

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM RANGKA MEMENUHI KEBUTUHAN BELAJAR GENERASI Z

Dzikri

STAI Nida El Adabi, Indonesia
dzikghifar@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi generasi saat ini menghadapi berbagai tantangan kompleks, seperti perkembangan teknologi yang cepat, perubahan sosial, dan masalah lingkungan yang mendesak. Oleh karena itu, praktik mengajar harus disesuaikan agar mampu memberikan pendidikan yang relevan, dan berdampak positif pada perkembangan generasi mendatang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar generasi Z. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa Praktik mengajar yang berhasil untuk memenuhi generasi harus berfokus pada beberapa aspek kunci. Pendidik perlu mengadopsi metode pengajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa yang membantu generasi muda untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kemampuan berpikir mandiri dan sangat penting untuk menghadapi perubahan masa depan. Selain itu, teknologi harus diintegrasikan dengan bijak dalam proses pengajaran. Generasi masa kini tumbuh dalam era digital, dan penggunaan teknologi yang cerdas dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Namun, penting untuk memastikan bahwa teknologi digunakan sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran, bukan menggantikannya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kebutuhan Belajar, Generasi Z.

***Abstract:** This research is motivated by the current generation facing various complex challenges, such as rapid technological developments, social changes, and urgent environmental problems. Therefore, teaching practices must be adapted to be able to provide relevant education and have a positive impact on the development of future generations. The aim of this research is to determine the implementation of learning media to meet the learning needs of generation Z. The research method used in this research is descriptive qualitative. The research results state that successful teaching practices to meet the generations must focus on several key aspects. Educators need to adopt interactive and student-centered teaching methods that help young people to develop critical skills, creativity, and independent thinking abilities and are essential to face future changes. In addition, technology must be integrated wisely in the teaching process. Today's generation is growing up in the digital era, and smart use of technology can facilitate more engaging and effective learning. However, it is important to ensure that technology is used as a tool that supports learning, not replaces it.*

Keywords: Learning Media, Learning Needs, Generation Z.

Article History:

Received: 28-08-2023

Revised : 27-09-2023

Accepted: 30-10-2023

Online : 29-10-2023

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya dalam tingkat kehidupan sosial yang terus berkembang pada masyarakat mengurangi sekat-sekat antara dunia fisik, digital, dan biologi. Sedangkan *Society 5.0* dapat dikatakan sebagai *super smart society*, dimana pada era ini kebanyakan masyarakat menggunakan teknologi yang canggih nan beragam. *Society 5.0* atau diartikan masyarakat 5.0 pertama kali diluncurkan di Jepang pada tanggal 21 Januari 2019 dengan tujuan menciptakan masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*).

Primantari & Qintara dikutip (Ulfah, 2022) bahwa *Society 5.0* merupakan kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan yang berhubungan dengan semua bidang kehidupan diharapkan menjadi suatu kearifan baru dalam tatanan bermasyarakat. Konsep *society 5.0* tidak hanya sebatas untuk faktor manufaktur tetapi memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual.

Society 5.0 akan berdampak pada semua aspek kehidupan mulai dari kesehatan, tata kota, transportasi, pertanian, industri dan pendidikan (Undang Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Adanya transformasi dari revolusi industri 4.0 menuju era *society 5.0*, membuat generasi z tidak lagi memperhatikan pendidikan karakter, yang mana pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja untuk membantu seseorang memahami segala sifat-sifat kejiwaan, akhlak, watak yang mampu menjadikan seseorang sebagai manusia yang berkarakter.

Menurut bahasa (etimologis), kata karakter berasal dari bahasa latin kharakter, kharassaein, dan kharax. Dalam bahasa inggris character. Adapun dalam bahasa Indonesia kata character ini mengalami perubahan menjadi karakter (Hanafiah, 2022). Secara umum (Fikriyah, 2022) menjelaskan bahwa karakter merupakan perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya dan adat istiadat. Karakter dibangun berdasarkan penghayatan terhadap nilai-nilai tertentu yang dianggap baik. Misalnya, terkait dengan kehidupan pribadi maupun berbangsa dan bernegara, terhadap nilai-nilai universal Islam seperti toleransi (*tasamuh*), musyawarah (*syura*), gotong royong (*ta'awun*), kejujuran (*amanah*) dan lainnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikutip (Sinurat, 2022) karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak/budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang. Sedangkan dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *character* yang berasal dari bahasa Yunani Greek, yaitu *charassein* yang berarti “to engrave”. Kata “to engrave” bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan, atau menggoreskan (Mayasari, 2023). Karakter menurut Pusat Bahasa Indonesia dikutip berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Menurut (Lickona, 2013) bahwa isi dari karakter yang baik adalah kebaikan. Kebaikan seperti kejujuran, keberanian, keadilan, dan kasih sayang adalah disposisi untuk berperilaku secara moral. Karakter adalah objektifitas yang baik dan kualitas manusia, baik bagi manusia diketahui atau tidak. Kebaikan-kebaikan tersebut ditegaskan oleh masyarakat dan agama diseluruh dunia. Karena hal tersebut secara intristik baik, punya hak atas nurani kita. Ada sepuluh esensi kebajikan menurut Thomas Lickona yang dapat membangun karakter kuat, yaitu kebijaksanaan, keadilan, keberanian, pengendalian diri, cinta, sikap positif, bekerja keras, integritas, syukur dan kerendahan hati. Jelas sangat sulit untuk mempraktikkan sepuluh kebajikan tersebut dalam kehidupan nyata setidaknya dalam beberapa waktu, tetapi jika lebih konsisten dalam mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari tidak tutup kemungkinan akan menjadi harapan bagi kemajuan.

Berdasarkan penjelasan mengenai karakter di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah suatu sifat yang dapat menentukan mana yang baik dan mana yang buruk dalam berbagai aspek kehidupan.

Pendidikan karakter pada Generasi z saat ini sangat diperlukan, karena masuk pada era 5.0, di mana segala sesuatu sudah menggunakan teknologi. Hal ini berkaitan dengan krisis karakter Generasi z di Indonesia yang sudah kecanduan dengan teknologi. Adanya teknologi membawa dampak positif dan dampak negatif bagi Generasi z, tergantung bagaimana cara Generasi z menghadapinya. Generasi z harus menanggapi kemajuan teknologi ini dengan cara yang positif. Cara positifnya yaitu dengan menyaring hal-hal didapatkan dalam teknologi (Mansur & Ridwan., 2022).

Generasi Z adalah orang-orang yang lahir di generasi internet yang sudah menikmati keajaiban teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi internet generasi Z mampu secara dewasa menggunakan teknologi tersebut dengan baik, karena secara tidak langsung harus siap dengan tantangan zaman sehingga memanfaatkan hobi bersosial media menjadi sebuah pekerjaan merupakan bekal baru untuk generasi Z dalam memanfaatkan teknologi yang cerdas (Adriyanto dkk, 2020).

Felder dan Soloman dalam (MF AK, 2021) menjelaskan bahwa pendidik di zaman informasi ini mempunyai kecenderungan gaya belajar aktif, *sequential*, *sensing*, dan visual. Peserta didik aktif mudah belajar dengan melakukan sendiri apa yang sedang dipelajari. Maka, mata pelajaran yang terlalu banyak bersifat ceramah dan komunikasi satu arah serta terpusat kepada peserta didik (*teacher-centered*) tidak akan cocok dengan mereka. Sebaliknya, pembelajaran yang membuat mereka menerapkan teori dan melakukan sendiri apa yang sedang dipelajari akan dengan mudah menarik minat dan pada gilirannya kemampuan belajar mereka. Oleh karenanya dibutuhkan media pembelajaran yang memadai dalam proses pembelajaran.

Arsyad dikutip (Hoerudin, 2023) bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky dalam (Mayasari, 2021) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu: 1) Meningkatkan motivasi belajar; 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar; 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri; 4) Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar; 5) Merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis; 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan; serta 7) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran. Sedangkan menurut Daryanto dalam (Supriani, 2020) bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya, serta 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Fungsi dan manfaat media pembelajaran berdasarkan beberapa pendapat tersebut adalah untuk memperjelas penyajian, mempermudah pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membangkitkan motivasi belajar, mengatasi sikap pasif peserta didik, meningkatkan pemahaman terhadap materi.

Suryani dkk dikutip (Riyanti, 2022) bahwa istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Smaldino, dkk dalam (Chadijah, 2023) mendefinisikan media adalah segala sesuatu

yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Wati dikutip (Suryaningsih, 2023) bahwa media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

Sedangkan Wati dalam (Wahyuni, 2021) menjelaskan kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu belajar. Jadi media pembelajaran diartikan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Menurut Arsyad dalam (Ulfah, 2021) bahwa kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*) komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*) pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas.

Menurut Sanaky dalam (Fitria, 2023) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Munadi dikutip (Arifudin, 2022) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) dikutip (Mayasari, 2022) yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Suryani, dkk dalam (Rahman, 2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

Menyesuaikan praktik mengajar untuk memenuhi generasi Z adalah langkah yang penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang relevan, menarik, dan efektif. Hal ini akan membantu siswa dari generasi Z untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berhasil di dunia yang terus berubah dan berinovasi. Menggunakan teknologi untuk mengidentifikasi kebutuhan individual siswa dan menyesuaikan materi pembelajaran agar sesuai dengan minat, tingkat keteamilan dan kecepatan belajar.

Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti bermaksud untuk menguraikan penelitian implementasi media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar generasi Z.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan implementasi media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar generasi Z. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Kartika, 2018) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data skunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Saepudin, 2022) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Ropitasari, 2023) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai implementasi media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar generasi Z. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Kartika, 2023).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang implementasi media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar generasi Z dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Uswatiah, 2023).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Kartika, 2022).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Saepudin, 2021) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya

yang membagikan pandangan implementasi media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar generasi Z.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Mardizal, 2023). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Chadijah, 2017) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Saepudin, 2019). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Haris, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang implementasi media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar generasi Z.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Tanjung, 2023).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Chadijah, 2022). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Fitria, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu implementasi media pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar generasi Z.

Menurut Muhadjir dalam (Surya, 2021) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi Z telah tumbuh dalam era teknologi digital terbiasa dengan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, dan komputer. Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan teknologi ini dalam proses pengajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Generasi Z cenderung melakukan beberapa tugas sekaligus mengharuskan pendidik untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan untuk mengelola waktu dan perhatian dengan baik. Generasi Z lebih responsif terhadap informasi visual daripada teks grafik, video, dan gambar dapat meningkatkan pemahaman kolaboratif berkolaborasi dengan rekan-rekan.

Pendekatan pembelajaran yang mendukung kerja kelompok mampu belajar efektif kritis dan kreatif. Generasi Z cenderung memiliki keterampilan berpikir kritis yang kuat suka mengemukakan ide-ide kreatif. Praktik mengajar harus memungkinkan untuk mengembangkan dan mengaplikasikan keterampilan. Sehingga pembelajaran digital akan sangat tepat bagi generasi ini.

Sebagaimana Pembelajaran digital Menurut Husamah dalam (Arifudin, 2021) bahwa terdapat empat karakteristik pembelajaran digital dalam model (*blended learning*) yaitu sebagai berikut: 1) Pembelajaran yang mengkombinasikan beragam cara penyampaian, model pembelajaran, metode pembelajaran, serta berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang beragam, 2) Sebagai sebuah modifikasi pembelajaran konvensional atau tatap muka (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar via online (*e-learning*), 3) Pembelajaran didukung oleh penggabungan efektif dari cara penyampaian dan mengajar, model pembelajaran, dan metode pembelajaran, serta 4) Pendidik dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung. Selanjutnya menurut Arista Aulia, dkk dalam (Ulfah, 2023) menyatakan karakteristik pembelajaran digital yakni: 1) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh berbasis web dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, 2) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid, 3) aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar dari rumah, serta 4) Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik (*feedback*) yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif. Semua hal ini tentu mensyaratkan sumber daya manusia (SDM) pendidikan yang mumpuni. Peningkatan kualitas SDM adalah hal mutlak yang harus dituntaskan.

Menyesuaikan praktik mengajar untuk generasi Z, yang umumnya terdiri dari individu yang lahir antara tahun 1997 dan 2012: a) Generasi Z tumbuh dengan teknologi, jadi memanfaatkan perangkat digital, aplikasi, dan platform online dalam pengajaran. Mampu mencakup penggunaan papan tulis digital, platform pembelajaran daring, dan perangkat lunak pendidikan yang interaktif, b) Generasi Z lebih responsif terhadap informasi visual. Menggunakan grafik, video, dan gambar untuk mendukung materi seperti animasi dan visualisasi dapat membantu memahami konsep yang sulit, c) Anak-anak dari generasi ini cenderung suka berkolaborasi untuk kerja kelompok, proyek tim, atau diskusi kelas yang mendalam ini akan membantu belajar melalui interaksi sosial, d) Pastikan bahwa materi yang ajarkan relevan dengan kehidupan sehari-hari bagaimana konsep-konsep tersebut berhubungan dengan masalah dunia nyata yang dihadapi, e) Generasi Z cenderung ingin memiliki kontrol atas pembelajaran diberikan pilihan dalam proyek, penugasan, atau topik yang pelajari mampu meningkatkan keterlibatan siswa, f) Generasi Z terbiasa mendapatkan umpan balik instan melalui media sosial dan aplikasi. Usahakan memberikan umpan balik segera terkait dengan kinerja dalam kelas, g) Pertimbangkan fleksibilitas dalam jadwal dan metode penilaian mungkin lebih nyaman dengan pembelajaran yang tidak terikat waktu atau tempat tertentu, serta h) Mengajarkan siswa keterampilan berpikir kritis dan evaluasi informasi yang terbiasa

dengan akses bebas informasi, tetapi perlu dibantu dalam mengembangkan kemampuan menyaring dan menganalisis informasi (Hamer, 2022).

Keberagaman dan inklusi menciptakan lingkungan yang inklusif dan menerima keberagaman. Generasi Z cenderung peka terhadap isu-isu sosial, yang diterima. Kreativitas diberikan ruang untuk ekspresi kreatif dalam pembelajaran dan mendorong proyek-proyek seni, penulisan, atau pengembangan solusi inovatif mampu memotivasi generasi Z. Integrasikan Hikmah digital generasi Z mungkin cenderung tergantung pada perangkat digital. Jadi, selain pengajaran daring, penting juga untuk mengintegrasikan keterampilan seperti literasi digital dan etika online dalam kurikulum.

Sedangkan Bonk, Graham dalam (Sulaeman, 2022) mengemukakan karakteristik pembelajaran digital yaitu : 1) pergeseran dari *teacher centered* menuju ke *student centered* dimana siswa menjadi pembelajar yang aktif dan interaktif (pergeseran harus diterapkan keseluruhan kegiatan pembelajaran, termasuk pada pembelajaran tatap muka); serta 2) peningkatan interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, kapasitas siswa, dan sumber daya diluar siswa yang mengintegrasikan mekanisme penilaian formatif dan sumatif yang terpadu untuk siswa dan guru. Adapun Rayitno dalam (Darmawan, 2021) menyebutkan karakteristik pembelajaran digital (menggunakan model *blended learning*) yaitu: 1) pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, gaya pembelajaran, model pendidikan, dan beragam media berbasis teknologi; 2) sebagai kombinasi pendidikan langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar secara mandiri secara online; 3) pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, pengajaran, dan gaya pembelajaran; serta 4) pendidik dan orang tua memiliki peranan yang sama pentingnya, dimana pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung. Sementara itu menurut Dabbagh dalam (Hasbi, 2021) mengidentifikasi karakteristik dan kemampuan yang harus dimiliki untuk menjadi peserta didik pembelajaran online atau pembelajaran digital yang berhasil; 1) lancar dalam menggunakan teknologi pembelajaran online, 2) mampu melakukan afilias, 3) memahami dan menggunakan pembelajaran interaksi dan kolaborasi, 4) memiliki kontrol internal yang kuat, 5) memiliki konsep akademik diri yang kuat, serta 6) memiliki pengalaman dan inisiasi dalam pembelajaran secara mandiri.

Mendengarkan dan beradaptasi yang paling penting, dengarkan umpan balik dari siswa. Generasi Z cenderung terbuka terhadap berbagai pendapatnya, jadi gunakan wawasan ini untuk terus beradaptasi dan meningkatkan pengajaran. Mengintegrasikan elemen-elemen dalam praktik mengajar dapat membantu menjadi pendidik yang lebih efektif untuk generasi Z yang unik. Setiap siswa adalah individu, jadi berikan perhatian khusus untuk memahami kebutuhan dan gaya belajar secara individual.

Pemanfaatan Teknologi Gunakan alat-alat teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran, platform daring, dan aplikasi edukatif untuk mendukung pembelajar dan mencakup pembelajaran berbasis game, video pembelajaran, dan platform kolaboratif online. Pembelajaran berbasis proyek-proyek yang mengharuskan siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menghasilkan hasil yang kreatif. Proyek-proyek berupa pembuatan video, penulisan blog, atau penelitian mandiri. Pendekatan interaktif melibatkan siswa dalam diskusi, debat, dan simulasi gunakan pertanyaan terbuka untuk merangsang pemikiran kritis dan memotivasi partisipasi aktif (Hamer, 2022).

Menurut Noe dalam (Nasser, 2021) bahwa kelebihan pembelajaran digital menggunakan komputer adalah belajar dengan kecepatan masing-masing, interaktif,

memiliki konsistensi isi, memiliki konsistensi penyampaian materi, dapat diakses dimana saja, memberikan umpan balik langsung, memiliki sistem panduan yang terintegrasi, menarik seluruh indera, dapat menguji dan menentukan ketuntasan, dan dapat menjaga privasi. Sementara itu Falloon dalam (Hadiansah, 2021) menyatakan kelebihan pembelajaran digital yaitu Melalui fasilitas yang disediakan oleh media tersebut, pembelajar dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Untuk mendukung ini, berbagai macam kerangka kerja, model, literasi telah dikembangkan selama bertahun-tahun untuk membimbing guru agar berusaha membangun keterampilan digital pada anak didiknya. Adapun kelebihan media pembelajaran digital menurut Ihmeideh dan Alkhawaldeh dikutip (Irwansyah, 2021) bahwa mereka dapat membuka, menutup, dan mengubah aplikasi, bermain game yang mendidik, dan mengambil gambar/foto. Di sisi lain, orangtua memiliki pandangan jika penggunaan media digital mampu meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi, pengetahuan agama, dan beragam fenomena yang terjadi di sekitar anak. Deni Harianto dalam (Nurbaeti, 2022) menyatakan kelebihan Dengan memanfaatkan pembelajaran digital TIK belajar dapat dilangsungkan dimana saja dan kapan saja. Pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran melalui web, begitu juga dengan peserta didik dapat dengan mudah mengakses informasi tersebut. Pada pembelajaran online sangat penting karena dalam pembelajaran ini pendidik maupun peserta didik tidak diharuskan bertemu secara tatap muka.

Ajarkan siswa untuk mengelola waktu sendiri, menetapkan tujuan pembelajaran pribadi, dan mengambil inisiatif dalam pembelajaran. Ini akan membantu mengembangkan kemandirian. Generasi Z menghargai umpan balik yang jelas dan konstruktif secara teratur untuk membantu meningkatkan kinerja karakter merupakan usaha dan upaya yang dilakukan di dalam membangun karakter bagi generasi Z agar merealisasikan nilai-nilai secara normatif.

Berdasarkan titik konsep tersebut, Sudrajat dalam (Arifudin, 2020) menjelaskan maka hal yang dapat dilakukan dari urgensi pendidikan karakter adalah dengan berupaya secara intens untuk dapat membangun jenis karakter yang akan ditanamkan pada siswa. Pada upaya penanaman pendidikan karakter tersebut, para tenaga pendidik juga harus dibekali konsep-konsep ilmuwan yang relevan agar dapat berimplikasi dalam praktik empiris. Berdasarkan UU sistem pendidikan nasional (Sidiknas) Nomor 20 tahun 2003 (Apiyani, 2022).

Salah satu poin penting dari tujuan pendidikan nasional tersebut adalah pembentukan insan yang cerdas serta berkarakter. Hal tersebut tentu menjadi sebuah harapan semua elemen bangsa dalam meningkatkan generasi z yang tidak hanya pintar secara teori, tetapi juga mempunyai akhlak, moral, serta karakter. Kementerian Pendidikan Nasional saat ini juga sudah berupaya menerapkan konsep pendidikan yang berlandaskan karakter nasional di semua elemen pendidikan. Konsep pendidikan tersebut didesain dalam membentuk aspek kebudayaan, psikologis, akhlak, olah rasa, dan kecerdasan spiritual (Mansur & Ridwan., 2022).

Manfaat serta urgensi yang dihasilkan dari desain pendidikan karakter tersebut adalah generasi z mampu mengembangkan kecerdasan akademik maupun spiritual bertanggungjawab sebagai moral, berpikir secara kritis, kreatif serta berkelanjutan atau

sustainable. Pada upaya meningkatkan pendidikan karakter sendiri, pemerintah telah membuat program gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada tahun 2010. PPK tersebut termaktub dalam delapan butir Nawacita, yakni gerakan revolusi mental dan revolusi karakter di sektor pendidikan (Ulfah, 2019).

Penting untuk diingat bahwa setiap siswa adalah individu dengan preferensi belajar yang berbeda, meskipun termasuk dalam generasi Z. Oleh karena itu, cobalah untuk memahami kebutuhan dan minat siswa secara individu dan beradaptasi sesuai dengan itu dalam praktik mengajar. Sering dikatakan adanya praktik akan memudahkan ilmu yang masih asing di pikiran, namun jika hanya terpaku pada materi, maka ilmu tersebut hanya akan lewat begitu saja. Sama halnya dalam meningkatkan pendidikan karakter, di samping pemberian materi harus melakukan praktik agar ilmu yang diberikan tidak dilupakan.

Contoh praktik yang dapat dilakukan untuk meningkatkan karakter adalah melatih kepemimpinan dengan menjadi ketua kelas, bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan, bersikap adil dan jujur, juga sopan kepada setiap orang, seperti teman dan juga guru. Hal-hal kecil tersebut harus senantiasa dipraktikkan di lingkungan sekolah atau dunia pendidikan, dengan bimbingan para guru yang mengajar. Terlebih lagi, sekolah merupakan rumah kedua bagi setiap anak, sehingga mereka dapat mempraktikkan hal-hal tersebut dengan teman-temannya, sekaligus mencari jati diri mereka sehingga nantinya akan terbentuk karakter yang berguna bagi masa depan. Selain itu, memanfaatkan teknologi informasi juga dapat dijadikan cara untuk membentuk karakter pada generasi Z.

Primantari & Qintara dalam (Ulfah, 2020) menjelaskan bahwa generasi Z akan produktif jika tetap terhubung internet dan media sosial. Maka dari itu, sekolah harus memasukkan nilai-nilai karakter yang baik dalam memanfaatkan teknologi ini sebagai media pembelajaran agar peserta didik produktif dalam teknologi namun tetap menjaga nilai karakter yang dimiliki setiap peserta didik. Pengawasan terhadap penggunaan smartphone dalam pembelajaran adalah salah satu contoh penjagaan dan memanfaatkan teknologi agar siswa tetap produktif namun tetap menjaga karakter yang dimiliki. Anak generasi Z cenderung aktif di sosial media yang menyebabkan guru harus bergabung dalam grup tersebut dan penilaian tidak hanya sekedar dari hasil siswa namun memasukkan unsur karakter baik kejujuran, kata yang sopan atau kerja sama dalam indikator penilaian. Guru juga dapat mengawasi siswa dimana saja dan kapan saja.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan menyesuaikan praktik mengajar untuk memenuhi Generasi Z adalah pendidik dan institusi pendidikan harus mengadopsi pendekatan yang lebih modern, interaktif, dan berpusat pada teknologi dalam pengajaran mereka. Generasi Z adalah kelompok yang tumbuh di era digital, sehingga pendekatan tradisional dalam mengajar mungkin tidak lagi efektif. Pemanfaatan Teknologi: Generasi Z terbiasa dengan teknologi digital, jadi pendidik harus memanfaatkan alat-alat teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran online, aplikasi mobile, dan media sosial dalam proses pengajaran. Memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dengan memberikan proyek-proyek yang

memungkinkan mereka berkolaborasi, menciptakan, dan mengambil inisiatif dalam menyelesaikan tugas.

Saran dalam penelitian ini yakni dampak negatif yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi melalui materi-materi yang diajarkan, pelaksanaan, serta habituasi atau pembiasaan. Kemudian penguatan etika digital seharusnya terintegrasi dengan semua mata pelajaran, mengingat urgensi dari etika digital dalam membangun ruang digital yang aman dan nyaman serta menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Sehingga pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan inovatif dalam pembelajaran daring yang dapat mewadahi kemampuan peserta didik. Untuk memenuhi kebutuhan Generasi Z, pendidikan harus lebih dinamis, responsif terhadap perkembangan teknologi, dan memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ini akan membantu menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih relevan dan efektif bagi generasi yang tumbuh di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam penyusunan jurnal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Pimpinan STAI Nida El Adabi, yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
2. Ketua LPPM STAI Nida El Adabi yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adriyanto dkk. (2020). Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring. *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, 2(2), 165–173.
- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767–775.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Chadijah, S. (2017). Kebanggaan Terhadap Bahasa Indonesia (Language Pride) di Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indo*, 11, 121.
- Chadijah, S. (2022). Interferensi bahasa dalam komunikasi massa Dedi Mulyadi di channel youtube Kang Dedi Mulyadi. *Jurnal Bisnis*, 10(1), 140–152.
- Chadijah, S. (2023). A Correlational Study of Gadget Used Towards Reading Interest. *Journal of English Culture, Language, Literature and Education*, 11(1), 59–78.

- Darmawan, I. P. A. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi"*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Hadiansah, D. (2021). *Membaca Perspektif Balanced Scorecard*. Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation.
- Hamer. (2022). Memahami Pola Belajar Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Media Pembelajaran IPS di IAIN Metro. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 175–183.
- Hanafiah, H. (2022). Implementation Of Character Strengthening In Boarding School Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(2), 49–54.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Kartika, I. (2018). The Relationship Between Jigsaw Cooperative Learning Method And Parents Attention With English Learning Achievement Student In Public Junior High School 4 Bogor. 2 *Nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*., 2(2), 313–320.
- Kartika, I. (2022). The Effect of Improving Spiritual Quotient and Emotional Quotient on Mental Health in Sya’ban Month at The Pandemic Covid 19 in Jakarta. *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 35–49.
- Kartika, I. (2023). The Influence of Emotional Intelligence and Spiritual Intelligence on Teacher Professionalism at Madrasah Aliyah Attahiriyah Jakarta. *History of Medicine*, 9(1), 266–276.
- Lickona. (2013). *Pendidikan Karakter (Panduan Lengkap Mendidik siswa menjadi Pintar dan Baik)*. Bandung:Penerbit Nusa Media.
- Mansur & Ridwan. (2022). Karakteristik Siswa Generasi Z dan Kebutuhan Akan Pengembangan Bidang Bimbingan dan Konseling. *Educatio*, 17(1), 120–130.
- Mardizal, J. (2023). Model Kepemimpinan Transformational, Visioner dan Authentic Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 2994–3003.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam

- Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Riyanti, A. (2022). *Strategi pembelajaran bahasa Indonesia*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Ropitasari, A. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12, 1–14.
- Saepudin, S. (2019). The Effect of Work Ethic on The Professional Competences of University Lecturers at Jakarta of Indonesia. *1st International Conferenfe on Administration Science (ICAS 2019)*, 343, 327–332.
- Saepudin, S. (2021). Improving the Ability to Understand the Quran Reading through the Application of the Mind Map Method during the Covid 19 Pandemic in Al-Qur'an Education Institutions Qurrota A'yun at Kutaraja Village, Maleber District, Kuningan Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 14331–14338.
- Saepudin, S. (2022). Manajemen kompetensi dosen berbasis Islam dalam mewujudkan perguruan tinggi bermutu. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam.*, 9(1), 089–101.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Surya, C. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.
- Suryaningsih, I. (2023). *Sastra Arab bandingan: potret karya antar negara, budaya dan peradaban*. Idea Press.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.

- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Uswatiyah, W. (2023). Instilling religious character values in elementary school students through Islamic religious education learning. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(9), 100–107.
- Wahyuni, R. S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa STT Wastukencana Purwakarta. *Bisnis STIEB Perdana Mandiri*, 9(1), 21–29.