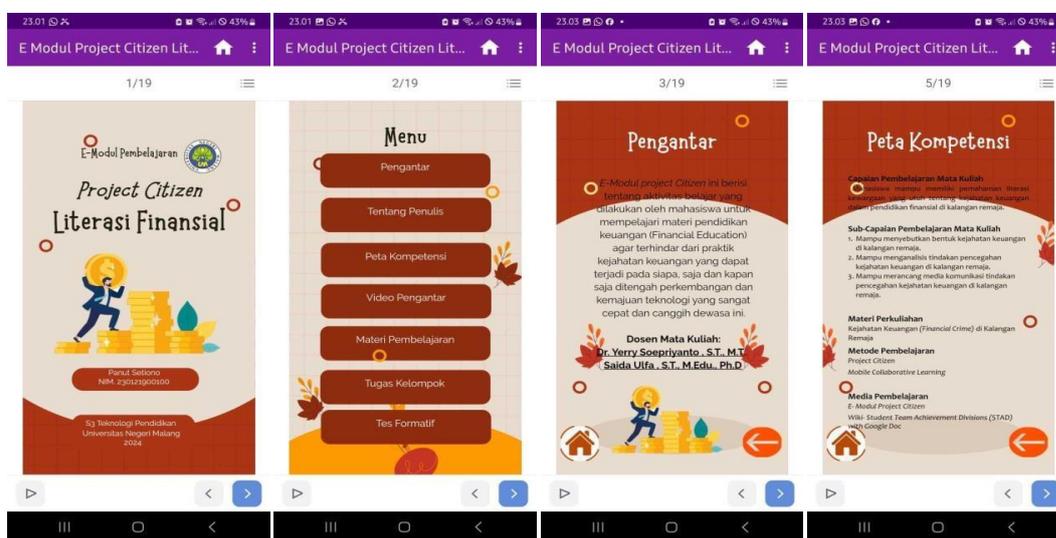
7. Mengembangkan dan Memilih Materi Pembelajaran

Tahap terakhir dalam penelitian ini, yaitu mengembangkan dan memilih materi pembelajaran. Tahapan ini juga terkait dengan cara penyajian materi pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu: Kejahatan Keuangan (*Financial Crime*) di Kalangan Remaja. Materi ini esensial untuk diberikan kepada mahasiswa agar mahasiswa memiliki pemahaman yang utuh dalam kehidupan bermasyarakat untuk menjaga

keamanan, ketentraman juga kesatuan dan persatuan di Negara Indonesia ini (Junita & Panjaitan, 2022; Nuryani et al., 2022).

Salah satu aspek literasi kewargaan yang dapat dikuasai mahasiswa adalah memiliki pendidikan keuangan yang memadai untuk menghindari berbagai tindakan dan perilaku yang dapat mengacaukan sistem sosial di masyarakat. Rendahnya pendidikan keuangan yang dimiliki mahasiswa, dapat menyebabkan mahasiswa tidak mampu berperan dan berpartisipasi dalam upaya pembangunan yang ada di Indonesia ini, bahkan mengarahkan mahasiswa menjadi pelaku tindakan kriminal. Materi yang telah ditetapkan ini, akan disajikan dalam bentuk *Mobile Learning* yang dianggap dapat memfasilitasi belajar mahasiswa sesuai dengan karakteristiknya. Hal ini karena generasi Z merupakan generasi *digital native* yang sangat lekat terutama telepon gawai (*smartphone*) (Churiyah et al., 2020). Temuan penelitian (Crompton & Burke, 2018; El-Sofany & El-Haggar, 2020) juga menyatakan bahwa *mobile learning* yang dimanfaatkan diperguruan tinggi dapat memaksimalkan kinerja akademik mahasiswa dalam berbagai bidang.

Berikut ini hasil pengembangan *Mobile learning* yang telah dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan *Mobile Learning*

Mobile learning ini dikembangkan dengan menggunakan software Ms. Power Point, Ispring Suite, dan Website 2 APK Builder:

- a) **Microsoft Power Point** digunakan untuk mendesain tampilan mobile learning yang akan dikembangkan. Tata cara pengembangan seperti biasa kita membuat tampilan presentasi, hanya saja untuk tampilan mobile learning kita perlu menyesuaikan layer Ms. PPT menjadi portrait. Layer dibuat dengan ukuran: W: 11,25 in dan S: 20 in. Desain warna, gambar, dan tampilan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa, lingkungan sosial budaya, tujuan kurikulum. Setelah selesai disusun, simpan file yang telah dibuat dengan jenis file .ppt. tahap berikutnya adalah konversi file ppt tersebut kedalam format html dengan bantuan ispring suite.
- b) **Ispring suite**, yaitu perangkat lunak authoring e-learning yang dirancang untuk membantu Anda membuat kursus dan materi pelatihan online dengan mudah. Dengan iSpring Suite, kita dapat menggunakan presentasi PowerPoint yang sudah ada dan mengubahnya menjadi kursus e-learning yang interaktif dan menarik.
- c) Setelah tersimpan, kemudian kita buka **website apk 2 bulder**. Anda dapat mengunduhnya dilaman: <https://websitetoapk.com/>.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah mengembangkan desain pembelajaran ekonomi yang adaptif untuk Generasi Z, terutama calon guru sekolah dasar, guna meningkatkan literasi kewargaan ekonomi. Desain pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Dick dan Carey, yang melibatkan tujuh langkah utama mulai dari identifikasi tujuan pembelajaran hingga pemilihan materi pembelajaran yang relevan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Project Citizen*, yang menekankan pada pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan nilai-nilai demokratis, dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan literasi kewargaan ekonomi pada generasi ini. Selain itu, materi pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk mobile learning memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan karakteristik digital native dari Generasi Z, sehingga diharapkan dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini dibatasi pada tahap analisis kebutuhan dan pengembangan desain pembelajaran tanpa melibatkan tahap implementasi dan evaluasi secara menyeluruh untuk mahasiswa Prodi PGSD Universitas Bengkulu, untuk itu penelitian selanjutnya dapat dilakukan uji coba desain pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih besar, dengan melibatkan beberapa institusi pendidikan yang berbeda untuk memperoleh data yang lebih komprehensif dan memastikan bahwa desain ini efektif dan dapat diterapkan secara luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita, T., & Wartoyo. (2020). Project Citizen (Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan). In *Surakarta*.
- Apaut, V. A., & Suparman. (2021). Membangun Disiplin Rohani Siswa pada Generasi Z melalui Jurnal Membaca Alkitab. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 3(2), 110–125. <https://ojs.uph.edu/index.php/DIL/article/download/2530/1598>
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Akuntansi Sektor Pemerintah. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://www.researchgate.net>
- Astuti, H., & Sahono, B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 138–149. <https://doi.org/10.33369/diadik.v12i1.21371>
- Basuki, A. (2020). Sistem Pendidikan Bagi Generasi Z (Gen Z). *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 07(01), 43–55.
- Bello, H., & Aliyu, U. (2012). Effect of “Dick and Carey instructional model” on the performance of electrical/electronics technology education students in some selected concepts in technical colleges of northern Nigeria. *Educational Research*.
- BPS. (2023). STATISTIK INDONESIA 2023. In *Statistik Indonesia 2020* (Vol. 1101001). <https://www.bps.go.id/publication/2020/04/29/e9011b3155d45d70823c141f/statistik-indonesia-2020.html>
- Branson, M. S. (2003). The Connection between Civic and Economic Education. *Bloomington, IN : ERIC Clearinghouse for Social Studies/Social Science Education*, 1–6. <http://search.ebscohost.com.ezproxy.library.wisc.edu/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=ED480419&site=ehost-live>

- Churiyah, M., Subagyo, S., Basuki, A., Dharma, B. A., Filianti, F., & Sakdiyyah, D. A. (2020). Mobile Learning Application Berbasis Android : Peran Guru Dalam Pembelajaran Peserta Didik Gen Z & Alfa. *Jurnal Graha Pengabdian*, 2(4), 283. <https://doi.org/10.17977/um078v2i42020p283-295>
- Cognac, C. De. (2010). Objectives of the project & methodology. *Coeur*, 1–19.
- Crompton, H., & Burke, D. (2018). The use of mobile learning in higher education: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 53–64. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2018.04.007>
- Daroin, A. D., & Andriani, D. N. (2021). Pembelajaran Ekonomi Generasi Z Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 86–96. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/19357%0A> <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v14i12021p86>
- Demoiny, S. B. (2020). Preparing elementary pre-service teachers for social studies integration in an alternative field placement. *Journal of Social Studies Research*, 44(1), 51–59. <https://doi.org/10.1016/J.JSSR.2019.08.003>
- Dharma, S. (2020). *MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN GLOBAL BERBASIS MULTIKULTURAL (Studi Pengembangan Untuk Meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan Global Pada Mahasiswa di Perguruan Tinggi di Kota Medan)*. <http://repository.upi.edu>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (9th ed.). Pearson.
- Dikmen, C. H. (2019). The Effect of Web-Based Instruction Designed by Dick and Carey Model on Academic Achievement, Attitude and Motivation of Students' in Science Education. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 4(1), 34–40.
- El-Sofany, H. F., & El-Haggar, N. (2020). The effectiveness of using mobile learning techniques to improve learning outcomes in higher education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(8), 4– 18. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I08.13125>
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). MEMAHAMI PERKEMBANGAN ANAK GENERASI ALFA DI ERA INDUSTRI 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178–186. <https://doi.org/10.24198/FOCUS.V2I2.26235>
- Fettes, T. (2007). Six Approaches to Post-16 Citizenship: 6. Citizenship through Research Projects. *Learning and Skills Network*.

<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=ED498626&site=ehost-live>

- Hawkman, A. M., Castro, A. J., Bennett, L. B., & Barrow, L. H. (2015). Where is the content?: Elementary social studies in preservice field experiences. *Journal of Social Studies Research*, 39(4), 197–206. <https://doi.org/10.1016/J.JSSR.2015.06.001>
- Junita, L., & Panjaitan, Y. (2022). Perbedaan Financial Behaviour Antara Generasi Y Dan Generasi Z. *Prosiding Working Papers Series In Management*, 14(1), 22–33. <https://doi.org/10.25170/wpm.v14i1.3465>
- Lalo, K. (2018). Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter guna Menyongsong Era Globalisasi. *Jurnal Ilmu Kepolisian*, 12(2), 8. <https://doi.org/10.35879/jik.v12i2.23>
- Merrill, M. D. (2001). Components of instruction toward a theoretical tool for instructional design. *Instructional Science*, 29(4–5), 291–310. <https://doi.org/10.1023/A:1011943808888>
- Mudzingiri, C., Muteba Mwamba, J. W., & Keyser, J. N. (2018). Financial behavior, confidence, risk preferences and financial literacy of university students. *Cogent Economics and Finance*, 6(1), 1–25. <https://doi.org/10.1080/23322039.2018.1512366>
- Mulyoto, G. P. (2019). *Project Citizen Upaya Penanaman Nilai-Nilai Anti Korupsi Pada Mahasiswa*. 1–24.
- Nurhasanah, N. (2018). Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Penalaran Mahasiswa Mata Kuliah Geometri. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 14(1), 62. <https://doi.org/10.35329/fkip.v14i1.186>
- Nuryani, A., Fitriyana, F., & Budianto, A. (2022). Edukasi Literasi Keuangan di era Digital bagi Warga Belajar PKBM Bakti Warga Kopo. *Dedikasi Pkm*, 3(3), 275. <https://doi.org/10.32493/dedikasiipkm.v3i3.23929>
- OECD. (2019). *Programme for International Student Assessment (PISA) Result Form PISA 2018*. http://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_SAU.pdf
- Oliver, J. J., & Rowles, N. (2008). Strategy as Learning: Capturing Emerging Knowledge. In: *Strategic Management Society, September 2008, Cologne*.
- Opportunity, I., & Goals, T. (2014). *Project Citizenship*. 1–4.
- Purwanto. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>

- Rambe, K. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Ekonomi dalam Mempersiapkan Generasi Muda Menghadapi Tantangan Ekonomi Global. *Benefit: Journal of Bussiness, Economics, and Finance*, 2(2), 21–29. <https://doi.org/10.37985/benefit.v2i2.395>
- Sa'adu Matazu, S. (2023). Influence of Dick and Carey instructional model on secondary school biology students' performance in Katsina State, Nigeria. *Mediterranean Journal of Social & Behavioral Research*, 7(3), 121–126. <https://doi.org/10.30935/mjosbr/13301>
- Sekar Arum, L., Amira Zahrani, & Duha, N. A. (2023). Karakteristik Generasi Z dan Kesiapannya dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030. *Accounting Student Research Journal*, 2(1), 59–72. <https://doi.org/10.62108/asrj.v2i1.5812>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Setyosari, P. (2022). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Solihin, L., Pratiwi, I., Hijriani, I., Utama, B., & Gandasari, N. (2021). *Membentuk warga negara yang demokratis: konstruksi literasi kewargaan dalam mata pelajaran PPKn*. http://repositori.kemdikbud.go.id/24912/%0Ahttp://repositori.kemdikbud.go.id/24912/1/Puslitjak_2021_Membentuk_Warga_Negara_yang_Demokratis.pdf
- Suteja, J. (2020). Pendidikan Tinggi di Era Generasi Z. *Universitas Pasundan, June*, 1–6. https://www.researchgate.net/publication/342519882_PENDIDIKAN_TINGGI_DI_ERA_GENERASI_Z
- Zápotočná, O. (2012). Literacy as a tool of civic education and resistance to power. *Human Affairs*, 22(1), 17–30. <https://doi.org/10.2478/s13374-012-0003-6>