

LAPORAN AKHIR PENELITIAN DISERTASI DOKTOR TAHUN KE-1



PENGEMBANGAN MODEL MINDSET PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MAHASISWA GEN Z

Peneliti:

Promotor : Prof. Dr. M. Zaim, M.Hum (0021036107) (Universitas Negeri Padang)

Ko-promotor: Dr. Havid Ardi, M.Hum (0003017902) (Universitas Negeri Padang)

Muflihatuz Zakiyah (24326005) Mahasiswa S3 IKB UNP

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Desember, 2025**

Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan ringkas mungkin. Dilarang menghapus/modifikasi

C. HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian meliputi data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini. template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

Responden penelitian ini adalah mahasiswa di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dari berbagai prodi yang tergolong GenZ (dengan rentang umur 17 – 21 tahun). Data penelitian ini adalah data analisis kebutuhan yang diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa, baik yang telah (60%) maupun yang belum (40%) mengambil mata kuliah umum (MKU) Bahasa Inggris, karena diantara responden ada yang masih semester 1. Dari data yang terkumpul demografi responden dapat dilihat pada diagram berikut.

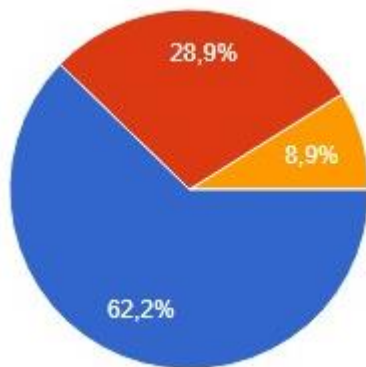


Diagram 1. Gadget Time for Learning

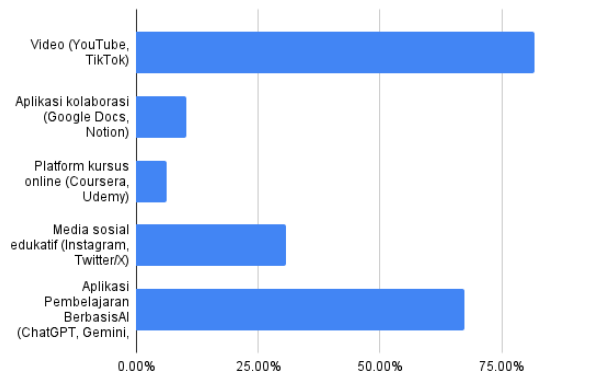


Diagram 2. Frekuensi Akses Platform Digital

Berdasarkan diagram tersebut dapat diinterpretasikan bahwa 62,2% mahasiswa GenZ menggunakan gadget setiap hari untuk kegiatan perkuliahan. Tambahan, diantara platform yang paling sering dikunjungi oleh mereka untuk menunjang perkuliahan adalah dengan mengakses konten pembelajaran berbentuk video di platform YouTube dan TikTok dan GenAI Tools seperti ChatGPT, Gemini, and Quizziz.

Analisis Kebutuhan

Berikut ini adalah hasil analisis kebutuhan dari responden mahasiswa yang difokuskan pada tiga aspek: 1) preferensi gaya dan format pembelajaran, 2) kebutuhan pengembangan model MINDSET, dan 3) harapan terhadap pengembangan model MINDSET.

1) Analisis Preferensi Gaya dan Format Belajar Mahasiswa GenZ

Terkait apakah model pembelajaran MKU Bahasa Inggris yang pernah mereka ambil sesuai dengan preferensi belajar mereka, ternyata mahasiswa GenZ cenderung merasa cocok dengan hampir semua format belajar yang ada. Hasil ini dapat dilihat pada Tabel 1.

a. Format Pembelajaran

Tabel 1. Preferensi Format Pembelajaran Mahasiswa GenZ

No.	Format Pembelajaran	Rata-rata	Kategori
1.	Penjelasan dosen secara langsung	3.12	Sesuai
2.	Ceramah satu arah dari dosen	2.60	Kurang sesuai
3.	Presentasi kelompok, diskusi, dan pemecahan masalah	2.94	Sesuai
4.	Studi kasus/proyek nyata	3.02	Sesuai
5.	Menggunakan PPT	3.02	Sesuai
6.	Video singkat (seperti reels Instagram atau shorts YouTube)	3.10	Sesuai
7.	Video panjang	2.50	Kurang sesuai
8.	Menggunakan infografis	2.82	Sesuai
9.	Menggunakan papan tulis	3.04	Sesuai
10.	Simulasi/praktikum virtual atau langsung	3.28	Sesuai
11.	Materi disediakan dalam berbagai versi	3.20	Sesuai
12.	Disesuaikan dengan kecepatan proses berpikir mahasiswa	3.20	Sesuai
13.	Direfleksikan dari pengetahuan dan/atau pengalaman sebelumnya	3.02	Sesuai
14.	Menintegrasikan teknologi digital termasuk AI	3.08	Sesuai
15.	Menggunakan media interaktif	3.14	Sesuai
16.	Sumber belajar dari Internet (bisa diakses secara online)	3.30	Sesuai

Dari Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa mahasiswa GenZ merasa cocok dengan format pembelajaran yang konvensional, kecuali untuk ceramah dosen satu arah dan video materi yang panjang. Temuan ini sesuai dengan karakteristik GenZ yang cenderung memiliki short attention span [1], sehingga tidak cocok berlama-lama menonton 1 video pembelajaran.

b. Media Visual dan Interaktif

Selain itu, terkait penggunaan media visual dan media interaktif, mahasiswa GenZ menganggap itu adalah hal yang penting dalam pembelajaran MKU Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari persentase yang diilustrasikan dalam diagram berikut.

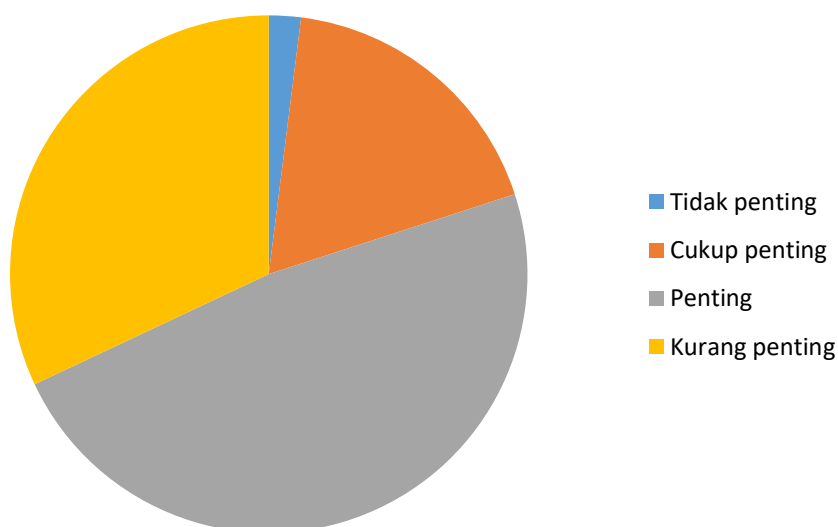


Diagram 3. Penggunaan Media Visual dan Interaktif

c. Efektivitas Model Pembelajaran Saat Ini

Selanjutnya, survei membuktikan bahwa mahasiswa menilai efektivitas model pembelajaran tertentu, seperti yang ditampilkan dalam Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Persepsi Mahasiswa GenZ terhadap Efektivitas Model Pembelajaran Konvensional

No.	Model Pembelajaran	Rata-rata	Kategori
1.	Blended learning	3.10	Efektif
2.	Flip learning	2.94	Efektif
3.	Project-based learning	2.54	Kurang efektif
4.	Personalized learning	2.78	Efektif
5.	Microlearning	3.00	Efektif
6.	Collaborative learning	2.88	Efektif
7.	Grammar translation method	3.08	Efektif
8.	Communicative language teaching	2.84	Efektif
9.	Direct method	3.18	Efektif
10.	Audio-lingual method	2.82	Efektif
11.	Total physical response	2.94	Efektif
12.	Task-based language teaching	2.86	Efektif
13.	Content and language integrated learning	2.86	Efektif

Tabel diatas menunjukkan bahwa mahasiswa GenZ ternyata berpersepsi negatif terhadap implementasi model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini ditandai dengan rata-rata untuk item tersebut yang hanya memperoleh skor 2.54 saja. Padahal GenZ terkenal karena gaya belajarnya yang berbasis pengalaman [2] dan proyek memungkinkan mahasiswa untuk mempraktikkan bahasa Inggris mereka secara otentik [3], [4]. Sementara, model pembelajaran Blended dan GTM malah dianggap lebih efektif dibanding model lainnya, dengan skor rata-rata 3.0 dan 3.08 (dua tertinggi). Hal ini terprediksi karena GenZ lebih menyukai pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi, interaktif, dan fleksibel [5], [6].

d. Durasi Aktivitas Pembelajaran

Untuk kategori attention span, GenZ terkenal lebih singkat dibanding generasi lainnya. Saat dihadapkan dengan butir kuesioner terkait hal tersebut, 60% mahasiswa GenZ menganggap durasi kisaran 15 - 30 menit ideal untuk penyampaian materi sebelum beralih ke aktivitas belajar lainnya, dan 20% lainnya malah berharap lebih singkat lagi atau kurang dari 15 menit. Hanya 12% yang tahan dengan penyampaian materi pembelajaran selama 30 – 60 menit dan hanya 2% yang tahan lebih lama belajarnya. Jelas, ini menandakan bahwa GenZ memang memiliki rentang perhatian yang pendek [1].

e. Pembelajaran Bermakna dan Kolaboratif

Dari survei juga didapatkan informasi bahwa mahasiswa GenZ meski menilai pembelajaran berbasis proyek kurang efektif, 92% mereka termotivasi belajar jika tugas yang diberikan berupa proyek nyata yang relevan dengan dunia kerja/industri. Tapi mereka tidak ingin adanya kolaborasi/kerja kelompok di setiap topik MKU Bahasa Inggris, cukup untuk topik atau proyek tertentu saja. Lagipula, 48% mahasiswa GenZ berpikir bahwa model pembelajaran yang ideal bagi Anda harus menekankan pada penerapan praktis dan solusi masalah.

Hal ini divisualisasikan dalam diagram berikut.

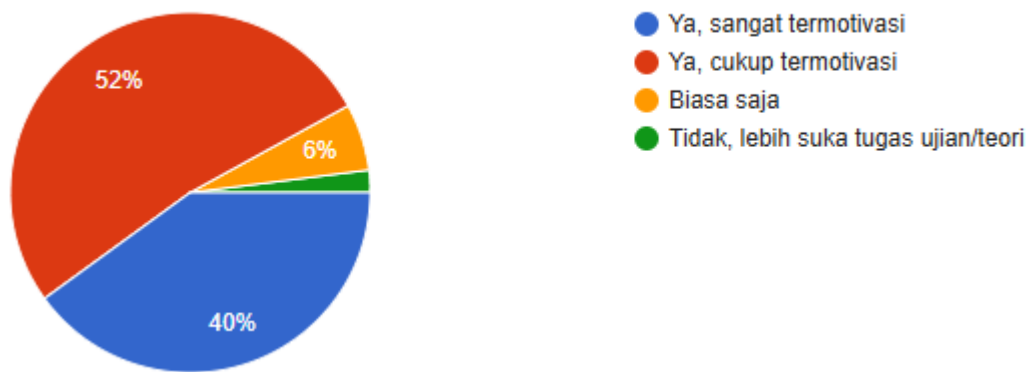


Diagram 4. Motivasi Belajar

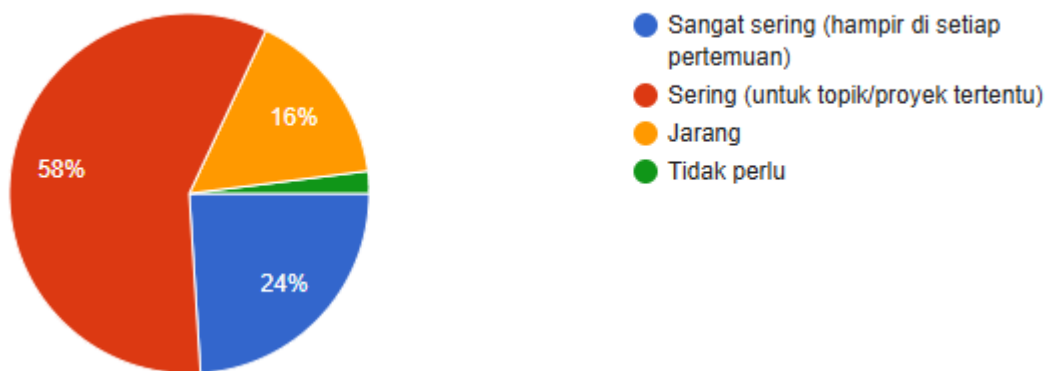


Diagram 5. Kolaborasi

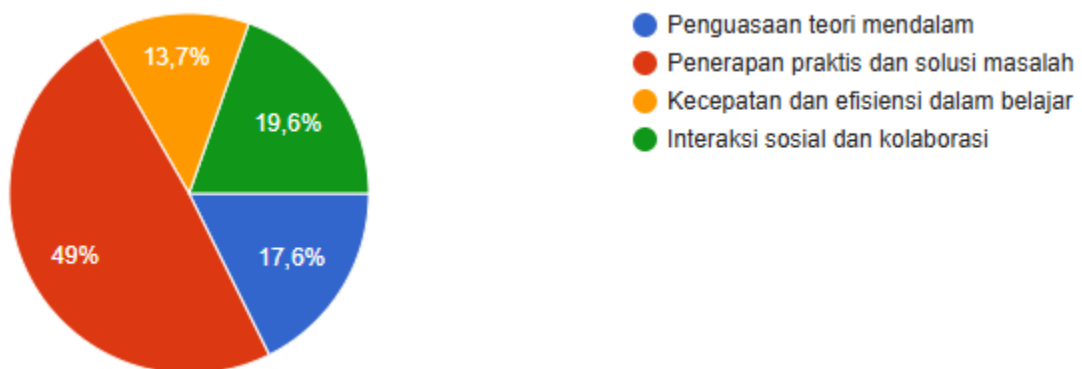


Diagram 6. Penekanan Pembelajaran

f. Umpan Balik

Terkait penerimaan umpan balik dari aktivitas belajar mereka, GenZ paling senang kalau umpan balik yang mereka terima itu langsung dari lisan dosennya (66%). Jika perlu, umpan baliknya harus detail (50%).

g. Soft skills dan character education

GenZ juga terkenal di dunia kerja sebagai seorang yang kurang terampil berkomunikasi dan kolaborasi [7]–[9] dan memiliki karakter yang kurang [10], [11]. Sadar akan hal itu, survei menunjukkan mereka melihat bahwa memiliki keterampilan 4C dan nilai-nilai karakter itu penting untuk dipelajari. Hal ni terlihat pada diagram berikut.

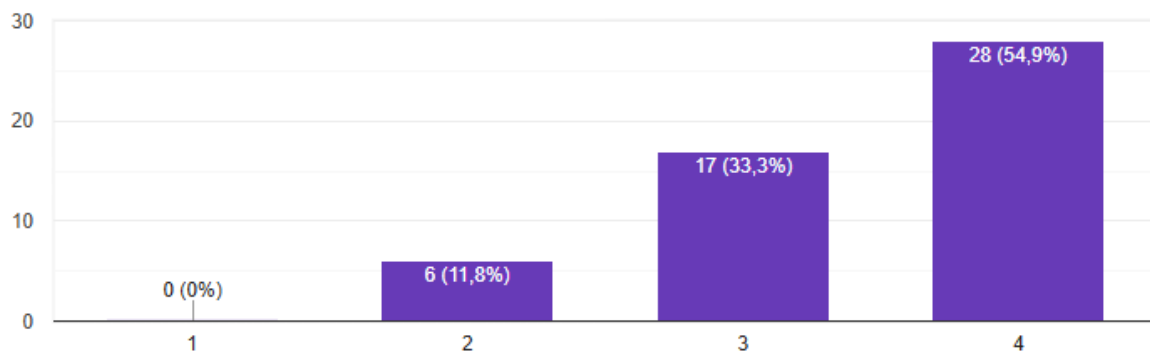


Diagram 7. Integrasi Soft Skills 4C

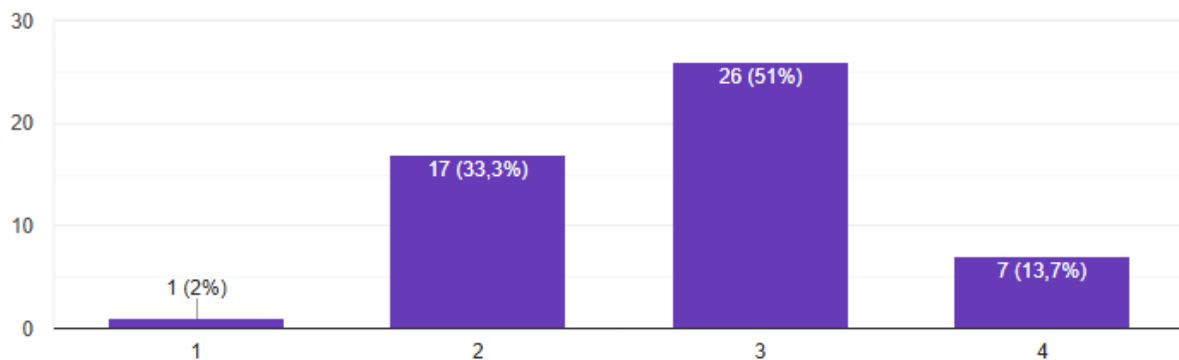


Diagram 8. Integrasi Nilai-Nilai Karakter yang Baik

2) Kebutuhan Pengembangan Model MINDSET

Mahasiswa GenZ berdasarkan hasil analisis data, mendukung pengembangan model MINDSET yang mempertimbangkan karakteristik mereka dalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada Diagram 9 dimana mahasiswa GenZ menganggap pengembangan model ini sangat penting.

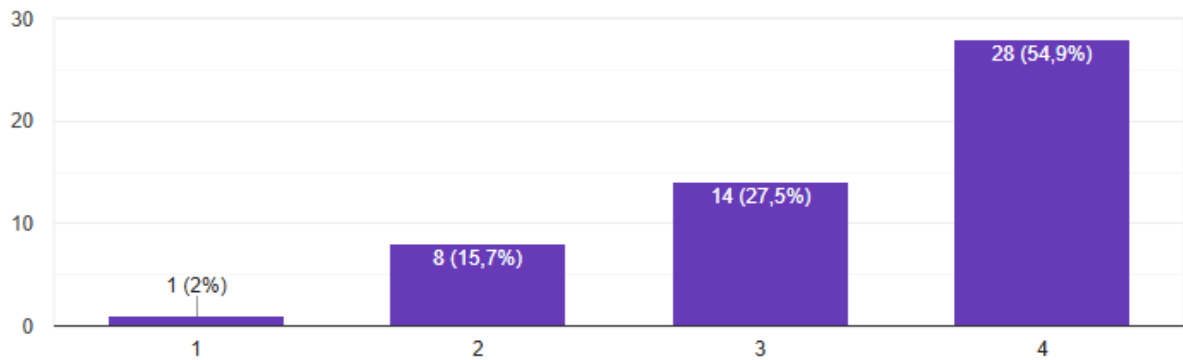


Diagram 9. Persepsi Mahasiswa GenZ terhadap Pengembangan Model MINDSET

Tabel 3. Kebutuhan Pengembangan Model MINDSET

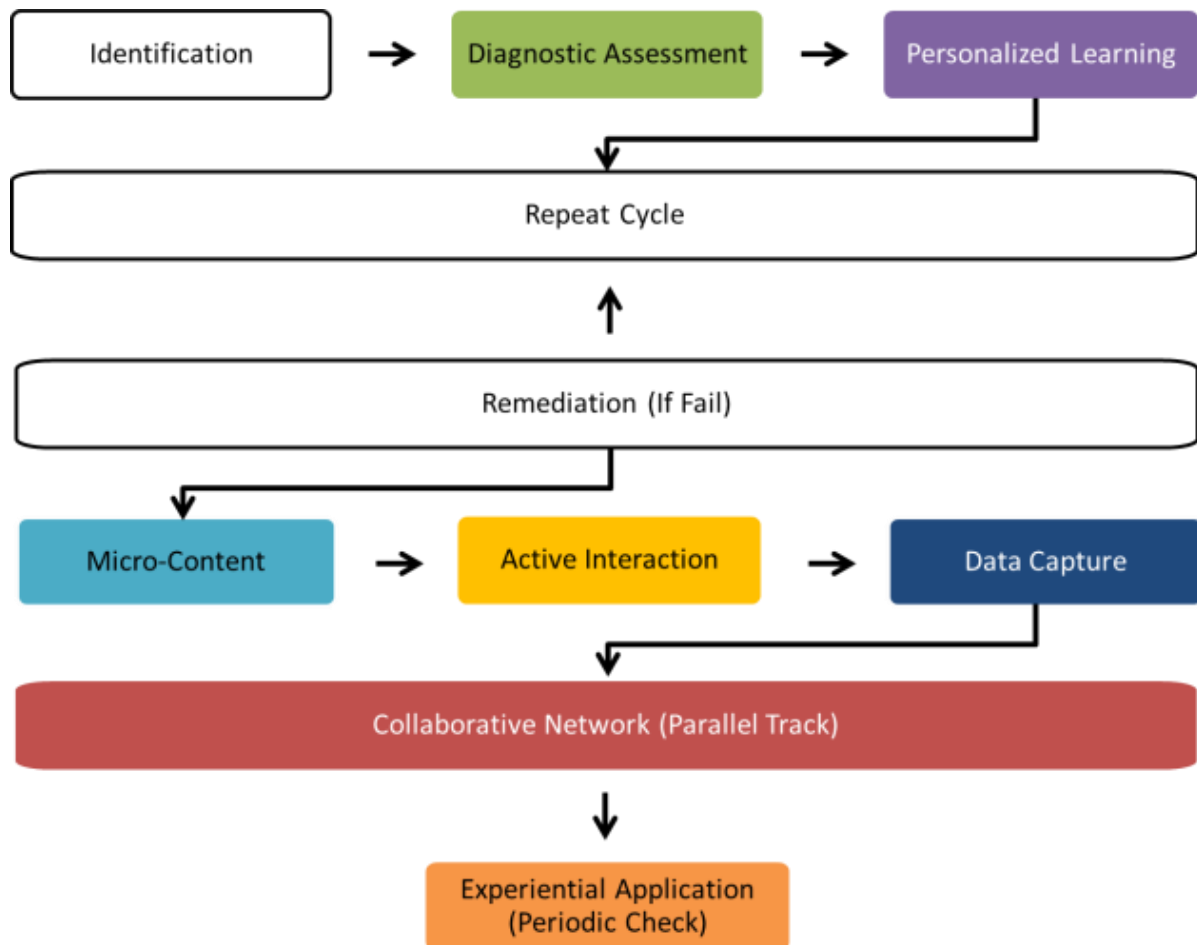
No.	Kebutuhan	Rata-rata	Kategori
1.	Proses pembelajaran dikemas secara mikro (singkat, padat, dan jelas)	3.18	Butuh
2.	materi dan asesmen terdiferensiasi	3.06	Butuh
3.	proses pembelajaran terintegrasi dengan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI)	3.25	Butuh
4.	dosen menggunakan media interaktif (seperti simulasi, video, kuis interaktif, dan gamifikasi)	3.25	Butuh
5.	kegiatan pembelajaran kolaboratif daring (melalui media sosial)	2.78	Butuh
6.	aktivitas belajar memberikan pengalaman nyata kepada siswa (dalam bentuk kegiatan di laboratorium bahasa, atau praktik langsung di lapangan)	3.27	Butuh
7.	proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja oleh siswa	3.08	Butuh

Tabel 3 menjelaskan bahwa mahasiswa GenZ butuh model MINDSET yang mempunyai karakteristik *microlearning*, interaktif, *networked*, berdiferensiasi, sesuai kecepatan berpikir mahasiswa, memungkinkan eksperimen, dan integrasi teknologi terbaru.

3) Harapan Mahasiswa terhadap Pengembangan Model MINDSET

Mahasiswa GenZ berharap model yang dikembangkan ini mengusung suasana belajar yang asyik (*done in a fun way such as through games, more assignments can be done independently, and active discussions are conducted in class*), dengan materi Bahasa Inggris yang tidak hanya berfokus pada grammar dan teori, tetapi juga pada praktik komunikasi yang benar-benar dibutuhkan di dunia kerja, seperti menulis email profesional, presentasi, laporan, wawancara kerja, hingga komunikasi bisnis. Mereka juga menyarankan impementasi project-based learning pada topik tertentu, misalnya membuat CV/Resume dalam bahasa Inggris, simulasi interview, atau role play presentasi kerja).

Desain Prototipe Model



1. Tahap Awal dan Tujuan Utama

Terdapat dua komponen yang dapat dianggap sebagai inisiasi dan hasil utama dari proses pembelajaran bagi mahasiswa:

- **Diagnostic Assessment (Penilaian Diagnostik):**
 - Langkah awal untuk mengidentifikasi pengetahuan, keterampilan, atau kesenjangan (gap) yang dimiliki **mahasiswa** sebelum memulai materi.
 - Hasil dari penilaian ini menjadi dasar penyesuaian untuk langkah selanjutnya.
- **Personalized Learning (Pembelajaran yang Dipersonalisasi):**
 - Tujuan akhir dari sistem ini.
 - Sistem ini berusaha menyesuaikan materi, kecepatan, dan metode pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan individual setiap mahasiswa, berdasarkan data dari *Diagnostic Assessment* dan *Data Capture*.

2. Komponen Inti Pembelajaran (Aktivitas Utama)

Terdapat tiga elemen yang mewakili proses penyampaian materi belajar dan interaksi yang melibatkan mahasiswa:

- **Micro-Content (Konten Mikro):**
 - Konten pembelajaran disajikan dalam unit kecil, ringkas, dan fokus untuk memfasilitasi pemahaman cepat oleh mahasiswa.
- **Active Interaction (Interaksi Aktif):**
 - Menekankan pada keterlibatan aktif mahasiswa dengan materi, seperti melalui studi kasus, simulasi, *problem-solving*, atau diskusi.
- **Data Capture (Pengambilan Data):**
 - Saat mahasiswa berinteraksi dengan konten dan aktivitas, sistem secara berkelanjutan merekam data kinerja, kemajuan, tantangan, dan pola belajar mereka.
 - Data ini memberi umpan balik untuk mendorong *Personalized Learning*.

3. Jaringan Pendukung (Jalur Paralel)

- **Collaborative Network (Parallel Track) / Jaringan Kolaboratif (Jalur Paralel):**
 - Menunjukkan bahwa pembelajaran juga didukung oleh komunitas atau jaringan.
 - Kolaborasi antar-mahasiswa (diskusi kelompok, proyek tim, atau bimbingan sejawat) terjadi secara simultan dengan aktivitas inti, memperkaya pengalaman belajar.

4. Penerapan dan Evaluasi (Pengecekan Berkala)

- **Experiential Application (Periodic Check) / Aplikasi Berdasarkan Pengalaman (Pengecekan Berkala):**
 - Tahap ini memastikan mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam situasi praktis, proyek, atau simulasi yang relevan dengan bidang studi mereka.
 - “Pengecekan Berkala” mengindikasikan bahwa kemampuan aplikasi praktis dievaluasi secara periodik.

Prototipe ini merupakan desain kedua setelah desain pertama divalidasi oleh ahli yaitu Dr. Widya Syafitri, M.Pd. dan disarankan untuk melakukan beberapa penyesuaian.

D. STATUS LUARAN: Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan serta mengunggah bukti dokumen ketercapaian luaran melalui BIMA.

Luaran berupa artikel yang akan diterbitkan di jurnal terindeks Scopus dengan peringkat Q2, [*Teaching English Language*](#), dengan status “submitted”. Hingga saat ini submission manuskripnya masih dalam proses.

E. PERAN MITRA: Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* serta mengunggah bukti dokumen pendukung sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bukti dokumen realisasi kerjasama dengan Mitra dapat diunggah melalui BIMA.

Catatan:

Bagian ini wajib diisi untuk penelitian terapan, untuk penelitian dasar (KATALIS, Fundamental, Pascasarjana, dan Dosen Pemula) boleh mengisi bagian ini (tidak wajib) jika melibatkan mitra dalam pelaksanaan penelitiannya

Penelitian ini tidak melibatkan mitra.

F. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Dalam melakukan penelitian ini, tim peneliti terkendala pada proses pengumpulan data yang beragam. Melalui survei sudah dilakukan dengan tanpa hambatan, sementara untuk interview dan observasi memerlukan waktu khusus dan izin pihak terkait. Kesulitan yang dihadapi adalah kesempatan peneliti melakukan wawancara dan observasi di lapangan

G. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA: Tuliskan dan uraikan rencana penelitian selanjutnya berdasarkan indikator luaran yang telah dicapai, rencana realisasi luaran wajib yang dijanjikan dan tambahan (jika ada) di tahun berikutnya serta *roadmap* penelitian keseluruhan. Pada bagian ini diperbolehkan untuk melengkapi penjelasan dari setiap tahapan dalam metoda yang akan direncanakan termasuk jadwal berkaitan dengan strategi untuk mencapai luaran seperti yang telah dijanjikan dalam proposal. Jika diperlukan, penjelasan dapat juga dilengkapi dengan gambar, tabel, diagram, serta pustaka yang relevan. Jika laporan kemajuan merupakan laporan pelaksanaan tahun terakhir, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai.

Berdasarkan indikator luaran yang telah dicapai, rencana penelitian selanjutnya pada tahun kedua adalah mengembangkan prototipe tersebut menjadi model MINDSET, mengimplementasikan penggunaannya di kelas MKU Bahasa Inggris, dan mengevaluasi praktikalitas dan efektifitasnya dalam meningkatkan ketercapaian pembelajaran bahasa Inggris mahasiswa Gen Z.

H. DAFTAR PUSTAKA: Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan kemajuan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- [1] A. T. Utami, W. Yuliatmojo, and N. Pramuktisar, “Pengaruh Media Sosial Terhadap Kepemimpinan Generasi Milenial dan Gen Z,” *J. Ilm. Edunomika*, vol. 09, no. 03, pp. 1–10, 2025.
- [2] B. Manzoni, L. Caporarello, F. Cirulli, and F. Magni, “The Preferred Learning Styles of Generation Z: Do They Differ from the Ones of Previous Generations?,” in *Lecture Notes in Information Systems and Organisation*, 2021, vol. 37, pp. 55–67, doi:

10.1007/978-3-030-47539-0_5.

- [3] U. Rachmawati, L. E. Pradita, M. Ulyan, and R. Sotlikova, "The Implementation of Project-Based Learning in Higher Education: A Case Study in the Indonesian Context," *J. Lang. Lang. Teach.*, vol. 12, no. 1, p. 475, Jan. 2024, doi: 10.33394/JOLLT.V12I1.8976.
- [4] D. Kokotsaki, V. Menzies, and A. Wiggins, "Project-based learning: A review of the literature," *Improv. Sch.*, vol. 19, no. 3, pp. 267–277, Nov. 2016, doi: 10.1177/1365480216659733.
- [5] J. McCrary, "10 Trends in the Era of Generation Z College Students," *leadsquared*, 2022. <https://www.leadsquared.com/industries/education/generation-z-college-students/>.
- [6] C. Skopec, "How Generation Z College Students Are Changing Higher Education," *Collegis Education*, 2021. <https://collegiseducation.com/insights/enrollment-growth/generation-z-college-students-changing-higher-ed/>.
- [7] F. Fotaleno and D. S. Batubara, "Fenomena Kesulitan Generasi Z dalam Mendapatkan Pekerjaan Ditinjau Perspektif Teori Kesenjangan Generasi," vol. 5, no. 8, 2024.
- [8] R. M. Knight, "Not all employers are tolerating Gen Z's laid-back language," *BBC*, Mar. 11, 2024.
- [9] A. Peters, "18 Reasons Why Gen Z Can't Get a Job and Why Employers Won't Hire Them," *Boomer Insight*, 2024. <https://theboomerinsight.com/reasons-gen-z-cant-get-a-job-and-why-employers-wont-hire-them/> (accessed Sep. 25, 2024).
- [10] A. Riyanto and I. Anshori, "Remodelling of Character Education in School Post the Covid-19 Pandemic," in *ICIGR Conference Proceedings*, 2022, pp. 358–364, doi: 10.18502/kss.v7i10.11238.
- [11] B. Riyadhi, "Understanding education character loss during long-distance learning in pandemic disruption in Madrasah," *Int. J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 6, no. 2, pp. 130–141, Jul. 2022, doi: 10.53730/IJSSH.V6N2.10108.