

Pengaruh Era Disrupsi Teknologi terhadap Pengetahuan Kebudayaan Generasi Z

Indah Cahaya Putri*¹
Meisya Siti Zainab²
Widya Wulandari³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*e-mail: indahcahayap@upi.edu¹

Abstrak

Era disrupsi ini muncul tidak hanya hal positifnya saja tetapi ada hal negatifnya juga. Maka dari itu penulis akan menguraikan apa saja pengaruh era disrupsi ini terhadap kebudayaan khususnya pada generasi Z. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Pada era disrupsi teknologi saat ini, pengaruhnya terhadap pengetahuan kebudayaan generasi Z sangatlah signifikan. Generasi Z, yang terdiri dari individu yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010, tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sangat terhubung dengan teknologi. Hal ini telah memengaruhi cara mereka memperoleh, mengonsumsi, dan memahami pengetahuan kebudayaan. Oleh sebab itu, perlu adanya keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pemerolehan pengalaman secara konkret, sehingga generasi Z dapat mengikuti perkembangan zaman dengan tetap memiliki pengalaman belajar yang bermakna. era disrupsi teknologi memiliki pengaruh besar terhadap pendidikan generasi Z, sehingga pendidikan karakter dan bimbingan diperlukan untuk membantu mereka menghadapi perubahan sosial dan budaya di era revolusi industri.

Kata kunci: Era Disrupsi, Generasi Z, Kebudayaan

Abstract

In this era of disruption, there are not only positive things but also negative things. Therefore, the author will explain the influence of this era of disruption on culture, especially on generation Z. The type of research used is literature study. The literature study method is a series of activities relating to methods of collecting library data, reading and taking notes, and managing research materials (Zed, 2008:3). In the current era of technological disruption, its influence on generation Z's cultural knowledge is very significant. Generation Z, which consists of individuals born between 1995 and 2010, grew up and developed in an environment that is highly connected to technology. This has influenced the way they acquire, consume and understand cultural knowledge. Therefore, there needs to be a balance between the use of technology and gaining concrete experience, so that generation Z can keep up with the times while still having a meaningful learning experience. The era of technological disruption has a big influence on the education of generation Z, so character education and guidance are needed to help them face social and cultural changes in the era of the industrial revolution.

Keywords: Era of disruption, Generation Z, Culture

PENDAHULUAN

Era disrupsi terjadi karena adanya perubahan-perubahan inoovasi yang pesat dan hebat. Sehingga dengan adanya kita di era ini dapat mengubah perilaku, cara pemikiran bahkan bagaimana cara berkomunikasi. Dibalik itu, era disrupsi memberikan banyak manfaat dan juga tantangan bagi masyarakat khususnya generasi muda. Maka dari itu kita sebagai generasi Z yang mengalami era ini harus bisa memilah-milih teknologi untuk terjaganya kebudayaan yang telah dimiliki.

Dunia terus berubah sejalan dengan perubahan pemikiran manusia tentang kehidupannya (Ulfah dkk, 2022). Cara pandang manusia tidak selalu sama. Itu yang mengakibatkan adanya konsep atau hal-hal baru yang muncul. Keterbaruan muncul dari pemikiran maupun perilaku seseorang atau kelompok orang yang yang begitu cepat yang berdampak pada kemajuan zaman yang pesat.

Perubahan disrupsi mengancam tatanan hidup bersama, juga memberikan peluang kepada setiap orang untuk menemukan metode yang tepat dalam mengimbangi "bencana

perubahan” saat ini (Botu, 2022). Adanya perubahan disrupsi ini menjadi berpengaruh kedalam tatanan segala aspek kehidupan manusia. Salah satunya aspek kebudayaan. Banyak sekali hal-hal yang ditimbulkan kedalam aspek kebudayaan ini terutama kepada generasi Z.

Salah satu perubahan kebudayaan yang terjadi yaitu krisis identitas dan kehilangan jati diri kaum muda karena adanya pencampuran budaya. Dapat kita lihat bahwa era disrupsi ini muncul tidak hanya hal positifnya saja tetapi ada hal negatifnya juga. Maka dari itu penulis akan menguraikan apa saja pengaruh era disrupsi ini terhadap kebudayaan khususnya pada generasi Z.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3).

Studi kepustakaan merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis. Studi kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan / fondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian. Sehingga para peneliti dapat mengelompokkan, mengalokasikan mengorganisasikan, dan menggunakan variasi pustaka dalam bidangnya.

Dengan melakukan studi kepustakaan, para peneliti mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti. Melakukan studi literatur ini dilakukan oleh peneliti antara setelah mereka menentukan topik penelitian dan ditetapkannya rumusan permasalahan, sebelum mereka terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan (Darmadi, 2011).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permasalahan-Permasalahan Yang Terjadi Di Era Disrupsi Terhadap Pengetahuan Kebudayaan Generasi Z

Pada era disrupsi teknologi saat ini, pengaruhnya terhadap pengetahuan kebudayaan generasi Z sangatlah signifikan. Generasi Z, yang terdiri dari individu yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010, tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sangat terhubung dengan teknologi. Hal ini telah memengaruhi cara mereka memperoleh, mengonsumsi, dan memahami pengetahuan kebudayaan. Salah satu pengaruh utama era disrupsi teknologi terhadap pengetahuan kebudayaan generasi Z adalah akses tak terbatas terhadap informasi. Dengan adanya internet dan perangkat mobile yang terus berkembang, generasi Z dapat dengan mudah mencari informasi tentang berbagai aspek kebudayaan dari seluruh dunia. Mereka dapat mengakses artikel, video, podcast, dan sumber daya digital lainnya untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang berbagai aspek kebudayaan seperti musik, film, seni, dan bahasa.

Selain itu, era disrupsi teknologi juga telah menciptakan platform baru untuk berbagi pengetahuan kebudayaan. Generasi Z dapat dengan mudah mengungkapkan minat dan pendapat mereka melalui media sosial, blog, dan platform lainnya. Mereka dapat berinteraksi dengan orang lain yang memiliki minat yang sama dan saling berbagi pengetahuan serta pengalaman kebudayaan. Hal ini telah memperkaya pemahaman mereka tentang kebudayaan dan membantu mereka mengembangkan perspektif yang lebih inklusif dan global.

Namun, pengaruh era disrupsi teknologi juga memiliki beberapa tantangan. Salah satunya adalah overload informasi. Generasi Z seringkali disajikan dengan begitu banyak informasi yang tersedia secara online, yang dapat membuat mereka sulit untuk memilah dan memfilter informasi yang benar dan berkualitas. Oleh karena itu, penting bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan kritis dan literasi media untuk memilah informasi yang valid dan dapat dipercaya. Secara keseluruhan, era disrupsi teknologi telah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan kebudayaan generasi Z.

Meskipun ada tantangan yang harus dihadapi, generasi Z mampu memanfaatkan teknologi dengan baik untuk memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan mendalam tentang kebudayaan. Penting bagi mereka untuk terus mengembangkan keterampilan kritis dan literasi media guna memaksimalkan manfaat yang dapat diperoleh dari teknologi dalam memahami dan menghargai kebudayaan. Pertiwi, DA, dkk. (2021).

Diketahui bahwa Generasi Z, adalah generasi yang lahir setelah tahun 2000, karakter dan pola pikirnya berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi Z masuk dalam dunia pendidikan baru-baru ini dan kebanyakan lahir setelah tahun 2000 yang dikenal sebagai generasi mobile. Di era sekarang ini, ponsel telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari individu mereka diterima sebagai alat yang sangat diperlukan untuk berkomunikasi dengan orang lain; untuk memanggil anggota keluarga dan teman, mengirim pesan teks, terhubung ke internet, bermain game, mendengarkan musik dan bersantai (Leena, Tomi & Arja, 2005; Coogan & Kangas, 2001).

Telah diyakini bahwa penggunaan smartphone terutama pada generasi-generasi ini telah menjadi kecanduan dan dianggap bahwa situasi ini sangat mempengaruhi kehidupan sosial dan psikologi mereka. Dari pernyataan di atas muncul anggapan serta dugaan mengenai rendahnya sikap nasionalisme pada generasi-generasi Z yang merujuk pada persoalan identitas, baik dalam hal identitas personal maupun identitas nasional, adalah salah satu persoalan yang patut untuk dikaji secara mendalam dalam konteks lintas-generasi. Perkembangan teknologi dan informasi tidak hanya mengubah konstelasi keperilakuan, tetapi juga berdampak pada profil identitas yang dimiliki oleh generasi-generasi yang hidup pada jaman ini (Geschiere & Meyer, 1998).

Keraguan tentang sikap nasionalisme pada Generasi Z saat ini sebenarnya tidak lepas dari karakteristik generasi sekarang ini. Abrams (2015) Generasi Z adalah generasi yang tergolong merupakan penduduk asli digital (digital native). Generasi ini lekat dengan arus informasi virtual yang melimpah baik dalam bentuk penggunaan media sosial sejak remaja, terlibat dalam permainan video game baik secara daring (online) maupun luring (offline).

Keterpaparan yang intens terhadap informasi-informasi ini membuat Generasi Z membuat mereka mengembangkan preferensinya sendiri sebagai komponen identitasnya. Generasi-generasi sebelumnya, menurut Abrams (2015), harus bersedia untuk juga meningkatkan literasi digitalnya agar mampu mengamati, terlibat, bahkan mendesain pembelajaran yang sesuai agar pola komunikasi yang efektif dapat terbangun. Karakter dianggap sebagai bagian dari elemen psiko-sosial yang terkait dengan konteks sekitarnya (Koesoema, 2007: 79). Karakter dapat diartikan sebagai perilaku Karakter merupakan kepribadian dan karakter dapat diubah dengan cara merubah kepribadian. Menurut Lickona (1993). Karakter nasionalisme dapat menentukan kekuatan bangsa, maka karakter tersebut seharusnya ditanamkan kepada generasi muda sejak dini.

Generasi muda merupakan agen perubahan suatu bangsa. Tanpa adanya upaya untuk menanamkan nilai karakter nasionalisme, dianggap bahwa generasi muda akan memiliki landasan yang lemah dalam menjadi agen perubahan suatu bangsa. Dari pernyataan tersebut, pendidikan karakter memegang peran yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa.

Solusi untuk Meningkatkan Pengetahuan Kebudayaan Generasi Z

Kurangnya pengetahuan terkait kebudayaan daerah dan kebudayaan bangsa yang dimiliki oleh generasi Z menyebabkan berkurangnya pula kepedulian mereka terhadap kekayaan budaya yang diwariskan oleh para leluhur. Era disrupsi teknologi telah memberi dampak yang besar pada rasa tanggung jawab generasi muda untuk memelihara budayanya. Era globalisasi juga telah menyebabkan banyak anak-anak muda yang mengalami krisis identitas, Budaya barat yang bercampur baur dengan budaya ketimuran memicu adanya pergeseran moral di kalangan remaja.

Sebagai *digital natives*, generasi Z cenderung memiliki pola berpikir yang berbeda dalam menemukan dan menghimpun pengetahuan. Mereka lebih tertarik untuk menemukan pengetahuan yang dapat diperoleh dengan instan dan cepat (Szymkowiak et al., 2021). Hal ini tentunya membuat berbagai informasi dapat diakses secara lebih efisien tanpa memakan waktu. Namun, hal ini juga menyebabkan pengetahuan yang diperoleh oleh generasi Z sering kali tidak sampai menyentuh hakikat. Oleh sebab itu, perlu adanya keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pemerolehan pengalaman secara konkret, sehingga generasi Z dapat mengikuti

perkembangan zaman dengan tetap memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan kebudayaan generasi Z di era disrupsi teknologi ini.

Pertama, melalui media film. Film membantu seseorang agar dapat menginternalisasi situasi yang mungkin belum pernah mereka alami sendiri dan membantu mereka untuk terhubung dengan berbagai teori dan konsep. Film merupakan media yang efektif digunakan untuk memperkaya pengetahuan kebudayaan karena film akan memberikan wawasan melalui karakter, cerita, konteks, dialog, dan efek audio sekaligus dalam satu waktu. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nur (2014) dalam membelajarkan kebudayaan melalui media film di kelas, dapat diketahui bahwa siswa dapat memahami materi secara lebih mudah dan siswa dapat mengetahui wawasan kebudayaan secara lebih baik. Di samping itu, melalui film mereka dapat membandingkan budaya satu dengan yang lainnya, sehingga dapat meminimalisir terjadinya *culture shock*.

Film merupakan media yang inovatif dan dapat mengungkap berbagai jenis kebudayaan secara komprehensif. Film memungkinkan kita mengamati berbagai pola perilaku manusia, termasuk pemikiran, kepercayaan, nilai, adat istiadat, sopan santun, ritual, dan tata krama dalam berinteraksi, sehingga akan meningkatkan rasa toleransi dan kesadaran berbudaya bagi generasi Z.

Menurut Yuldashbayevna (2020), terdapat alasan mengapa film dapat menjadi media yang efektif untuk mengenalkan budaya, yakni karena film adalah jendela menuju budaya. Film dapat menyoroti aspek-aspek tertentu dari kehidupan budaya umum di suatu masyarakat. Contohnya, ketika menonton film dokumenter mengenai masyarakat kampung adat di Desa Canguang, Garut, seseorang akan langsung memahami apa saja peraturan-peraturan yang mereka patuhi serta bagaimana cara mereka menjalani keseharian. Melalui film, generasi Z akan mengetahui bagaimana orang hidup, berpikir dan berperilaku, tentang bahasa tubuh, gaya berpakaian, tata krama makan, peran gender, cara memperlakukan anak dan cara berbicara pada orang yang lebih tua.

Film dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan bagi generasi Z karena mereka dapat mengaksesnya dengan mudah dan dapat mempelajarinya secara instan. Adapun film-film yang akan digunakan sebagai media haruslah dipilih secara selektif terlebih dahulu. Film yang dipilih harus mampu menggambarkan secara mendalam kebudayaan suatu daerah, menawarkan jalan yang cerita yang menarik, dan dapat menampilkan konten yang sesuai untuk usia penonton.

Cara kedua untuk meningkatkan pengetahuan kebudayaan generasi Z di era disrupsi teknologi adalah melalui *games* yang interaktif, baik itu *game* tradisional maupun *serious online game*. *Online game* dapat menjadi media yang sangat sesuai untuk generasi Z karena terdapat pengintegrasian antara teknologi, proses belajar, dan permainan. Mereka dapat menemukan informasi dan pemahaman terkait kebudayaan tanpa perlu belajar secara formal. Bahkan, *online game* juga dapat membantu anak-anak muda mengenal budaya masyarakatnya dan mengingatkannya dalam memori jangka panjang. Hal ini karena di dalam *online game* terdapat proses belajar yang meliputi teori taksonomi Bloom, di antaranya adalah kognitif, afektif, dan psikomotor. Melalui *online game*, kita dapat mengetahui rekonstruksi sejarah, warisan seni/ arkeologi, warisan arsitektur, dan kesadaran budaya lainnya (Mortaraa et al., 2014). Selain itu, *online game* pun dapat mengenalkan tarian daerah, makanan tradisional, bahasa daerah, dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh sebuah masyarakat. Adapun bentuk permainannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan usia. Misalnya berbentuk trivia, *game* aksi, petualangan, *game* simulasi, dan lain-lain.

Bukan hanya permainan secara digital, generasi di masa ini pun perlu diberi stimulus untuk memainkan permainan yang dapat membuat tubuh bergerak, sehingga mereka dapat memiliki aktivitas lain selain berfokus pada gawainya. Menurut López et al. (2022), dalam penelitiannya, dapat diketahui bahwa permainan tradisional bahwa permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap perkembangan pembelajaran siswa dan dapat memperkuat identitas budaya kearifan leluhur kita sebagai warisan nenek moyang kita, terutama di sekolah dasar. Permainan tradisional juga dapat memperkuat kembali budaya gotong royong

di Indonesia yang semakin lama semakin memudar karena generasi pada masa ini cenderung lebih individualis. Sementara itu, permainan tradisional memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang diarahkan pada persatuan, mengurangi perpecahan, dan menyebarkan pemikiran kekuatan (Tjahjaningsih et al., 2022).

Di samping itu, permainan tradisional dapat membantu anak-anak untuk membangun hubungan dengan lingkungan terdekatnya, sehingga mereka memperoleh serangkaian norma dan peran sosial yang memungkinkan mereka berhubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa. Adapun contoh permainan tradisional di Indonesia di antaranya adalah cublak-cublak suweng, congklak, lompat tali karet, petak umpet, bola bekel, layangan, gundu, dan lain-lain. Serunya beraktivitas fisik secara langsung dan berinteraksi sosial bersama teman sebaya akan menanamkan nilai budaya yang paling utama bagi generasi Z, yaitu gotong royong, toleransi, dan ramah-tamah.

Cara ketiga untuk meningkatkan pengetahuan kebudayaan generasi Z di era disrupsi teknologi adalah melalui media sosial. Media sosial adalah teknologi digital yang beroperasi melalui Internet dan menawarkan cara untuk menyebarkan pesan dengan cara yang terdesentralisasi (Goulart, 2017). Media sosial, yang diperkuat oleh perkembangan teknologi, memungkinkan cara baru untuk berkomunikasi dan bertukar informasi, baik itu yang mengandung nilai-nilai positif maupun negatif.

Media sosial hanyalah sebuah alat yang positif dan negatifnya bergantung pada penggunaannya. Oleh sebab itu, di era serba digital ini, pengenalan budaya pun akan lebih baik jika dilakukan melalui media sosial, terutama di platform yang saat ini banyak digunakan oleh generasi Z, seperti Tiktok, YouTube, dan Instagram (Sulistyarini & Dewantara, 2023). Unggahan terkait pengetahuan budaya dapat dipublikasikan melalui aplikasi-aplikasi tersebut, baik itu berupa lagu-lagu daerah, permainan alat musik tradisional, pakaian adat, dan pertunjukan-pertunjukan. Jika dikemas secara menarik dan kekinian, generasi Z akan tertarik untuk melihatnya bahkan menjadikan hal tersebut sebagai tren untuk kemudian membuat video-video serupa.

Cara keempat adalah dengan mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan ke dalam kurikulum. Kurikulum dianggap sebagai pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap yang disajikan kepada peserta didik untuk mengubah perilakunya menjadi anggota masyarakat yang bermanfaat (Offorma, 2016). Kurikulum yang terencana dengan baik harus mencerminkan budaya masyarakatnya. Sekolah merupakan lembaga terpenting bagi anak-anak muda untuk membentuk sikap dan karakternya serta untuk membangun pengetahuannya. Oleh sebab itu, mengintegrasikan budaya dengan pembelajaran menjadi hal yang urgen untuk dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Supsiloani et al. (2021), bahwa penting untuk mengintegrasikannya pendidikan multikultural dalam kurikulum di sekolah karena sekolah merupakan tempat paling utama dalam sosialisasi pembelajaran.

Selain itu, peran guru sangat besar dalam membentengi anak didiknya dari berbagai konten yang tidak sejalan dengan budaya bangsa. Oleh sebab itu, guru pun harus berupaya menanamkan budaya bangsa sebagai bagian dari jati diri para peserta didik, sehingga mereka tidak akan mudah terpengaruh di era disrupsi teknologi yang kian mengkhawatirkan ini. Adapun contoh kegiatan yang dapat dilakukan di antaranya adalah permainan peran, dramatisasi, kolaborasi, karyawisata, permainan dan simulasi, serta mode interaktif lainnya.

Cara kelima adalah dengan melakukan *project based learning*. Di era ini, generasi muda dituntut untuk memiliki keterampilan abad 21, terutama kemampuan untuk berpikir kritis dan berkolaborasi. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa akan mengalami pembelajaran yang bermakna secara konkret dengan *learning by doing*. Hal ini pun dapat diintegrasikan dengan penggunaan teknologi digital, misalnya anak diminta untuk membuat film dokumenter, video pengenalan budaya berdurasi singkat untuk diunggah di Tiktok, atau proyek membuat *big book* dengan tema budaya daerah masing-masing secara berkelompok.

Meskipun memerlukan waktu yang lama, pembelajaran berbasis proyek ini efektif dilakukan untuk generasi di zaman ini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Yazdanpanah, 2019), bahwa pembelajaran berbasis proyek memang memerlukan waktu yang lama, tetapi

hasilnya sangatlah baik untuk kehidupan siswa di masa mendatang. Pembelajaran berbasis proyek ini akan menantang siswa dan membuatnya terlibat secara nyata di dunia yang saat ini saling terhubung dan mengglobal dibandingkan hanya mengandalkan pengetahuan berdasarkan buku teks.

Cara terakhir adalah dengan memanfaatkan sebaik mungkin museum yang ada. Museum merupakan sumber berbagai budaya dan peristiwa sejarah. Oleh sebab itu, penting bagi generasi Z untuk merasa tertarik mengunjungi museum. Melalui museum, mereka akan belajar tentang beragam kebudayaan dari berbagai daerah serta kesadaran mereka dalam berbudaya pun akan bertumbuh (Wareath, 2022). Bahkan, selain berkunjung secara langsung ke museum, untuk menghemat waktu dan biaya, generasi Z di zaman ini dapat pula mengunjungi museum melalui virtual reality. Menurut Bolognesi & Aiello (2020), virtual reality di museum dapat dibuat secara menarik dengan mengajak pengguna sepenuhnya di ruang permainan dan melibatkan dia secara fisik dan secara emosional melalui elemen interaktif.

KESIMPULAN

Era disrupsi teknologi telah memengaruhi pengetahuan kebudayaan generasi Z dengan cara yang kompleks. Generasi Z tumbuh dalam lingkungan yang sangat terkoneksi secara digital, yang membawa sejumlah perubahan yaitu:

1. Generasi Z adalah generasi yang paling melek teknologi dan diuntungkan oleh keunggulan demografi, namun mereka sering mengalami demoralisasi akibat pengaruh media sosial yang merugikan.
2. Kemajuan teknologi di era Society 5.0 merupakan masalah terbesar bagi Generasi Z, sehingga karakter pendidikan diperlukan untuk membantu mengembangkan kesadaran, tanggung jawab, integritas, dan kebijaksanaan.
3. Generasi Z membutuhkan arahan dan perlindungan untuk menyerap baik dampak positif maupun potensi buruk dari kemajuan teknologi.
4. Pendidikan karakter diperlukan untuk membantu Generasi Z menghadapi perubahan sosial dan budaya era revolusi industri 4.0.
5. Generasi Z perlu memperoleh karakter pendidikan berupa kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Dari kesimpulan tersebut, dapat disimpulkan bahwa era disrupsi teknologi memiliki pengaruh besar terhadap pendidikan generasi Z, sehingga pendidikan karakter dan bimbingan diperlukan untuk membantu mereka menghadapi perubahan sosial dan budaya di era revolusi industri

DAFTAR PUSTAKA

- A.H. Rosenfeld, *The End of the Holocaust*. Bloomington, Indiana University Press, 2013.
- A. Pellegrino, J. Parker, *Teaching and Learning through the Holocaust. Thinking about the Unthinkable*, Palgrave MacMillan, London, UK, 2022.
- Bolognesi, C., & Aiello, D. (2020). LEARNING through SERIOUS GAMES: A DIGITAL DESIGN MUSEUM for EDUCATION. *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences - ISPRS Archives*, 43(B5), 83–90. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLIII-B5-2020-83-2020>
- Botu, F. (2022). Disrupsi : ancaman atau peluang bagi eksistensi budaya lokal? (tinjauan filosofis atas proses perubahan budaya). *Aggiornamento : jurnal filsafat-teologi kontekstual*.
- D.I. Popescu, T. Schult, *Revisiting Holocaust Representation in the Post-witness Era*, Palgrave MacMillan, London, UK, 2015.
- Goulart, E. E. (2017). Cultural and educational aspects of using social media: a Study with Undergraduate Students. *Estudios Sobre Las Culturas Contemporáneas*, 23, 27–40. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=123889295&site=ehost-live&scope=site>
- J. Subotić, *Holocaust memory and political legitimacy in contemporary Europe*, *Holocaust Studies* (2022), <https://doi.org/10.1080/17504902.2022.2116539>.

- Khoirunnida, F. L. (2022). Penguatan literasi pembelajaran IPS dalam menghadapi perubahan sosial budaya generasi Z era 4.0 (Studi Kasus Kelas IX A MTsN 6 Sampung Ponorogo). Skripsi.http://etheses.iainponorogo.ac.id/19426/1/208180019_Fatma%20Laili%20Khoirunnida_Tadris%20Ilmu%20Pengetahuan%20Sosial.pdf
- López, C., Armando, J., Nasner, C., Aníbal, J., Getial, J., Daninger, J., Polanco, C., Jairo, J. G., Cerón López, A., Gabriel, J., & De Oriente, U. (2022). Traditional games as a pedagogical strategy to strengthen cultural identity Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural Sinergias educativas. *Periodicity: Semestral*, 7(2), 2022.
- M. Gray, S. Foster, What do thirteen and fourteen year olds know about the Holocaust before they study it? *Int J Historical Teach, Learn Res* 12 (2) (2014)64–78.
- M. Kucia, The europeanization of holocaust memory and eastern europe, *East Eur. Polit. Soc.* 30 (1) (2016) 97–119.
- Mortaraa, M., Catalanoa, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., & Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 508, 621–628. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/MSF.508.621>
- M. Proske, “Why do we always have to say we’re sorry?” A case study on navigating moral expectations in classroom communication on national socialism and the holocaust in Germany, *Eur. Educ.* 44 (3) (2012) 39–66.
- Nur, S. (2014). Increasing students cultural awareness by using film in teaching cross cultural understanding. *The 61st TEFLIN International Conference*, 371–373. <http://coombs.anu.edu.au/SpecialProj/ASAA/biennial->
- Offorma, G. C. (2016). Integrating components of culture in curriculum planning conditions of the Creative Commons Attribution license (CC BY-NC-ND). *International Journal of Curriculum and Instruction*, 8(1), 1–8.
- Pichler, S., Chiranjeev Kohli, Neil Granitz. (2021). DITTO for Gen Z: A framework for leveraging the uniqueness of the new generation. *Bussines horizon*.
- Sulistyarini, & Dewantara, J. A. (2023). Kesadaran Masyarakat dalam Efektivitas Penggunaan Media Sosial Untuk Pengenalan Culture di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 520–529.
- Sari, D. P., & Kurniawan, A. (2021). Kesadaran multikultural generasi Z dan implikasinya pada pendidikan. *Journal UNY - Universitas Negeri Yogyakarta*, 9(2), 1-10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/49102/pdf>
- Supsiloani, Badaruddin, Ismail, R., & Aisyah, D. (2021). Integrating Multicultural Education in School Curriculum. *Proceedings of the Tenth International Conference on Languages and Arts (ICLA 2021)*, 599, 209–212. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211129.032>
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. (2021). Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society*, 65.
- Tjahjaningsih, E., Untari, D. H., Radyanto, M. R., & Cahyani, A. T. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan Endang. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS No*, 5(2), 96–100.
- Tsakalerou, M., Dauren Nurmaganbetov, Nurtay Beltenov. (2022). Aircraft maintenance 4.0 in an era of disruptions. *Procedia computer science*.
- Ulfah, Supriani, Y., Arifudin, O. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Wareath, O. A. El. (2022). The role of educational museums in the development of education. *International Journal of Humanities and Language Research*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.21608/ijhrlr.2023.215796.1011>
- Wijoyo, H. (2020). Generasi Z & Revolusi Industri 4.0. ResearchGate. https://www.researchgate.net/profile/HadionWijoyo/publication/343416519_GENERASI_Z_REVOLUSI_INDUSTRI_40/links/5f291107299bf134049ed943/GENERASI-Z-REVOLUSI-INDUSTRI-40.pdf
- Yazdanpanah, R. (2019). Exploring and Expressing Culture through Project-Based Learning.

English Teaching Forum, 57(3), 2–13.

Yuldashbayevna, N. J. (2020). The Significance of Comprehending Cultural Diversity Through Movies in English Lessons. *International Journal of Academic and Applied Research (IJAAR)*, 4(7), 88–93.