

## Pentingnya Membangun Pola Pikir Entrepreneurship Bagi Gen Z: Ekstrakurikuler Bagi Siswa SMA Frateran Surabaya

Helena Sidharta<sup>1</sup>, Yuli Kartika Dewi<sup>2</sup>, Amanda Renata Susilo<sup>3</sup>,  
Ramadhan Galih Sutiawan<sup>4</sup>, Sonia Bachtiar<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Fakultas Manajemen dan Bisnis, Universitas Ciputra Surabaya

\*e-mail: helena@ciputra.ac.id

\*No Hp: 081330537800

### Informasi Artikel

Diterima Redaksi: 12 Oktober 2022

Revisi Akhir: 27 Desember 2022

Diterbitkan Online: 30 Januari 2023

### Kata Kunci:

Pola Pikir Entrepreneurship; GenZ; Kewirausahaan

### Abstrak

Perkembangan teknologi dan dominasi Gen Z menjadikan diperlukannya pendekatan yang lebih sesuai untuk pendidikan khususnya Pendidikan entrepreneurship. Kegiatan ekstrakurikuler dengan focus pada entrepreneurship merupakan salah satu jawabannya. Pemberian materi didukung aktivitas yang menarik seperti adanya diskusi, simulasi, studi kasus, social media memberikan cara baru dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini juga menjadikan ajang untuk mengenalkan pola pikir entrepreneurship pada Gen Z yang berfokus pada para siswa SMAK Frateran Surabaya. Dengan adanya kegiatan ini, siswa paham pentingnya entrepreneurship, memiliki passion dan tertatik untuk belajar lebih lanjut. Kegiatan ini juga meningkatkan motivasi mereka untuk mengembangkan jejaring, inovasi dan kreativitas.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan kewirausahaan semakin mendapat perhatian semenjak lahirnya era baru akibat perkembangan teknologi dan keberadaan internet. Jumlah wirausaha di Indonesia diharapkan dapat terus bertambah seiring dukungan berbagai program pemerintah untuk memacu perkembangan kewirausahaan di Indonesia. Hal ini diharapkan dapat menjawab permasalahan banyaknya pengangguran dan menekan angka kemiskinan dengan adanya masyarakat yang semakin berdaya di berbagai bidang usaha.

Kurikulum Pendidikan di Indonesia khususnya pada tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas belum didesain khusus untuk menciptakan wirausahawan muda yang mampu berkarya dan berinovasi dengan kreativitas. Pengembangan kurikulum masih terus dikerjakan dengan memaksimalkan sumber daya yang ada pada pendidikan level sekolah dihadapkan dengan keterbatasan pengetahuan, teknologi, networking dengan berbagai komunitas

bisnis serta adanya hambatan lain capaian pendidikan level sekolah yang masih mengejar kemampuan kognitif siswa dalam berbagai bidang keilmuan.

SMAK Frateran Surabaya merupakan sebuah wadah Pendidikan formal yang membantu mendidik generasi muda mempersiapkan dan membangun masa depannya. Sekolah yang berlokasi di Kota Surabaya ini merupakan salah satu mitra dari Universitas Ciputra dalam kegiatan pengabdian masyarakat. SMAK Frateran didirikan dari kongregasi Bunda Hati Kudus (BHK) pada tanggal 13 Agustus 1963. Pada awal pembukaan, jumlah siswa yang diterima di sekolah ini berjumlah 41 siswa. Awal mulai beroperasi, SMAK Frateran menggunakan ruangan di di Gedung lama dan siswa/siswinya masuk sesi siang hari dikarenakan Gedung Utama dari sekolah frateran belum selesai dibangun. Selanjutnya setelah Gedung utama dari sekolah frateran berdiri dan dapat dipergunakan untuk proses belajar mengajar maka para siswa kembali masuk seperti sekolah pada umumnya yaitu di pagi

hari. Dengan bertumbuhnya SMAK Frateran dan semakin majunya perkembangan teknologi maka kebutuhan para siswa selain nilai-nilai akademis juga turut berkembang.

Seturut berkembangnya perkembangan digital, fase perkembangan remaja dimana dalam konteks ini remaja yang menjadi siswa/siswi di SMAK Frateran. Saat ini para siswa/siswi di SMAK Frateran merupakan bagian dari Generasi Z (Gen Z). Gen Z merupakan generasi yang sangat berhubungan dengan internet sebagai penunjang kehidupannya sehari-hari. Hal ini dikarenakan Gen Z memiliki karakteristik khusus yang membedakan dengan generasi-generasi sebelumnya. Penelitian Szymkowiak et al., (2021) menunjukkan bagaimana Gen Z sangat cepat beradaptasi dengan teknologi. Mereka mampu mengakuisisi pengetahuan dan informasi melalui internet. Selain itu, Gen Z memiliki karakteristik rasa percaya diri yang tinggi, optimis terhadap masa depan dan cenderung memiliki semangat kewirausahaan (Adecco, 2015). Ini yang menjadikan Gen Z berani untuk keluar dari kepompongnya dan mencoba untuk mulai menjalankan bisnis sendiri. Karakteristik lain dari Generasi Z adalah mereka sangat inovatif dan juga kreatif (Robert Half, 2015), ini yang akan menunjang usaha mereka untuk membangun bisnisnya sendiri.

Karakteristik dari Gen Z tersebut yang menjadikan SMAK Frateran sebagai salah satu institusi pendidikan tempat Gen Z menuntut ilmu berinisiatif untuk membekali siswa/siswinya. Inilah yang mendorong permasalahan umum yang diangkat dalam artikel ini. SMAK Frateran menyadari kondisi yang dihadapi untuk memberikan tempat bagi siswa dan siswinya untuk bertumbuh. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka SMAK Frateran yang sedang mencari kegiatan baru untuk dijadikan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler yang ingin dikembangkan tentunya wajib sesuai dengan visi dan misi dari SMAK Frateran.

Visi misi dari SMAK Frateran pada dasarnya ingin mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, terampil, kompetitif, unggul dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta berkepribadian semangat hati yang bersinergi. Untuk mengembangkan ekstrakurikuler tersebut, SMAK Frateran bekerja sama dengan Universitas Ciputra Surabaya. Universitas Ciputra memiliki pondasi di bidang entrepreneurship, yang cocok dengan permasalahan SMAK Frateran untuk menciptakan kegiatan yang sesuai bagi Gen Z.

Keputusan SMAK Frateran dan Universitas Ciputra untuk bekerjasama dalam memberikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman. Dipilihlah kompetensi entrepreneurship di SMAK Frateran sebagai kegiatan tambahan atau sering disebut dengan ekstrakurikuler. Kompetensi entrepreneurship dinilai sangat cocok jika dilihat dari essensinya yakni menjadikan sumber daya manusia dari SMAK Frateran untuk bisa berinovasi dan juga memiliki kreativitas.

Program ekstrakurikuler yang ditawarkan oleh Universitas Ciputra berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi oleh SMAK Frateran adalah dengan memberikan kelas entrepreneurship sebagai kegiatan ekstrakurikuler siswa SMAK Frateran,. Kegiatan ini dilaksanakan setiap minggu dengan durasi pertemuan 2x45 menit. Kelas entrepreneurship nantinya akan membawa tema Social Science 4.0 dimana pembelajaran ini dirancang untuk kelas X sampai dengan kelas XII atau selama 5 semester. Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung di dunia nyata yang memberikan kesempatan bagi siswa SMAK Frateran untuk berlatih dan mengenal tentang kompetensi entrepreneurship.

Pembelajaran yang ditawarkan pada program ini diarahkan untuk membentuk kompetensi entrepreneurship, khususnya di kelas XI pada semester 1 siswa akan belajar untuk memahami permasalahan dan

tantangan yang dialami oleh UMKM dan ikut serta berpartisipasi dalam memberikan solusi inovatif di dalam program pemasaran perusahaan. Ditambah lagi pada semester 2 siswa akan belajar untuk mengimplementasikan proses penciptaan proyek kreatif yang dapat menghasilkan input finansial walaupun tanpa modal sebelumnya. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar siswa nantinya akan mampu melatih kompetensi entrepreneurshipnya dan lebih memahami tentang bagaimana semangat entrepreneurship itu sangat penting dalam kehidupan sehari-hari baik dari segi pengembangan bisnis bagi yang memiliki bisnis maupun pengimplementasian lainnya dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam pendidikan mereka.

Generasi Z atau Gen Z dikenal juga dengan sebutan iGen ataupun centennials merupakan generasi yang lahir diantara tahun 1996-2010, yang artinya generasi ini lahir setelah generasi Y. Gen Z tumbuh dibesarkan dengan teknologi, internet dan *social media* sehingga memunculkan sebuah stereotip bahwa Gen Z merupakan generasi yang anti-sosial, pecandu teknologi serta pejuang keadilan social karena sangat minim berinteraksi secara langsung (Purnomo et al., 2019).

Szymkowiak et al. (2021) menyatakan bahwa Gen Z tidak dapat dididik dengan cara tradisional, Gen Z cenderung menggunakan teknologi sebagai pendukung dalam proses belajar mereka. Oleh karenanya perlu dibangun proses pembelajaran yang mampu menunjang pola belajar Gen Z.

Proses pembelajaran bagi Gen Z tidak dapat disamakan dengan generasi sebelumnya. Saxena & Mishra (2021) menyatakan bahwa gamification merupakan alat yang efektif dalam mendukung proses belajar Gen Z. Penggunaan simulasi, kuis online, pengumpulan poin, video game dan lain-lain merupakan pendekatan baru yang mampu menarik Gen Z dalam mengikuti pembelajaran karena cara ini mampu

memotivasi Gen Z dan membuat mereka mampu focus dengan proses pembelajaran.

## 2. METODE PELAKSANAAN

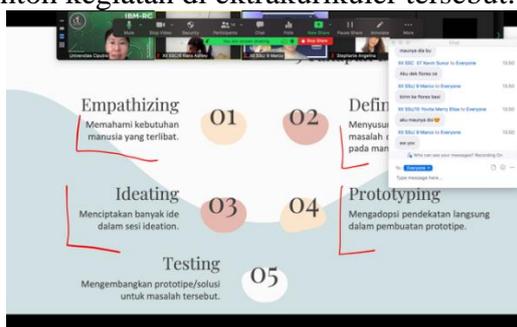
Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler yang dirancang oleh SMAK Frateran dan Universitas Ciputra bagi para siswa/siswi SMAK Frateran dirancang secara online dikarenakan kegiatan diselenggarakan pada waktu pandemic. Pertemuan rutin dan formal dilakukan setiap 1 minggu sekali selama 1 jam menggunakan ZOOM, diluar itu menggunakan media social untuk mendekati para siswa dan membangun interaksi lebih santai. Dalam merancang kegiatan ini, pihak Universitas Cipura membuat modul khusus dan membangun studi kasus serta permainan secara online untuk memotivasi para siswa. Setelah kegiatan, para siswa diberikan kuesioner untuk mengetahui pendapat mereka akan program yang disusun. Kuesioner ini menjadi alat untuk mendeskripsikan pendapat siswa dan siswi SMAK Frateran. Kuesioner diberikan ke peserta yang 100% hadir dalam kegiatan selama satu semester.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Para siswa dan siswi SMAK Frateran yang termasuk dalam Gen Z membutuhkan kegiatan pembelajaran yang mampu memotivasi mereka dan bernuansa teknologi. Saxena & Mishra (2021) menunjukkan dalam penelitiannya bahwa Gamification merupakan alat penunjang yang efektif dalam membangun proses belajar Gen Z. Aktivitas Ekstrakurikuler yang disusun oleh Universitas Ciputra mengacu pada pemanfaat teknologi khususnya social media, membangun kesempatan bagi para siswa untuk berinteraksi dan mencari peluang.

Ekstrakurikuler yang disusun bertujuan untuk membangun entrepreneurial mindset, dikarenakan Gen Z merupakan generasi yang dekat dengan teknologi dan memiliki semangat tinggi dalam membangun jaringan serta mengembangkan inovasi dan kreatifitas (Rickes, 2016). Rodriguez et al. (2019) menyatakan bahwa entrepreneurial

merupakan salah satu spirit yang dicari dari Gen Z oleh tempat kerja. Oleh karenanya pengenalan entrepreneurship, penekanan pentingnya entrepreneurship penting untuk diberikan di level SMA. Ektrakurikuler yang dibuat menekankan pada pola pikir entrepreneurship khususnya dalam pencarian peluang dari lingkungan sekitar. Selama pandemic proses ektrakurikuler dilakukan dengan memanfaatkan ZOOM dapat terus berinteraksi langsung dan memilih materi dengan dasar dari design thinking untuk membangun Entrepreneurial Mindset. Berikut salah satu contoh kegiatan di ektrakurikuler tersebut.



**Gambar 1.** Proses Pemberian Materi  
Sumber: Data Internal (2021)

Gambar 1 menunjukkan proses pemberian materi. Pada aktivitas tersebut, materi tidak hanya diberikan satu arah namun turut mengaplikasikan design thinking melalui tanya jawab perasaan siswa saat kegiatan tersebut dan problemnya, setelahnya baru dikaitkan dengan materi. Dengan aktivitas tersebut maka siswa dan siswi dapat merasakan secara langsung bagaimana pemateri menerapkan materi. Setelahnya kegiatan dilanjutkan dengan membuat simulasi dengan studi kasus.



**Gambar 2.** Simulasi Menggunakan Studi Kasus

Sumber: Data Internal (2021)

Pada Gambar 2, dilakukan pemberian studi kasus sehingga para siswa dapat mencoba menerapkan materi yang telah diberikan. Para siswa dibentuk kelompok dan diijinkan untuk menggunakan jaringan yang mereka miliki untuk mengembangkan solusi dari kasus yang diberikan. Kasus yang diberikan diberi batasan sesuai dengan lingkungan sekolah dan kondisi siswa tersebut sehingga menarik minat mereka.

Hasil dari kegiatan yang diberikan menunjukkan bahwa hampir semua peserta kegiatan ektrakurikuler puas dengan aktivitasnya. Berikut hasil analisis data deskriptif dari kegiatan ektrakurikuler di SMAK Frateran.

**Tabel 1.** Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	N	%
Laki-Laki	1	25
Perempuan	3	75
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Berdasarkan table 1 diatas terdapat pembagian dari 4 responden, 1 responden diantaranya adalah laki-laki yang dipersentasikan menjadi 25% dan 3 responden lainnya adalah perempuan yang dipersentasikan menjadi 75%. Berdasarkan data diperoleh juga bahwa usia responden berada di 16-17 tahun semua.

**Tabel 2.** Manfaat Kegiatan menurut Responden

Manfaat	N	%
Sangat puas	4	100
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel 2 terdapat 4 responden adalah sangat puas yang dipersentasikan menjadi 100%. Ini menunjukkan peserta yang mengisi kuesioner puas dengan manfaat yang diterima.

**Tabel 3.** Kepuasan Terhadap Materi

Materi disusun	N	%
Puas	3	75
Sangat Puas	1	25
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel diatas terdapat pembagian dari 4 responden, 3 responden diantaranya adalah puas yang dipersentasikan menjadi 75%, dan 1 responden lainnya adalah sangat puas yang dipersentasikan menjadi 25%. Ini menunjukkan bahwa responden secara keseluruhan puas dengan materi yang telah diberikan oleh team pelaksanaan ekstrakurikuler.

**Tabel 4.** Kepuasan Terhadap Modul

Modul	N	%
Puas	3	75
Sangat Puas	1	25
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel 4 terdapat pembagian dari 4 responden, 3 responden diantaranya adalah puas yang dipersentasikan menjadi 75%, dan 1 responden lainnya adalah sangat puas yang dipersentasikan menjadi 25%.

**Tabel 5.** Kepuasan Terhadap Instruksi

Instruksi	N	%
Puas	2	50
Sangat Puas	2	50
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel 5 mengenai instruksi yang diberikan terhadap aktivitas, 2 responden puas dengan pemberian instruksi dan 2 responden lainnya sangat puas.

**Tabel 6.** Kepuasan Terhadap Diskusi

Diskusi	N	%
Puas	3	75
Sangat Puas	1	25
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Diskusi merupakan aktivitas penting dalam program ekstrakurikuler ini. Berdasarkan respon yang diberikan oleh 4 responden, 3 responden diantaranya menyatakan puas dan 1 responden sangat puas terhadap diskusi yang diadakan. Salah satu yang diharapkan dari program ini adalah responden akan memiliki perkembangan baik dari passionnya, pola pikirnya, maupun potensinya untuk memiliki intensi tentang entrepreneurship. Tabel 7, 8 dan 9 menunjukkan hasil jawaban dari responden yang mengisi kuesioner tentang ketiga variable diatas.

**Tabel 7.** Passion Siswa setelah ikut Ektrakurikuler

Passion	N	%
Puas	2	50
Sangat Puas	2	50
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Tabel 7 menunjukkan bahwa dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler yang diberikan, passion mereka dalam belajar menjadi entrepreneur cukup baik.

**Tabel 8.** Pola Pikir

Pola pikir	N	%
Netral	1	25
Sangat Puas	3	75
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Tabel 8 menunjukkan bahwa dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler yang diberikan, para siswa merasa puas dengan pola pikir mereka tentang entrepreneurship.

**Tabel 9.** Potensi menjadi Entrepreneur

Potensi	N	%
Puas	1	25
Sangat Puas	3	75
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa para siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler merasa memiliki potensi menjadi entrepreneur.

**Tabel 10.** Kepuasan Terhadap Penggunaan Media Sosial

Media Sosial	N	%
Instagram	3	75
Telepon	1	25
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Berdasarkan hasil jawaban responden, penggunaan media social dalam proses ekstrakurikuler dengan focus pada penerapan entrepreneurial memberikan kepuasan tersendiri. Ini sekaligus membuktikan bahwa siswa SMAK Frateran yang termasuk dalam Gen Z memang cenderung untuk menyukai media social yang menggunakan teknologi, dalam hal ini Instagram.

**Tabel 11.** Kepuasan Terhadap Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran	N	%
Kombinasi	2	50
Sepenuhnya tatap muka	2	50

Total	4	100
-------	---	-----

Sumber: data diolah

Dengan adanya pandemi, menjadikan kegiatan dilakukan secara online. Hasil dari survei yang dilakukan metode pembelajaran baik tatap muka maupun kombinasi tidak sepenuhnya menjadi masalah. Hal ini dikarenakan 50% menyukai kombinasi dan 50% memilih tatap muka. Pertanyaan berikutnya, dikarenakan kondisi pandemi maka kepuasan siswa terhadap tatap muka secara daring ini.

**Tabel 12.** Kepuasan Terhadap Pertemuan Online

Online	N	%
Netral	1	25
Sangat Puas	3	75
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Dari hasil survey ditemukan tatap muka secara online yang dilakukan memuaskan peserta yang mengikuti kegiatan.

**Tabel 13.** Kepuasan Terhadap Cara Komunikasi

Berkomunikasi	N	%
Tatap muka langsung	3	75
Tatap muka dan media sosial	1	25
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Survei berkaitan dengan tatap muka saja atau ada kombinasi dengan media social menunjukkan bahwa tatap muka langsung lebih disukai dalam hal komunikasi dengan mentor maupun rekan. Ini menunjukkan walau para Siswa aktif di mediasosial, namun dalam hal komunikasi dengan mentor dan rekan kelompok, mereka lebih suka bilat atap muka secara langsung.

Penilaian berikutnya yang diharapkan untuk dinilai adalah dari segi materi presentasi yang diberikan oleh pembawa materi dan mentor.

**Tabel 14.** Kepuasan Terhadap Presentasi

Bahan Ajar	N	%
Gabungan video dan tulisan/gambar	3	75
Tulisan/gambar	1	25
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel diatas terdapat pembagian dari 4 responden, 3 responden diantaranya adalah gabungan video dan tulisan/gambar yang dipersentasikan menjadi 75%, dan 1 responden lainnya adalah tulisan/gambar yang dipersentasikan menjadi 25%.

**Tabel 15.** Kepuasan Terhadap Penggunaan Video

Video	N	%
Netral	1	25
Puas	2	50
Sangat Puas	1	25
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Berdasarkan tabel diatas terdapat pembagian dari 4 responden, 1 responden diantaranya adalah netral yang dipersentasikan menjadi 25%, 2 responden diantaranya puas yang dipersentasikan menjadi 50%, dan 1 responden lainnya adalah sangat puas yang dipersentasikan menjadi 25%.

Dari survei tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan dengan kombinasi video lebih disukai. Siswa lebih puas dengan adanya video.

**Tabel 16.** Kepuasan Orang Tua Responden

Orang tua	N	%
Puas	2	50
Sangat Puas	2	50
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah

Hasil dari aktivitas ini dari sudut pandang orang tua responden juga menyatakan kepuasannya. Orang tua merasa puas dengan ekstrakurikuler entrepreneurship yang diberikan. Secara keseluruhan kegiatan ekstrakurikuler dengan fokus pada pengenalan entrepreneurship memberikan dampak positif. Para siswa dapat enjoy dan mampu menikmati setiap aktivitas. Aktivitas dengan menggabungkan berbagai kegiatan mulai dari diskusi, simulasi, video, penggunaan social media dan ajakan untuk mengenal lingkungan sekitar membuat mereka puas. Di sisi lain harapan SMAK Frateran untuk memberikan kegiatan dengan nuansa entrepreneurship dapat dicapai dan siswa dari SMAK Frateran menjadi paham pentingnya pola pikir entrepreneurship dalam hidup mereka. Passion siswa untuk belajar entrepreneurship lebih lanjut juga dapat digali, sehingga siswa lebih kenal dengan entrepreneurship.

#### 4. KESIMPULAN

Penyusunan program pembelajaran bagi level SMA meskipun hanya kegiatan ekstrakurikuler membutuhkan pendekatan yang mampu mengimbangi para siswa yang termasuk dalam Gen Z. Pengembangan modul, strategi pembelajaran dan penekanan pada entrepreneurship memberikan kepuasan bagi para siswa. Selain puas, pengenalan ini juga membangunkan pola pikir mereka akan entrepreneurship, sehingga menyiapkan mereka akan langkah dikemudian hari. Penerapan kegiatan ini juga memberikan kepuasan bagi orang tua yang tentunya mampu melihat perkembangan putra-putrinya.

Program berikutnya yang dapat dilakukan tentunya dengan memberikan kesempatan para siswa untuk mencoba membangun bisnis dan memberikan wadah untuk mereka dapat berinteraksi dengan pasar. Dengan mulai berakhirnya pandemic, kegiatan ekstrakurikuler juga dapat dikombinasikan dengan tatap muka secara langsung dikelas.

in the education of young people. *Technology in Society*, 65(December 2020), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101565>

## 5. REFERENSI

- Adecco. (2015). Generation Z vs Millennials. *Way to Work Survey*, 9.
- Purnomo, A., Asitah, N., Rosyidah, E., Septianto, A., Daryanti, M. D., & Firdaus, M. (2019). *Generasi Z sebagai Generasi Wirausaha*. <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/4M7KZ>
- Rickes, P. C. (2016). *Generations in Flux How Gen Z Will Continue to Transform Higher Education*. September.
- Robert Half. (2015). *Get Ready For Generation Z*.
- Rodriguez, M., Boyer, S., Fleming, D., Cohen, S., Rodriguez, M., Boyer, S., Fleming, D., & Cohen, S. (2019). Managing the Next Generation of Sales , Gen Z / Millennial Cusp : An Exploration of Grit , Entrepreneurship , and Loyalty Managing the Next Generation of Sales , Gen Z / Millennial Cusp : An Exploration. *Journal of Business-to-Business Marketing*, 26(01), 1–13. <https://doi.org/10.1080/1051712X.2019.1565136>
- Saxena, M., & Mishra, D. K. (2021). Gamification and Gen Z in Higher Education : *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 17(4), 1–22. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.20211001.oa10>
- Szymkowiak, A., Melovic, B., Dabic, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. (2021). Technology in Society Information technology and Gen Z : The role of teachers , the internet , and technology