

Kompetensi Belajar Generasi Z di Era Society 5.0

Maria Nesta Sabamba^{1*}
Lorentius Goa²

Sekolah Tinggi Pastoral Yayasan IPI, Malang, Indonesia

Abstrak

Penulis koresponden

Nama : Maria Nesta Sabamba
Surel : marianesta326@gmail.com

Manuscript's History

Submit : Agustus 2024
Revisi : September 2024
Diterima : Oktober 2024
Terbit : November 2024

Kata-kata kunci:

Kata kunci 1 Era Sosial
Kata kunci 2 Generasi Z
Kata kunci 3 Kompetensi Belajar

Copyright © 2024 STP- IPI Malang

Generasi Z adalah kelompok orang yang lahir antara pertengahan tahun 1990-an dan awal tahun 2010-an, dan mereka memiliki ciri-ciri pembelajaran unik. Fakta bahwa inovasi dan perkembangan teknologi terus berlanjut dan terus berkembang dengan cepat hingga saat ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya terus berkembang, tetapi juga berkembang dengan cepat dan berdampak luas pada berbagai aspek kehidupan manusia. Untuk memanfaatkan potensi yang ditawarkan oleh revolusi digital, penting untuk terus mengelola perubahan ini dengan cermat, menjamin inklusi, dan mengembangkan literasi digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki kemampuan belajar Generasi Z di era Revolusi Industri 5.0. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang melibatkan kajian pustaka sebagai sumber data utama. Generasi Z adalah generasi yang tumbuh dan berkembang di era teknologi yang canggih. Proses belajar mereka juga bergantung pada teknologi. Mereka belajar dengan memanfaatkan teknologi. Generasi Z sering mengambil bagian dalam pembelajaran online, yang mencakup kursus online, tutorial video, dan sumber daya pembelajaran digital.

Abstract

Generation Z is a group of people born between the mid-1990s and early 2010s, and they have unique learning characteristics. The fact that innovation and technological development continues and continues to develop rapidly to this day shows that technology not only continues to develop, but also develops quickly and has a broad impact on various aspects of human life. To harness the potential offered by the digital revolution, it is important to continue to manage these changes carefully, ensure inclusion and develop digital literacy. The aim of this research is to investigate Generation Z's learning abilities in the Industrial Revolution 5.0 era. The method used in this research is a qualitative approach involving literature review as the main data source. Generation Z is a generation that grew and developed in an era of sophisticated technology. Their learning process also depends on technology. They learn by utilizing technology. Generation Z often takes part in online learning, which includes online courses, video tutorials, and digital learning resources.

Corresponding Author

Name : Maria Nesta Sabamba
E-mail : marianesta326@gmail.com

Manuscript's History

Submit : August 2024
Revision : September 2024
Accepted : October 2024
Published : November 2024

Keywords:

Keyword 1 Generation z
Keyword 2 Learning Competency
Keyword 3 Society Era

Copyright © 2024 STP- IPI Malang

Pendahuluan

Generasi Z adalah kelompok orang yang lahir antara pertengahan tahun 1990-an dan awal tahun 2010-an, dan mereka memiliki ciri-ciri pembelajaran unik, (Bencsik, Jubasz, Hortvatb-Csikos, 2016) dalam (Lukum, 2019). Kompetensi belajar generasi Z mencakup sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang memungkinkan mereka belajar dengan efektif dalam dunia yang berubah dengan cepat. Perubahan dunia yang bergitu cepat yang dimaksud adalah kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi adalah perkembangan, peningkatan, atau inovasi teknologi yang memengaruhi cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi. Kemajuan teknologi telah memainkan peran penting dalam mengubah dunia dan memengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia.

(Prensky, 2001) dalam (Nadiasari & Palma, 2022) menyebutkan bahwa siswa pada masa sekarang merupakan generasi pertama yang bertumbuh Bersama teknologi masa kini. Komputer, *video game*, email, internet, pemutaran musik digital, ponsel, pesan instan, dan alat digital lainnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari hidup mereka. Pernyataan ini menunjukkan perubahan besar dalam cara siswa melihat dan berinteraksi dengan dunia, serta bagaimana teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan dan identitas mereka.

Kemajuan teknologi informasi sudah mulai akrab dan terbukti memudahkan pekerjaan manusia terutama di saat mengganasnya Pandemi Covid-19, (Ismail & Nugroho, 2022). Covid-19 telah membawa perubahan yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi mengalami peningkatan di era covid-19 dimana semua kehidupan manusia tidak bisa lepas dari teknologi. Walaupun pandemi telah berlalu, tetapi teknologi tetap berkembang pesat hingga sampai saat ini. Fakta bahwa inovasi dan perkembangan teknologi terus berlanjut dan terus berkembang dengan cepat hingga saat ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya terus berkembang, tetapi juga berkembang dengan cepat dan berdampak luas pada berbagai aspek kehidupan manusia.

Kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang, (Ghufron, 2018). Proses otomatisasi sekarang dapat diterapkan di hampir semua bidang karena kemajuan teknologi, terutama dalam otomatisasi dan kecerdasan buatan (AI). Tidak mengherankan bahwa otomatisasi memiliki banyak manfaat, tetapi harus diperhatikan dampak pada pekerjaan manusia, etika, dan keamanan data. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan otomatisasi harus dilakukan dengan hati-hati dan bertanggung jawab.

Revolusi industri 5.0 bisa juga disebut sebagai "Society 5.0", yaitu sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan memanfaatkan inovasi dari Revolusi Industri 4.0 seperti Internet of Things (Internet untuk segala sesuatu), *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan), *Big Data* (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, (Kahar et al., 2021) Pendidikan di abad kedua puluh dan kedua puluh satu mengalami perubahan. Pada abad kedua puluh satu, pendidikan difokuskan pada anak-anak yang mendapatkan informasi dari buku dan cenderung berfokus pada wilayah lokal dan nasional. Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberi pengaruh besar terhadap

dunia pendidikan, (Hidayat & Khotimah, 2019). Pada abad kedua puluh satu, pendidikan difokuskan pada segala usia, setiap anak tergabung dalam komunitas pembelajar, dan pembelajaran diperoleh dari berbagai sumber, bukan hanya dari buku, tetapi juga dari internet dan berbagai sumber lainnya.

Penelitian sebelumnya dari (Hadiapurwa et al., 2021) menunjukkan bahwa adanya keterkaitan erat antara kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa sekolah menengah atas juga mahasiswa perguruan tinggi sebagai generasi penerus yang akan mengimplementasikan Society 5.0 pada kehidupan sehari-hari agar dapat menyesuaikan dengan zaman yang terus memiliki inovasi yang berkembang. Merdeka belajar tidak hanya menjadi respons terhadap tantangan Society 5.0, tetapi juga menjadi fondasi untuk maju dan berpartisipasi secara produktif dalam masyarakat yang semakin terhubung dan dinamis.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki kemampuan belajar Generasi Z di era Revolusi Industri 5.0. Perubahan besar dalam teknologi seperti *Internet of Things* (IoT), *Artificial Intelligence* (AI), *big data*, dan teknologi kuantum adalah tanda Revolusi Industri 5.0. Revolusi ini menciptakan lingkungan yang sangat berbeda dari masa lalu dan memengaruhi cara Gen Z belajar dan berinteraksi dengan dunia. Studi ini akan melihat bagaimana pendekatan pembelajaran generasi Z dipengaruhi oleh kemajuan teknologi 5.0. Penelitian ini dapat memberikan wawasan penting tentang bagaimana Generasi Z beradaptasi dan belajar dalam Revolusi Industri 5.0. Ini juga dapat membantu pembuat kebijakan, institusi pendidikan, dan perusahaan dalam mengembangkan strategi yang relevan untuk mendukung perkembangan keterampilan belajar Generasi Z dalam dunia yang terus berubah dengan cepat.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang melibatkan kajian pustaka sebagai sumber data utama. Kajian pustaka digunakan untuk memperoleh hasil yang relevan mengenai kompetensi belajar gen Z di *era Society 5.0*. Penelitian ini tidak mengumpulkan data primer karena berfokus pada literatur yang ada. Pengumpulan Sumber dengan mengidentifikasi sumber-sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Pembacaan dan Pemahaman dengan membaca sumber-sumber yang telah dipilih dengan cermat dan teliti. Pengorganisasian Data untuk menyusun data ke dalam kategori-kategori atau tema-tema yang relevan. Evaluasi Sumber untuk mengidentifikasi kesenjangan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Sintesis dan interpretasi informasi yang telah dikumpulkan.

Hasil dan Pembahasan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan bertujuan untuk memberi orang

pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Pendidikan dapat terjadi di berbagai tingkatan, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional. Baik individu maupun masyarakat sangat dibentuk oleh pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan salah satu cabang dari disiplin ilmu pendidikan yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Sejak dimasukkannya unsur teknologi kedalam kajian dan praktek pendidikan, sejak itulah disiplin ilmu teknologi pendidikan lahir, (Akbar & Noviani, 2019). Pendidikan terus berkembang untuk memenuhi tuntutan zaman seiring kemajuan teknologi dan sosial.

Teknologi di bidang pendidikan terus berkembang. Dengan menggunakan perangkat lunak, aplikasi, dan platform daring, orang dapat mengakses sumber daya pendidikan dari mana saja dan kapan saja. Teknologi ini juga memungkinkan pembelajaran adaptif, yang memungkinkan materi dan metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Sistem pendidikan selalu berubah, dan perubahan sosial dan kemajuan teknologi sangat memengaruhi perkembangan ini. Pendidikan yang berkembang sejalan dengan tuntutan zaman tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mendidik orang dengan mentalitas dan kemampuan yang tepat untuk menghadapi tantangan masa depan. Perubahan ini menciptakan landasan yang lebih kuat untuk pertumbuhan dan keberlanjutan masyarakat di seluruh dunia.

Era Society 5.0

Revolusi digital mengalami puncaknya saat ini dengan lahirnya teknologi digital yang berdampak masif terhadap hidup manusia di seluruh dunia, (Predy et al., 2019). Transformasi mendalam dalam masyarakat dan ekonomi yang disebabkan oleh kemajuan teknologi digital, terutama dalam bidang komunikasi dan komputasi. Teknologi Digital adalah sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan kegiatan dilakukan secara komputer/digital dibandingkan menggunakan tenaga manusia, (Danuri, 2019). Revolusi ini telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, berbelanja, dan menjalani kehidupan sehari-hari kita secara keseluruhan. Internet telah mengubah cara kita hidup, berkomunikasi, dan mengakses informasi. Ini karena memungkinkan pertukaran data di seluruh dunia dengan cepat dan efektif. Perangkat bergerak, seperti smartphone dan tablet, memiliki kemampuan untuk mengakses internet dan aplikasi secara instan di mana pun dan kapan pun.

Dengan meningkatnya penggunaan AI, mesin dapat melakukan tugas-tugas yang sebelumnya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti mengidentifikasi wajah, menerjemahkan bahasa, dan menganalisis data kompleks. Saat situasi berubah menjadi situasi yang lebih menitik beratkan pada pemanfaatan teknologi digital, maka transformasi digital / *Digital Transformation* (DT) merupakan sebuah fenomena yang tidak dapat dihindari, (Hadiono & Noor Santi, 2020). Media sosial telah berkembang menjadi fenomena global yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi dan berbagi informasi serta membentuk pendapat publik. Revolusi digital membawa banyak kesempatan dan masalah, seperti masalah keamanan siber, ketidaksetaraan dalam akses teknologi, dan pengaruh pada pekerjaan tradisional. Untuk memanfaatkan potensi yang ditawarkan oleh revolusi digital,

penting untuk terus mengelola perubahan ini dengan cermat, menjamin inklusi, dan mengembangkan literasi digital.

Generasi Z

Agung, dkk:2020 dalam, (Ismail & Nugroho, 2022) menjelaskan generasi Z atau Gen Z atau iGen atau centennials, mengacu pada generasi yang lahir antara 1996-2010, setelah generasi milenium atau gen Y. Generasi Z telah dibesarkan oleh internet dan media sosial, sudah menjalani pendidikan tinggi di perguruan tinggi dan sebagian telah menyelesaikannya dan memasuki dunia kerja pada tahun 2020. Generasi Z tumbuh dengan teknologi digital yang sangat canggih, seperti internet, ponsel pintar, media sosial, dan aplikasi berbasis online. Mereka biasanya sangat akrab dan mahir menggunakan teknologi ini. Generasi Z biasanya digambarkan sebagai generasi yang terampil dalam multitasking dan memproses data dengan cepat.

Generasi Z lebih cenderung menerima dan menganut prinsip keberagaman dan inklusi. Generasi Z menggunakan fasilitas multimedia dan berbagai bentuk teknologi di kehidupan sehari-hari, (Nawawi, 2020). Generasi Z sering menggunakan media sosial, seperti Instagram, Snapchat, dan TikTok, untuk berkomunikasi dan berbagi pengalaman. Mereka lebih mungkin mendapatkan pendidikan online, dan banyak dari mereka menggunakan sumber daya online untuk mempelajari materi di luar kurikulum formal. Generasi Z sering realistis dan skeptis terhadap otoritas atau cerita. Mereka juga cenderung mencari informasi secara mandiri dan belajar memahami kritis.

Kompetensi belajar

Gaya belajar anak – anak generasi Z yaitu menyukai format audio visual, bergantung pada teknologi, mudah memahami contoh yang lebih akurat, konkret, fakta dan bermanfaat, aktif belajar sendiri atau mencari tahu, (Luhulima et al., 2016). Generasi Z, yang tumbuh di era teknologi, seringkali memiliki preferensi belajar yang berbeda dan cenderung mencari cara yang berbeda untuk memahami dan menyerap data. Generasi Z cenderung lebih tertarik untuk belajar melalui video dibandingkan dengan bacaan panjang. Video pendek dan materi pembelajaran visual juga dapat sangat bermanfaat. Guru hendaknya memberikan variasi dalam pembelajaran, agar siswa tidak bosan dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran, (Inayah et al., 2013). Aplikasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan motivasi mereka. Terdapat hubungan yang signifikan antara kompetensi informasi dengan prestasi belajar siswa yang diukur dari kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi di internet dan mampu mempertanggung jawabkan informasi yang telah ia telusuri dan gunakan untuk kegiatan belajar siswa dimana penggunaan internet dalam pencarian informasi ini memotivasi mereka dalam belajar, (Giovanni & Komariah, 2020). Beberapa aplikasi menawarkan materi pelajaran dalam bentuk permainan edukatif. Generasi Z dapat belajar kapan saja dengan kursus online, webinar, dan sumber daya pembelajaran online.

Keterampilan kerja sama merupakan hal penting dalam pembelajaran, (Hadiapurwa et al., 2021). Generasi Z lebih suka belajar yang melibatkan proyek dan kerja kelompok. Kemajuan teknologi harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang terampil saat menggunakan teknologi tersebut, (Ambarwati et al., 2022). Dengan mengimplementasikan model pembelajaran inovatif secara efektif, guru dapat memperbaiki kualitas pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan tuntutan dunia digital, serta menghasilkan generasi yang siap beradaptasi dan berinovasi dalam era yang terus berkembang, (Lestari & Kurnia, 2023). Dalam pembelajaran, menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dapat membantu memenuhi preferensi belajar yang berbeda. mengembangkan kebiasaan belajar mandiri dan memberikan siswa tanggung jawab untuk merencanakan dan mengevaluasi kemajuan mereka sendiri. sesuaikan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari Gen Z dan masalah yang mereka hadapi.

Teknologi pembelajaran menyediakan beragam sumber daya interaktif, simulasi, permainan, dan alat evaluasi yang dirancang khusus untuk melibatkan siswa dalam aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah yang autentik, (Said, 2023). Dalam modul pembelajaran interaktif, animasi, simulasi, dan konten multimedia lainnya dapat digunakan untuk memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Ini dapat membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih praktis. Simulasi, yang dapat berupa simulasi ilmiah, matematika, atau situasi kehidupan nyata lainnya, memungkinkan siswa untuk bereksperimen dalam lingkungan virtual yang aman dan kontrol. Ini dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Banyak sumber daya pendidikan yang gratis dan dapat diakses secara online termasuk e-book, video pembelajaran, dan kursus daring. Semua sumber daya ini dapat membantu siswa belajar lebih banyak di luar kelas.

Simpulan

Generasi Z adalah generasi yang tumbuh dan berkembang di era teknologi yang canggih. Proses belajar mereka juga bergantung pada teknologi. Mereka belajar dengan memanfaatkan teknologi. Generasi Z sering mengambil bagian dalam pembelajaran online, yang mencakup kursus online, tutorial video, dan sumber daya pembelajaran digital. Mereka cenderung lebih fleksibel dan lebih nyaman mengakses pendidikan online. Mereka berinteraksi, berbelanja, belajar, dan bermain menggunakan aplikasi. Generasi Z lebih suka belajar melalui gambar, grafik, dan video. Konten visual dan multimedia seperti infografis dan video pembelajaran dapat lebih menarik perhatian mereka.

Ucapan Terima Kasih

Penulis sangat berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan artikel ini. khususnya kepada bapak Lorentius Goa sebagai dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan memberi masukan yang sangat berguna selama proses penulisan artikel ini. ucapan terima kasih kepada semua pihak yang mengizinkan saya menggunakan karya tulis mereka sebagai sumber dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih

kepada teman-teman sekalian yang senantiasa mendukung saya dan memberi masukan-masukan selama proses penulisan artikel ini.

Referensi

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, 2(1), 18–25.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Danuri, M. (2019). PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI. 116–123.
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/viewFile/73/45>
- Giovanni, F., & Komariah, N. (2020). Hubungan Antara Literasi Digital Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 6 Kota Bogor. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 7(1), 147. <https://doi.org/10.21043/libraria.v7i1.5827>
- Hadiapurwa, A., Putri, R., Mega, F. Y., & Endah, K. Y. (2021). Implementasi Merdeka Belajar untuk Membekali Kompetensi Generasi Muda dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 115–129. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3140>
- Hadiono, K., & Noor Santi, R. C. (2020). Menyongsong Transformasi Digital. *Proceeding Sendiu*, July, 978–979. https://www.researchgate.net/publication/343135526_MENYONGSONG_TRANSFORMASI_DIGITAL
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Inayah, R., Martono, T., & Sawiji, H. (2013). Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar Siswa, dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012. In *Jurnal pendidikan insan mandiri (Vol. 1, Issue 1, pp. 1–12)*. <https://jurnal.uns.ac.id/jpim/article/view/19638/15450>
- Ismail, D. H., & Nugroho, J. (2022). Kompetensi Kerja Gen Z di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1300–1307. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i4.566>

- Kahar, M. I., Hairuddin, C., Nur Afni, & Nur Eka Wahyuningsih. (2021). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 Di Masa Pandemi Covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78. <https://doi.org/10.24239/moderasi.vol2.iss1.40>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Luhulima, A. D., Degeng, I. N. S., & Saida, U. (2016). PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK ANAK GENERASI Z. *PROSIDING Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*, 85–92.
- Lukum, A. (2019). *PENDIDIKAN 4 . 0 DI ERA GENERASI Z : TANTANGAN DAN SOLUSINYA*. 2, 2011–2013.
- Nadiazari, E., & Palma, D. I. (2022). Membelajarkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis pada Generasi Z. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3(2), 175–184. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/viewFile/73/45>
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Predy, M., Sutarto, J., Prihatin, T., & Yulianto, A. (2019). Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (Society 5 . 0 dan Revolusi Industri 4 . 0) di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia.
- Pristiwanti, D., Bai, B., & Ratna, S. D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).
- Said, S. (2023). 194 | Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Bima. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.

