



EDUKASI EKSISTENSI DAN KEBERLANJUTAN KAWASAN BERSEJARAH UNTUK GENERASI Z

Nafiah Solikhah

Prodi Sarjana Arsitektur, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email:nafiahs@ft.untar.ac.id

ABSTRACT

The Old City of Jakarta has a strong significance for the long history of the development of the City of Jakarta. Generation Z, which will later hold the continuity of the nation's culture, needs to understand the importance of the existence and sustainability of historic areas. The activity partners were 7 (seven) people (aged 16-22 years) At-Taufiq Tanjung Gedong Mosque youth, West Jakarta. Generation Z is a generation that has characteristics close to technology, makes more use of interacting through social media, actively expresses itself, and moves quickly (fast switcher) so learning media with an innovative approach are needed for generation Z. As a response to problems that partners have, then the implementing team provides activity solutions with critical thinking and creative thinking approaches in the form of educational activities on the existence and sustainability of historic areas for partners. The approach is qualitative, where data is obtained through empirical experience and questionnaires analyzed descriptively. The qualitative approach applied is the Experiential Learning Discovery Journey in 3 (three) stages, namely the experience stage through the delivery of the material as part of the introduction, the observation stage with a visit to the Kota Tua Jakarta area, and the reflection stage through a reflection instrument. Based on the results of the activity, it is known that partners have had theoretical experience about the existence and benefits of historical areas obtained from the school. The community service activities (PkM) that have been carried out provide new experiences in the creative process to understand the PkM topic, namely the existence and sustainability of historic areas for generation Z.

Keywords: *historic area education; Experiential Learning Discovery Journey; generation z*

ABSTRAK

Kota Tua Jakarta memiliki signifikansi kuat bagi sejarah panjang perkembangan Kota Jakarta. Generasi Z yang nanti akan memegang keberlanjutan budaya bangsa, perlu memahami pentingnya eksistensi dan keberlanjutan dari kawasan bersejarah. Mitra kegiatan adalah 7 (tujuh) orang (berusia 16-22 tahun) Remaja Masjid At-Taufiq Tanjung Gedong, Jakarta Barat. Generasi Z merupakan generasi yang memiliki karakteristik dekat dengan teknologi, lebih memanfaatkan berinteraksi melalui media sosial, aktif mengekspresikan diri, dan cepat berpindah (*fast switcher*) sehingga diperlukan media pembelajaran dengan pendekatan yang inovatif bagi kalangan generasi Z. Sebagai respon dari permasalahan yang dimiliki mitra, maka tim pelaksana memberikan solusi kegiatan dengan pendekatan *critical thinking* dan *creative thinking* berupa kegiatan edukasi eksistensi dan keberlanjutan kawasan bersejarah bagi mitra. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dimana data diperoleh melalui pengalaman empiris dan kuesioner yang dianalisis secara deskriptif. Pendekatan kualitatif yang diterapkan yaitu *Experiential Learning Discovery Journey* dalam 3 (tiga) tahapan, yaitu tahap pengalaman melalui penyampaian materi sebagai bagian dari pengenalan, tahap observasi dengan kunjungan ke Kawasan Kota Tua Jakarta, dan tahap refleksi melalui instrumen refleksi. Berdasarkan hasil kegiatan, diketahui bahwa mitra telah memiliki pengalaman teoretis tentang eksistensi dan manfaat kawasan bersejarah yang diperoleh dari bangku sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang telah dilakukan memberikan pengalaman baru dalam proses kreatif untuk memahami topik PkM yaitu eksistensi dan keberlanjutan kawasan bersejarah bagi generasi Z.

Kata kunci: *edukasi kawasan bersejarah; Experiential Learning Discovery Journey; generasi z*

1. PENDAHULUAN

Sebagian besar generasi Z menganggap bahwa sejarah cenderung berhubungan dengan sesuatu yang membosankan, hafalan, dan urutan tahun kejadian. Oleh karena itu, untuk menjembatani gap antar generasi antara Generasi *Baby Boomer*, Generasi X, Generasi Y, dan generasi Z, diperlukan metode penyampaian/edukasi sejarah yang inovatif. Kelurahan Tomang merupakan salah satu wilayah di DKI Jakarta yang memiliki karakteristik masyarakat urban. Salah satu isu yang dimiliki generasi Z pada masyarakat urban adalah kepedulian terhadap kawasan bersejarah. Sebagai bagian dari masyarakat urban, maka mitra yang berdomisili di Jakarta Barat memerlukan sebuah pengalaman edukatif terhadap kawasan bersejarah.

Generasi Z yang terlahir dari generasi X dan Generasi Y memiliki karakteristik dekat dengan teknologi, lebih memanfaatkan media sosial untuk berinteraksi, ekspresif, dan cepat berpindah (*fast switcher*). Sebagai generasi yang terhubung secara erat dengan dunia digital, Generasi Z lebih menyukai sumber literatur melalui internet dan media sosial, antara lain *instagram*, *youtube*, *twitter*, *online games*, dan website jika dibandingkan dengan sumber literatur primer seperti jurnal, buku, koran, majalah, artikel (Rastati, 2018).

Berdasarkan Cauvin (2019), terdapat hubungan yang kuat antara arsip, site, objek, bangunan, cerita sebagai akar sejarah yang kemudian diinterpretasikan untuk beberapa manfaat, antara lain edukasi, politis, identitas, wisata, hobi, pemasaran, pemberdayaan, dan lainnya. Media penyampaian interpretasi tersebut variative, antara lain berupa jurnal ilmiah, blog, TV, Film, games, komik, sosial, media. Kota Tua Jakarta merupakan salah satu kawasan yang memiliki peranan kuat bagi sejarah panjang perkembangan Kota Jakarta. Oleh karena itu, Generasi Z sebagai pemegang tonggak masa depan bangsa perlu mendapatkan bekal pemahaman akan pentingnya eksistensi dan keberlanjutan dari kawasan bersejarah.

Masalah Mitra dan Solusinya

Berdasarkan deskripsi pada analisis situasi, mitra yang merupakan Karang Taruna RW. 08, Kelurahan Tomang, Jakarta Barat memerlukan sebuah pengalaman edukatif dalam mengeksplor kawasan bersejarah. Hal tersebut tentunya akan berbeda jika dibandingkan dengan eksplorasi yang dilakukan tanpa ada unsur edukasi.

Media pembelajaran bagi kalangan remaja membutuhkan metode yang kreatif. Meskipun demikian, pendekatan tersebut umumnya belum diimplementasikan dalam kurikulum dasar sekolah. Menyikapi fenomena tersebut, maka solusi yang diusulkan adalah mengembangkan *design thinking* remaja melalui aktivitas *critical thinking* dan *creative thinking* (Mawarni et al., 2019). Hal ini memperkuat pendapat bahwa pendekatan inovatif diperlukan karena sesuai dengan karakteristik remaja yang tidak terlepas dari media sosial terutama di era digital (Sukatin et al., 2021). Generasi Z berperan secara signifikan dalam keberlanjutan sejarah dan budaya bangsa. Metode *doing history* dapat diimplementasikan untuk merangsang aktivitas dan kreativitas generasi Z agar dapat berperan aktif, berfikir kritis dan inovatif dalam menyikapi persoalan bangsa terhadap eksistensi budaya bangsa serta kaitannya dengan pengaruh globalisasi (Naredi, 2019). Penerapan metode *doing history* dengan pendekatan empiris 'mengalami arsitektur' telah terbukti berhasil sebagai media pembelajaran sejarah arsitektur bagi generasi milenial (Solikhah, 2021).

Untuk mendapatkan atensi dari mitra, maka diperlukan pendekatan yang inovatif agar mitra dapat mengalami proses kreatif berupa pengalaman empiris di lapangan serta mampu membawa dampak positif yang lebih luas untuk mitra berupa edukasi melalui kunjungan lapangan dan evaluasi.

Sebagai solusi atas permasalahan yang dimiliki oleh mitra, maka penulis melibatkan partisipasi aktif dari 7 peserta sebagai mitra berusia 16-22 tahun yang tergabung dalam Remaja Masjid At-Taufiq Tanjung Gedong, Jakarta Barat dalam kegiatan PkM yaitu Edukasi Eksistensi dan Keberlanjutan Kawasan Bersejarah untuk Generasi Z. Tujuan dari kegiatan PkM yang dilaksanakan adalah memberikan aktifitas yang edukatif dan inovatif kepada mitra dalam memahami eksistensi dan keberlanjutan kawasan bersejarah. Adapun target kegiatan PkM yaitu agar mitra memiliki motivasi dan pemahaman akan pentingnya eksistensi bangunan dan kawasan bersejarah serta keberlanjutannya.



2. METODE PELAKSANAAN PKM

Kegiatan PkM dengan target sasaran Generasi Z menggunakan pendekatan *Experiential Learning Discovery Journey* yang melibatkan mitra secara aktif pada setiap tahapan kegiatan. *Experiential learning* yaitu pendekatan pedagogis dari Kolb yang menggambarkan implementasi pengetahuan siswa yang kemudian ditransformasikan melalui pengalaman, observasi, dan refleksi (Tovar & Misischia, 2018). Kegiatan dilaksanakan selama satu bulan (1 – 31 Juli 2022). Kegiatan observasi dilaksanakan secara luring pada hari Minggu, 17 Juli 2022 Pukul 10.00 – 12.00 WIB di Cafe Batavia dan dilanjutkan eksplorasi di kawasan bersejarah Kota Tua, Jakarta oleh diikuti oleh 7 Remaja Masjid At-Taufiq Tanjung Gedong, Jakarta Barat berusia 16-22 tahun.

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan PkM adalah kualitatif dimana data dikumpulkan oleh pelaksana dan mitra melalui pengalaman empiris dan kuesioner yang dianalisis secara deskriptif. Penerapan pendekatan kualitatif yang diterapkan yaitu *Experimental Learning Discovery Journey* dalam 3 (tiga) tahap, yaitu:

Tahap Pengalaman

Tahap awal yang diikuti oleh mitra adalah membangun pengalaman berupa materi infografis tentang eksistensi dan keberlanjutan kawasan bersejarah yang disusun oleh pelaksana PkM sebagai inisiator kegiatan. Materi yang telah disusun menjadi pengetahuan dasar yang diberikan kepada mitra sebelum mengikuti tahap selanjutnya agar mendapatkan bekal untuk memahami topik kegiatan.

Tahap Observasi

Tahapan selanjutnya dari pendekatan *Experiential Learning Discovery Journey* yaitu observasi ke Kawasan Kota Tua Jakarta, Jakarta Barat. Dengan memiliki pengalaman empiris, maka mitra akan memahami informasi yang telah diberikan. Target dari tahap observasi yaitu sebagai pengalaman “merasakan ruang” terkait eksistensi dan pentingnya kawasan bersejarah.

Tahap Refleksi

Sebagai bagian dari tahap refleksi, penulis menyusun instrumen evaluasi pra dan pasca kegiatan melalui kuesioner. Instrumen disusun dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik dari mitra, pengalaman awal mitra, efektivitas dan ketercapaian tujuan kegiatan PkM.

Adapun instrumen evaluasi yang diberikan kepada mitra melalui tautan *google form* sebagai bagian dari tahapan refleksi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.

Instrumen Refleksi

No	Instrumen
1.	Apakah Anda memiliki minat terhadap sesuatu yang berhubungan dengan sejarah? (pelajaran sejarah, bangunan bersejarah, kawasan bersejarah, dll)
2.	Apakah Anda tertarik mengunjungi bangunan dan kawasan bersejarah?
3.	Bagaimana respon Anda ketika pertama kali mengetahui bahwa kegiatan akan dilakukan di Kawasan Kota Tua Jakarta?
4.	Sebutkan bangunan atau kawasan bersejarah yang pernah Anda kunjungi selain Kota Tua Jakarta?
5.	Dari mana Anda biasanya mendapatkan informasi tentang kawasan atau bangunan bersejarah?
6.	Apakah Saudara sudah melakukan eksplorasi literasi sebelum mengikuti acara di Kota Tua? Misalnya mengunjungi website https://www.google.com/amp/s/katadata.co.id/amp/safrezifitra/berita/610bc6f1c5e1f/5-wisata-kota-tua-jakarta-ikon-sejarah-yang-menarik-dan-edukatif

7. Apakah menurut Anda belajar sejarah harus dilengkapi dengan metode yang interaktif (video, ilustrasi, analogi contoh sekitar, kunjungan langsung, dll)
8. Apakah dengan hunting fotografi menjadi cara yang menyenangkan untuk meng-eksplora bangunan dan kawasan bersejarah?
9. Sejauh mana Materi dasar komposisi dalam fotografi berikut bermanfaat bagi Anda?
<https://chrissandyruby.wordpress.com/>
10. Pengetahuan baru apa yang Anda dapatkan setelah melakukan eksplorasi d Kawasan Kota Tua? (bisa lebih dari satu)
11. Apakah Anda setuju jika kawasan bersejarah menjadi ruang bersama masyarakat?
12. Apakah ada kebanggaan setelah melakukan eksplorasi bangunan dan kawasan bersejarah?
13. Apakah Anda akan melakukan eksplorasi pada bangunan dan kawasan bersejarah lainnya?
14. Saat ini Anda sudah lebih mengetahui manfaat Bangunan dan Kawasan Bersejarah dibandingkan sebelum mengikuti Acara.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari masing-masing tahapan *Experiential Learning Discovery Journey* adalah sebagai berikut:

Tahap Pengalaman

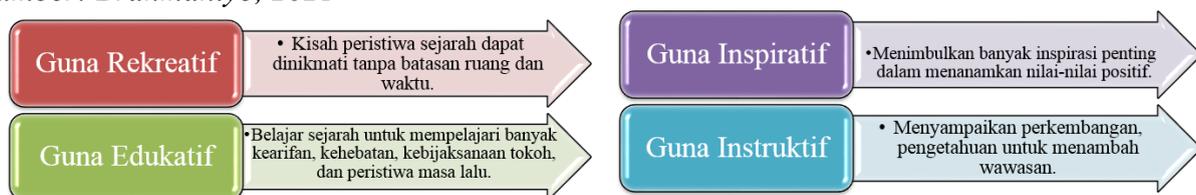
Sebagai tahap awal keikutsertaan dalam kegiatan PkM, mitra mendapatkan materi Pengenalan Kawasan Bersejarah melalui tautan <https://katadata.co.id/safrezifitra/berita/610bc6f1c5e1f/5-wisata-kota-tua-jakarta-ikon-sejarah-yang-menarik-dan-edukatif> sebagai bekal dalam memahami objek yang akan dieksplor. Selanjutnya mitra juga mendapatkan materi pengenalan Tips Hunting Fotografi melalui tautan <https://chrissandyruby.wordpress.com/> sehingga nanti pada saat kegiatan observasi, mitra telah memiliki pengetahuan dasar untuk mendokumentasikan objek.

Kegiatan dilaksanakan di Kawasan Kota Tua, Jakarta Barat yang merupakan salah satu Kawasan Bersejarah yang cukup vital di Jakarta. Pada tahap pra observasi, mitra juga mendapatkan materi pembekalan manfaat dari kawasan bersejarah, yang diilustrasikan pada Gambar 1.

Gambar 1.

Manfaat Kawasan Bersejarah

Sumber: *Brahmantlyo, 2021*



Tahap Observasi

Tahap observasi dilaksanakan secara luring pada hari Minggu, 17 Juli 2022 Pukul 10.00 – 12.00 WIB di Cafe Batavia dan dilanjutkan eksplorasi di kawasan bersejarah Kota Tua seperti terlihat pada Gambar 2. Dengan pengalaman empiris yang dimiliki, mitra menjadi lebih aktif dalam memahami materi dasar yang telah diberikan pada tahap pengenalan. Sehingga tujuan dari kegiatan PkM yaitu sebagai kegiatan edukasi tentang eksistensi dan pentingnya kawasan bersejarah dapat berjalan efektif.

Terdapat 4 (empat) unsur edukasi yang diberikan kepada mitra, yaitu:

a. Narasi budaya

Penerapan *storytelling* berisi nilai sejarah, budaya, arsitektur, dan perilaku pengunjung kawasan bersejarah menjadi bagian yang cukup signifikan untuk memberikan gambaran urgensi dari Kawasan Kota Tua.

b. Jelajah budaya

Mitra mendapatkan pendampingan untuk melakukan eksplorasi pada objek Café Batavia dan Kawasan Kota Tua. Salah satu manfaat dari tahap pengalaman, dimana mitra telah mendapatkan bekal informasi, maka pada saat tahap jelajah budaya seluruh mitra dapat memahami dengan mudah informasi yang diberikan. Pada kegiatan jelajah budaya, mitra juga didampingi oleh Narasumber praktisi fotografer yaitu Bapak Ruby Chrissandy, M. Ds untuk memberikan pengarahan praktik pengambilan dokumentasi menggunakan kamera ponsel.

Gambar 2.

Dokumentasi Tahap Observasi dan Hunting Fotografi

Sumber: Dokumentasi kegiatan, 2022



Di akhir kegiatan, seluruh peserta mengirimkan hasil foto untuk kemudian dianalisis oleh Narasumber. Beberapa karya terbaik dari peserta dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3.

Hasil Foto dari Peserta

Sumber: Dokumentasi kegiatan, 2022



Black and White - Alfira Khoerunisa
Hanifa

Twin - Intan Nur Fithriyyah

In Between - Ray Nabil Sahab

Focus - Syifa Nur

c. Interaksi budaya

Selama masa observasi, mitra juga dapat merasakan interaksi budaya yang terjadi di Kawasan Kota Tua Jakarta. Dari pengalaman merasakan ruang yang dialami, mitra dapat merasakan interaksi yang terjadi pada setiap ruang dengan karakteristik yang berbeda. Sebagai contoh, ruang di dalam Café Batavia didominasi oleh pengunjung warga negara asing, sedangkan ruang di Taman Fatahillah didominasi oleh pengunjung local. Perbedaan karakteristik interaksi yang terjadi menghasilkan pengalaman ruang yang berbeda seperti terlihat pada Gambar 4.

Gambar 4.

Interaksi budaya di Kawasan Kota Tua

Sumber: Dokumentasi kegiatan, 2022



d. Pengembangan pemanfaatan cagar budaya untuk pariwisata

Kawasan Kota Tua Jakarta merupakan salah satu kawasan yang memiliki signifikansi kuat bagi sejarah panjang perkembangan Kota Jakarta. Generasi Z perlu memahami pentingnya eksistensi dan keberlanjutan dari kawasan bersejarah sebagai bagian dari budaya bangsa. Pada tahap ini, mitra mendapatkan informasi tentang pemanfaatan cagar budaya untuk pariwisata edukatif. Salah satu pendekatan pariwisata yang edukatif adalah *sustainable tourism* yang sejalan dengan *Road Map* pengembangan Pariwisata Budaya melalui perjalanan wisata budaya.

Tahap Refleksi

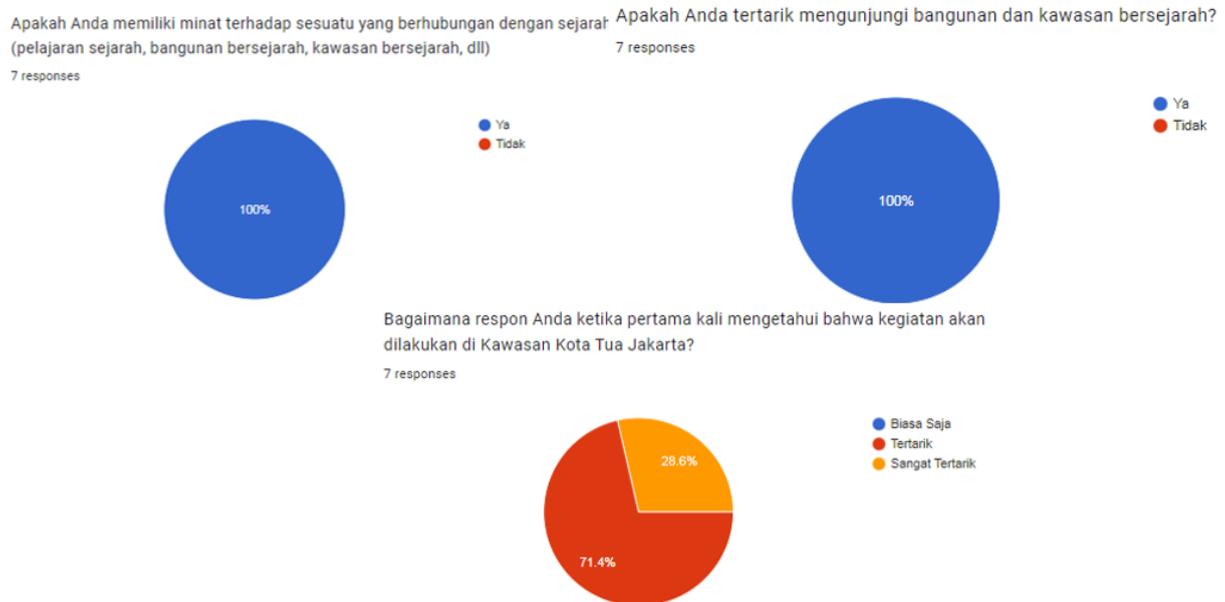
Setelah mengikuti tahap pengalaman dan tahap observasi, maka dilakukan tahap refleksi berupa evaluasi efektivitas dari kegiatan (pra dan pasca kegiatan) kepada 7 peserta berdasarkan instrumen yang telah disusun untuk mengetahui karakteristik mitra, pengalaman awal mitra, efektivitas dan ketercapaian tujuan dari kegiatan PkM yang telah dilaksanakan.

Meskipun mitra merupakan generasi Z yang identik dengan fast switcher, namun 7 mitra memiliki dasar peminatan terhadap sesuatu yang berhubungan dengan sejarah? (pelajaran sejarah, bangunan bersejarah, kawasan bersejarah, dll) dimana seluruh peserta juga tertarik untuk mengunjungi bangunan dan kawasan bersejarah dan antusias ketika mengetahui bahwa akan ada kegiatan observasi di kawasan Kota Tua Jakarta. Agar terlihat lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.

Gambar 5.

Ketertarikan mitra terhadap sejarah

Sumber: Penulis, 2022



Seluruh peserta telah memiliki pengalaman empiris mengunjungi bangunan/kawasan bersejarah, selain Kota Tua Jakarta, sebelum mengikuti kegiatan PkM. Objek yang pernah dikunjungi oleh mitra antara lain Museum Bank Indonesia, Museum Bank BNI, Keraton Yogyakarta, Monas, Gedung Lawang Sewu, Museum Lubang Buaya, Monumen Nasional, Museum Bank Mandiri, Museum Kraton Jogja, Tanah Lot, Museum Keramik, Museum Bank Indonesia, Museum Bahari, Monumen Pancasila Sakti. Pengalaman empiris yang dimiliki oleh peserta menjadi bekal dalam membangun edukasi keberlanjutan bangunan/kawasan bersejarah.

Sebagai generasi yang fasih teknologi, peserta yang kesemuanya merupakan generasi Z mendapatkan informasi tentang kawasan atau bangunan bersejarah melalui Media Sosial dan sumber internet (salah satunya: <https://www.google.com/amp/s/katadata.co.id/amp/safrezifitra/berita/610bc6f1c5e1f/5-wisata-kota-tua-jakarta-ikon-sejarah-yang-menarik-dan-edukatif>). Meskipun demikian, peserta masih memiliki ketertarikan terhadap sumber lain sebagai sumber eksplorasi literasi, antara lain buku, artikel, teman, sekolah, seperti yang terlihat pada Gambar 6.

Gambar 6.

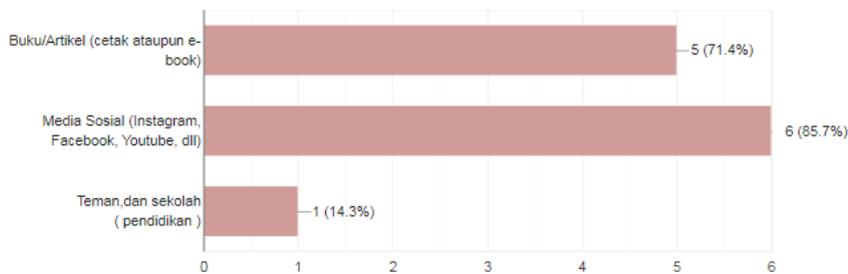
Sumber Informasi Sejarah yang diakses oleh Mitra

Sumber: Penulis, 2022

Dari mana Anda biasanya mendapatkan informasi tentang kawasan atau bangunan bersejarah?



7 responses



Mayoritas peserta (85,7%) setuju bahwa belajar sejarah, termasuk kawasan bersejarah, harus dilakukan secara inovatif dan dilengkapi dengan metode yang interaktif melalui video, ilustrasi, analogi contoh sekitar, kunjungan langsung. Manfaat dari pengalaman empiris “merasakan ruang” adalah generasi Z mendapatkan pemahaman akan materi yang telah diberikan.

Salah satu pendekatan yang disetujui oleh peserta sebagai cara yang menyenangkan untuk mengeksplor bangunan dan kawasan bersejarah yaitu melalui hunting fotografi. Peserta telah mengimplementasikan materi dasar komposisi dalam fotografi yang telah diberikan sebelumnya (<https://chriissandyruby.wordpress.com/>). Mitra dapat mendokumentasikan objek dengan fokus sesuai isu yang akan diambil serta teknik fotografi dasar menggunakan kamera ponsel.

Beberapa pengetahuan baru yang diperoleh oleh peserta setelah melakukan eksplorasi di Kawasan Kota Tua antara lain: Hunting fotografi dengan bekal teknis yang telah diberikan, Eksplorasi aktivitas masyarakat di kawasan bersejarah, Pengalaman mengunjungi bangunan dan kawasan bersejarah, dan Pengalaman baru, dengan fotografi bangunan atau kawasan sejarah lebih menambah daya tarik dalam hal eksplorasi

Seluruh peserta setuju jika kawasan bersejarah menjadi ruang bersama bagi masyarakat untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Berdasarkan pengalaman merasakan ruang yang telah dialami, mitra dapat merasakan interaksi yang terjadi pada setiap ruang dengan karakteristik yang berbeda. Keberagaman aktivitas eksplorasi bangunan dan kawasan bersejarah yang telah diikuti selama kegiatan PkM, menumbuhkan rasa bangga bagi para peserta dan menjadi motivasi untuk bisa melakukan eksplorasi pada bangunan dan kawasan bersejarah lainnya. Setelah mengikuti kegiatan PkM, seluruh peserta sudah lebih mengetahui manfaat Bangunan dan Kawasan Bersejarah dibandingkan sebelum mengikuti Acara.

Gambar 7.

Edukasi Keberlanjutan Kawasan Bersejarah untuk Generasi Z

Sumber: Penulis, 2022; Masterplan Pariwisata - TPP WSSTB Kemenpar 2017, 2017;
Masterplan Pariwisata - TPP WSSTB Kemenpar 2018, 2018



4. KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi sesuai dengan instrumen yang telah disusun, diketahui bahwa seluruh peserta sudah memiliki informasi dasar tentang bangunan dan kawasan bersejarah terutama tentang eksistensi dan keberlanjutan kawasan bersejarah yang diperoleh dari bangku sekolah. Jika dibandingkan dengan pengalaman yang dimiliki oleh peserta ketika mengunjungi bangunan atau kawasan bersejarah, kegiatan PkM juga memberikan pengalaman baru dalam proses kreatif untuk memahami eksistensi dan keberlanjutan kawasan bersejarah bagi generasi Z.

Dengan karakteristik utama yang sangat dekat dengan dunia digital dan ekspresif, generasi Z perlu diasah pengalaman empirisnya. Manfaat dari kegiatan PkM yang telah dilaksanakan berhasil sebagai media eksplorasi kawasan bersejarah bagi generasi Z. Selain itu, dengan penerapan pendekatan *Experiential Learning Discovery Journey* melalui metode *doing history* berupa pendekatan empiris “merasakan ruang”, mampu menjadi jembatan penyaluran dan penerimaan informasi tentang Kawasan bersejarah dari pelaksana kepada mitra.

Berdasarkan evaluasi kegiatan PkM yang telah dilakukan, untuk kegiatan selanjutnya diharapkan dapat:

- Menumbuhkan kreativitas belajar-mengajar di bidang sejarah terutama untuk generasi Z, perlu dilakukan integrasi proses pembelajaran mata pelajaran di sekolah dengan pendekatan *Experiential Learning Discovery Journey*.
- Perlu adanya kegiatan lanjutan dengan mitra sasaran yang lebih luas.

REFERENSI

- Brahmantyo, K (2021). *Pengantar Ilmu Ilmu Sejarah*. Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan (PTLK), Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Cauvin, T. (2019). *Public History as an Interconnect Tree*.
<https://twitter.com/thomascauvin/status/1194283070062391296>
- Masterplan Pariwisata - TPP WSSTB Kemenpar 2017*. (2017).
- Masterplan Pariwisata - TPP WSSTB Kemenpar 2018*. (2018).
- Mawarni, I. A. S. D., Akbar, R., & Mukhlis, A. M. A. (2019). Design Thinking Sebagai Metode Edukasi Kreatif Anak Usia Remaja. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 984–991.
<https://doi.org/10.37695/pkmcscr.v2i0.611>
- Naredi, H. (2019). Pendidikan Sejarah untuk Generasi Millennial dalam Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Sejarah Ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 343–351.
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 60–73.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p60-73>
- Solikhah, N. (2021). Sejarah Arsitektur untuk Generasi Z. In F. Liauw (Ed.), *Pendidikan Arsitektur Tanggap Bencana dan Tren* (pp. 52–71). LPPI UNTAR (UNTAR PRESS).
- Sukatin, Ma'ruf, A., Putri, D. M., Karomah, D. G., & Hania, I. (2021). Urgensi Pendidikan Karakter Bagi Remaja Di Era Digital. *SOSAINS: Jurnal Sosial Dan Sains*, 1(9), 1101–1111.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36418/sosains.v1i9.205>
- Tovar, L. A., & Mischia, C. (2018). Experiential learning : transformation and discovery through travel study programs. *Research in Higher Education Journal*, 35, 1–15.