



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 4 Nomor 5 Oktober 2022 Halaman 6775 - 6787

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Kualitas Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mendidik *Generasi Z* di Era Digital

Leorince^{1✉}, Yehezkiel Vicky Fernando², Aminus Bayage³, Rivki Aprianggi Laka⁴

STT Bethel Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail : Leorince@sttbi.ac.id¹, Kiellfernando@gmail.com², aminusbayage@gmail.com³,
21212030@sttbi.ac.id⁴

Abstrak

Timbulnya anak *Generasi Z* dalam menyukai *games online* menyampai angka yang cukup tinggi, disisi lain, *Generasi Z* ini cakap dalam dunia digital dan berpikir kritis yang terkadang membuat guru tidak percaya diri untuk mengajar. Dengan kemajuan teknologi yang terus menerus membawa perubahan, maka perubahan ini tidak dapat dihindarkan bahwa *games online* cukup laris dalam dunia pasaran sebagai sarana hiburan yang paling banyak digunakan oleh *generasi Z*. Oleh sebab itu, Perlu sekali menelaah lebih dalam kompetensi-kompetensi guru untuk dapat mengoptimalkan guru sehingga menjadi guru yang berkualitas. Penelitian ini menggunakan studi pustaka atau *library research* ditambah peneliti melakukan pendekatan secara kualitatif deksriptif. Data diambil melalui sumber buku-buku, jurnal ilmiah dan beberapa berita *up to date* yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun hasil penelitian ini memberikan edukasi dalam mendidik anak *generasi Z*, guru harus: (i) memulihkan atau memulai kembali membangun hubungan dengan peserta didik, (ii) kalaborasi antara Guru dan peserta didik dalam menciptakan karya agar tidak menimbulkan persaingan yang tiada hentinya dan (iii) guru harus menjadi *influence* bagi peserta didik sebab dari situ pengaruh positif bisa muncul untuk mendidik *generasi Z*.

Kata Kunci: *Generasi Z*; guru; peserta didik; kreativitas; mendidik.

Abstract

The emergence of Generation Z children in liking online games is quite high, on the other hand, this generation is proficient in the digital world and thinks critically which sometimes makes teachers not confident in teaching. With technological advances that continue to bring changes, it is unavoidable that online games are quite in demand in the market world as the most widely used means of entertainment by Generation Z. Therefore, it is necessary to examine more deeply the competencies of teachers to be able to optimize teachers to become quality teachers. This study uses a literature study or library research plus the researcher uses a descriptive qualitative approach. The data were taken from books, scientific journals and some up to date news related to this research. The results of this study provide education in educating generation Z children, teachers must: (i) restore or restart building relationships with students, (ii) collaboration between teachers and students in creating works so as not to cause endless competition and (iii) The teacher must be an influence for students because from there a positive influence can emerge to educate generation Z.

Keywords: *Generation Z*; teacher; learners; creativity; educate.

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
19 Agustus 2022	22 Agustus 2022	03 September 2022	01 Oktober 2022

Copyright (c) 2022 Leorince, Yehezkiel Vicky Fernando,
Aminus Bayage, Rivki Aprianggi Laka

✉ Corresponding author :

Email : Leorince@sttbi.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3864>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Generasi Z adalah mereka *generasi* Yang lahir dari tahun 2001-2010. Memang pada masa ini anak-anak memiliki pola pikir yang serba instan, tidak menyukai proses, berebeda dengan masa atau zaman sebelumnya. Tidak heran jika mereka lemah dalam melakukan segala sesuatu seperti kegiatan di rumah atau kegiatan-kegiatan yang sifatnya rutinitas. Akan tetapi jika ingin melakukan sesuatu yang berhubungan dengan teknologi mereka cepat untuk memahami dibanding generasi sebelumnya. Generasi ini hadir sebagai pakar dalam menggunakan teknologi.

Kecanggihan teknologi yang hadir membuat zona nyaman anak-anak terperanguh apalagi di zaman abad 21, kemana pun anak-anak lebih tertarik memakai *gadget* masing-masing tanpa menghiraukan efek samping dari bahayanya *gadget* tersebut. Perlu adanya pengawasan yang lebih serius dan tepat bagi kehidupan anak-anak zaman sekarang. Mental mereka kurang terbentuk pada *generasi Z* ini. Pembimbingan dan pendekatan terhadap *generasi Z* sangat penting dan perlu dilakukan secara berulang-ulang. Disinilah sangat dibutuhkan peran orangtua sebagai pendorong yang cakap dan tentunya sebagai seorang sahabat yang bertanggung jawab bagi keberadaan anak-anaknya.

Guru tidak bisa berjalan sendiri atau sesukanya saja dalam melakukan pembelajaran. Era ini berbeda sekali jika dibanding pada tahun 1990-an dimana dalam pelaksanaan pembelajaran lebih didominasi dengan metode ceramah, guru sebagai sumber belajar sedangkan murid hanya menjadi pendengar. Peserta didik hanya terpaku dengan lemahnya literasi yang dimilikinya. Memang tidak bisa dipungkiri, teknologi tentunya masih minim sekali untuk dapat diaplikasikan dalam ruang belajar, bahkan jika ingin ditelaah lebih dalam adanya komputer waktu itu hanya digunakan kepada sekolah-sekolah yang terbilang maju atau yang biasa disebut sekolah swasta unggulan, tidak digunakan oleh sekolah negeri. Hal ini yang membuat begitu prihatin terhadap kemajuan pendidikan yang tidak memberikan fasilitas untuk peserta didiknya. Padahal pendidikan adalah tombak kemajuan bagi bangsa dalam hal ini bangsa Indonesia yang sedang berkembang ini (Sumarno et al., 2022). Jika melihat bahwa negara berkembang tentunya guru mempunyai hak dan kewajiban dalam memberi tindakan penuh untuk memajukan pendidikan ini. Memang butuh perjuangan panjang serta gigih dalam memahami setiap zaman.

Generasi Z adalah *generasi* Yang sudah lahir dizaman pesatnya perkembangan teknologi. Bangun tidur, generasi ini tidak langsung membersihkan ataupun merapikan tempat tidur akan tetapi, mengecek handphone lalu berjalan untuk melakukan aktivitas. Itu sebabnya tidak heran ada tanggapan pada generasi ini "*lebih baik ketinggalan dompet, daripada ketinggalan handphone*". Oleh sebab itu, generasi ini harus terus dibina dalam hal sikap dan hal penguasaan diri. Begitu cepatnya kecanggihan teknologi yang mulai meracuni generasi ini, jika dibiarkan mereka akan mudah sekali bergantung pada hal-hal yang bisa membawa dampak buruk. Sangat dimungkinkan jika generasi ini menyukai *games online*. Fenomena *games online* yang begitu mendunia, semakin canggihnya teknologi yang muncul membuat *video games* menjadi amat laku dipasaran karena begitu banyak peminatnya. Data yang bersumber dari *games.graid.id* mengatakan bahwa *generasi Z* sangat menyukai *video games dan games online*, dimana mereka bermain 7 jam 20 menit setiap minggunya, hal ini menyatakan sebanyak 81% *generasi Z* adalah para *gamers* (Wicaksana, 2021). *Games online* menjadi hal yang tidak terlepas dari genggamannya *generasi Z*. hal ini memang tidak bisa dihindarkan ditambah lagi hadirnya konten-konten *youtube game pro-player* membuat *generasi Z* terpacu untuk mengikuti setiap *games* tersebut. Perlu diingat, usia-usia muda dari *generasi Z* mudah sekali untuk meniru apa yang dilihat lalu melakukannya. Segala sesuatu yang berbentuk banyak peminatnya, maka kemungkinan besar *generasi Z* akan mengikuti dan melakukannya.

Mayoritas memang *generasi Z* juga membuka *youtube* untuk mencoba melihat-lihat cara kerja permainan *conten-creator* tersebut, apalagi dari mereka kebanyakan kurang dalam hal etika berbicara terhadap penontonnya. Hal inilah yang menjadi kesedihan bagi *generasi Z*, mereka melihat dan mendengar hal tersebut

setiap harinya, pastilah perkataan dan tingkah laku dari mereka akan mengikuti juga dengan *generasi Z*. penyesuaian terhadap *gadget* tentunya tidak dapat diragukan lagi, mereka memang sudah canggih jika ingin membahas teknologi dan kecanggihannya. Jika setiap minggunya *generasi Z* ini bermain *games online* tiada habisnya maka bagaimana dengan *generasi* berikutnya, tentunya akan menjadi lebih parah jika tidak ditangani dengan serius. Keseruisan guru di dalam kelangsungan proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting, perlu untuk melakukan proses pembelajaran yang benar-benar tepat. Selain, *gadget* bisa dipakai untuk bermain *games online* sebenarnya dan esensinya, *gadget* bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran yang lebih inovatif dan ideal (Saputra, 2021). Kecanggihan dari *gadget* ini tentunya memberikan dampak yang cukup serius, baik sebagai dampak positif maupun dampak negatif. *Gadget* bisa menjadi fasilitas dalam pembelajaran digital (Hasiholan & Fernando, 2021). Bagaimana caranya guru untuk mendidik *generasi Z* ini dengan kecanggihan-kecanggihannya ditambah kritisnya *generasi Z* ini dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika guru tidak siap dalam mengajar, maka bersiaplah untuk “*mati kutu*” dalam belajar dikelas konvensional. Suasana kelas yang monoton dalam *generasi Z* ini tentunya akan menjadi tidak menarik, pasti peserta didik *Generasi Z* sangat tidak menyukai pembelajaran yang dilakukan ini. *Generasi Z* akan lebih menyukai pembelajaran yang didalamnya berisi *games* edukasi, pembelajaran efektif dan inovatif. Genggaman *games online* yang tidak terlepas pada *generasi* ini, maka haruslah cerdas guru melihat keresahan ini dan menjadi kesempatan dalam melakukan perubahan. Dari hal tersebut, penelitian ini harus membawa perubahan yang menghasilkan *novelty* bagi para guru dan pembaca (Darmawan, 2021). Penelitian yang dibuat oleh Muhammad Suhardi dkk mengatakan bahwa pembelajaran di era digital menuntut sekali keahlian dan kreativitas guru untuk melakukan pembelajaran (Suhardi et al., 2021). Lalu ditambah lagi penelitian oleh Ida Wahyu Ningsih dkk memberikan pernyataan bahwa akibat dari pandemi covid-19 ditahun 2020 membuat kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara digital walaupun sebagian sudah ada yang tatap muka, akan tetapi ini memberikan pemahaman bahwa literasi guru-guru dan peserta didik harus ditingkatkan kembali agar pembelajaran dapat dilakukan dengan tepat (Ningsih et al., 2021). Di sisi lain untuk di era digital ini juga guru harus membangun hubungan interaksi antar sesama peserta didik, dibalik *gap* yang kosong selama pembelajaran online tentu diperlukan guru melakukan pendekatan humanist sehingga guru dapat berkontribusi dan berkualitas seperti yang diteliti oleh lely suryani dkk (Suryani et al., 2022). Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti kualitas guru pendidikan agama kristen dalam mendidik *generasi Z* tentunya di era digital. Sebab *generasi Z* ini tentunya tidak mudah, bagi seorang mengajar kreativitas dan daya berpikir kritis terkadang membuat guru yang mengajar tidak percaya diri.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian studi pustaka atau *library reseacrh* dengan melakukan pendekatan kualitatif deksriptif (Krisna Pakpahan et al., 2021). Penelitian ini dilakukan di STT Bethel Indonesia Prodi Pendidikan angkatan 2021 dilakukan pada bulan juni hingga agustus 2022, adapun waktu tiga bulan untuk menemukan temuan yang spesifik. Dengan peneliti observasi ke lapangan langsung lalu ditambah penguatan data-data terkait permasalahan dalam penelitian ini, hingga pada titik jenuh peneliti maka penelitian ini dapat menjadi suatu hal yang bermakna dan bernilai (Yusanto, 2020). Dari penelitian ini akan dicari bagaimana peneliti dapat menemukan *novelty* yang harus ditemukan sebagai bentuk keberhasilan, sehingga dapat menghasilkan suatu pandangan yang konkrit dalam penelitian kualitatif ini (Lexy, 2006). Data-data disajikan dengan mendeskripsikan setiap jawaban dan pemilihan kata yang spesifik, lalu dokumentasi-dokumentasi berupa gambar yang berkaitan dengan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi Z

Generasi adalah suatu keadaan dimana kurun waktu yang dihidupi oleh jutaan manusia didunia ini. Kondisi alam dan lingkungan sekitar tentunya memberikan perubahan demi perubahan bagi setiap generasi. Ada *generasi* Yang lahir dari peperangan, setelah peperangan dunia, lalu masuknya teknologi dan canggihnya teknologi tentu memberikan perbedaan yang signifikan oleh sebab itu, berikut penjelasannya:

Generasi Pertama (Baby boomers)

Generasi ini adalah kelahiran pada tahun 1960-an dengan keadaan peperangan yang berakhir akan tetapi, setiap benak dan memori masih teringat jelas. Zaman ini hadir dengan populasi anak yang terbilang cukup besar, ditambah pertumbuhan dari setiap penduduk dunia mengalami peningkatan pasca berakhirnya perang dunia ke II. Secara umum, generasi *baby boomers* mempunyai karakteristik seperti: Kompetitif, berorientasi pada pencapaian, berfokus pada karier, punya kepercayaan diri yang tinggi, serba bisa, tidak suka dikritik, lebih suka mengkritik generasi muda akibat kurangnya komitmen dan etika kerja. *Baby boomers* sering kali disebut sebagai generasi gila kerja. Meski begitu, semua kerja keras tersebut dilakukan semata-mata untuk membahagiakan keluarganya. Kecendrungan dari generasi ini terlihat bahwa mereka tidak menyukai kritik. Generasi ini sangat suka untuk diakui dalam dunia sekitarnya dan memiliki keinginan kuat untuk mengejar uang. Makanya perkataan bagi generasi ini yaitu "*times is money*" lalu gaya hidup menjadi hal yang utama bagi generasi *baby boomers* ini. Setiap keinginan yang dimiliki pada generasi ini memang harus dicapai, tidak heran perlu adanya penghargaan juga bagi generasi ini bahwa dedikasi dan kesetiaan dalam pekerjaan menjadi bagian yang patut ditiru. Lalu generasi ini juga menjadi penentu setiap perubahan yang terjadi pada generasi selanjutnya, walaupun terbilang pada skala kecil (Widagdo, 2016). Ditambah kurang siapnya generasi ini akan perubahan zaman yang terjadi seperti sulit beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Nuriana et al., 2019). Generasi *baby boomers* adalah *generasi* Yang otoriter dan sulit menerima kritikan apapun.

Generasi Kedua (Generation X)

Generasi setelah *baby boomers* dikenal sebagai *generasi X* atau "Gen Bust". *Generasi X* sendiri merupakan individu yang lahir di antara tahun 1965-1980. Dibesarkan oleh *baby boomers* menjadikan *generasi X* anak-anak yang merasa kesepian lantaran ditinggal orang tuanya bekerja. Akibat kondisi di atas, *generasi X* biasanya tumbuh menjadi pribadi yang lebih mandiri, mengutamakan *work-life balance*, banyak akal, dan pandai beradaptasi. Sisi buruknya, *generasi X* kerap disebut sebagai individu yang skeptis karena tidak suka terlibat dalam kegiatan yang tidak menguntungkan.

Generasi X ini, adalah *generasi* Yang menyukai akan pengambilan keputusan dan risiko-risiko tentunya bersifat matang. Hal ini tidak terlepas akibat dari pola pendidikan asuh dari orangtua untuk anak-anaknya. *Generasi X* diasuh oleh generasi *baby boomers*. Timbulnya generasi ini akibat perang dimana masa-masa itu disebutkan perang dingin seperti perang Vietnam dan kejatuhan sebuah tembok besar disebutkan tembok berlin. *Generasi X* yang tumbuh besar di rentang tahun 70 dan 80an juga mulai mengenal berbagai jenis teknologi baru seperti telepon atau TV, yang dulunya belum ada di masa orang tua mereka. Anak-anak dari generasi tersebut juga mulai mengembangkan berbagai teknologi yang nantinya akan digunakan oleh generasi berikutnya, seperti *pager*.

Sikap dari generasi ini perlu juga diacungkan jempol karena cenderung mereka memiliki sikap yang begitu toleransi dimana dapat memahami setiap perbedaan keragaman dan cara berpikir yang begitu global. Disamping sikapnya toleransi mereka menjaga dirinya untuk tidak dapat bergantung pada orang lain (Solikha & Purba, 2022). Terbukanya dengan saran dan kritik tentunya menjadi agar menjadikan generasi ini yang efektif. Dari sikap diatas tentu membantu bentuk keseimbangan dalam hal pekerjaan, keluarga dan diri para

generasi X ini. Generasi ini juga lahir ketika mulai teknologi computer ada akan tetapi, masih sederhana. Dapat dilihat bahwa hal ini juga membentuk *generasi X* tentang berpikir inovatif, mereka selalu berpikir kritis dan inovatif guna memberikan solusi bagi kemudahan kehidupan manusia, maka dari itu tidak heran bahwa *generasi X* ini sering dicirikan dengan kemandirian dan kerja kerasnya (Nindyati, 2017). Tidak heran juga, bahwa mereka juga aktif dalam media sosial salah satunya *Instagram* (Silalahi & Lukmana, 2021).

Generasi ketiga (Generation Y)

Buat seseorang yang lahir di tahun 1981-1995 itu berarti termasuk *generasi Y* atau biasa disebut sebagai generasi milenial. Umumnya, generasi ini memiliki ambisi yang kuat untuk menguasai semua bidang. Mereka juga dikenal sebagai *generasi Y* yang dapat diandalkan dalam pemanfaatan teknologi atau *tech-savvy*. Para milenial ini juga dapat dikatakan sebagai *generasi Y* yang merasakan begitu banyak perubahan signifikan di bidang teknologi dan ekonomi. Tumbuh besar di masa peralihan teknologi dari yang analog ke digital, munculnya internet dan media sosial membuat anak-anak millennial ini begitu canggih, kreatif, bebas dan berani mengambil resiko. Milenial juga dikenal begitu ekspresif dan *open minded* dibandingkan generasi pendahulunya yang masih kaku dan tegas. Generasi ini cenderung lebih berani dalam hal menyampaikan pendapat, kepercayaan diri yang tinggi dan *out of the box*. Sehingga, tidak heran jika orang dari baby boomers atau *generasi X* sering kali merasa anak-anak mereka cenderung lebih sering melanggar aturan, sebab milenial begitu ekspresif dan lebih mengutamakan diri mereka. Jika dibandingkan generasi sebelumnya, milenial jauh lebih pemalas dan sering berpindah-pindah minat serta pekerjaan.

Istilah kata *Generasi Y* atau *milenial* pertama kali diciptakan oleh seorang tokoh bernama William Strauss dan Neil Howe pada tahun 1987 (Mansyur, 2018). Berangkat dari hal tersebut tentunya generasi ini tidak terlepas dari berkembangnya teknologi yang begitu canggih, dimana membuat kemudahan demi kemudahan bagi kehidupan manusia. Hal inilah yang membuat generasi ini sangat dipermudah dengan kemajuan dunia teknologi. Informasi yang terdapat dalam dunia mereka dapat mengaksesnya melalui teknologi yang cukup canggih saat itu. Membangun sosial bukannya hanya bertemu langsung namun dengan adanya *platform online* yang mendukung mereka bisa membangun interaksi sosial yang sopan terhadap dunia luar tanpa Batasan waktu tertentu (Paramitha & Ihalauw, 2018). Memang tidak bisa dipungkiri bahwa mereka menjadi salah satu penguasa yang menggunakan media sosial, hal ini karena mereka mencoba untuk mengaktualisasi dirinya dengan mengunggah setiap kegiatannya melalui jejaring sosial yang mereka punya, salah satunya begitu banyak peminatnya bagi generasi milenial yaitu *platform online Instagram* (Bernadeta, 2017).

Maka dari itu, banyak para pengembang dari untuk mendorong untuk menciptakan berbagai aplikasi untuk kebutuhan sosialisasi manusia, dimana mereka dapat berkomunikasi begitu luas tanpa harus bertemu secara langsung, sehingga manusia dapat terhubung terhadap banyak orang (Fahrimal, 2018). Banyak dari mereka menyukai *games online* sebagai hiburan pendukungnya diwaktu Lelah saat melakukan aktivitas (Peramesti & Kusmana, 2018). Perkembangan yang begitu cepat membuat pola pikir dari *generasi Y* ini mampu memiliki ide yang cemerlang dan inovatif pada wawasannya. Sifat dari generasi ini yaitu mereka mau menerima kritik dan saran serta kemampuan untuk memberanikan diri untuk bertanya jika tidak mengetahuinya. Pandangan dari generasi ini yaitu setiap kualitas yang dihasilkan memberikan *effort* yang besar. Oleh sebab itu, antara pekerjaan dan gaya hidup mereka adalah hal yang utama dalam menentukan pekerjaan mereka.

Maka dari itu standar kebahagiaan dalam generasi ini sangat dijaga sebab mereka berbeda dengan generasi sebelumnya, kalau dahulu zaman generasi *baby boomers* mereka menghadapi kerasnya perang dunia kedua, akan tetapi pada generasi ini mereka menghadapi dunia global yang dimana semuanya begitu kompleks dan sangat mudah untuk dijatuhkan mentalnya. Oleh sebab itu, makna kebahagiaan menurut generasi ini yaitu mereka yang memiliki keadaan tubuh yang sehat secara emosi, adanya hubungan yang positif dengan

keluarganya dan teman-teman terdekat, memiliki materi-materi yang cukup membantu, kegiatan yang produktif tentunya bersifat positif dan memiliki hati yang mau bersyukur untuk apa yang dimilikinya (Situmorang & Tentama, 2018).

Generasi keempat (Gen Z)

Sahabat pada zaman 1990-an tentunya identik dengan adanya kelompok atau kumpulan antara dua atau tiga orang berkumpul yang sudah kenal lama, itulah sahabat. Akan tetapi, kini berubah di zaman *generasi Z* atau yang lahir 2001-2010 sahabat menurut mereka adalah *gadget* dan *wifi* yang terbilang cepat maka sudah dapat dikatakan sahabat karib mereka. Bagaimana tidak dari bangun pagi hingga malam mereka selalu memegang *gadget* untuk aktivitasnya. Berkembangnya teknologi membuat para *generasi Z* ini terbangun dan sangat melek sekali pada teknologi. Memang betul mereka sudah terlalu banyak berhubungan dengan dunia maya yang begitu dekat dengan *generasi Z* ini.

Generasi Z disebut juga *igeneration* atau generasi internet. Mereka lahir dan dibesarkan di era digital yang komplis dan canggih. Sehingga secara langsung mempengaruhi perkembangan perilaku dan kepribadian mereka. Hal positifnya, *generasi Z* ini tumbuh menjadi anak-anak yang berpikiran terbuka, suka keberagaman, menyukai hal-hal baru, berfikir kritis dan ingin menjadi berbeda atau membawa perubahan. Memiliki lingkungan yang telah diliputi teknologi setiap saat, mereka cenderung menikmati menggunakan teknologi dan internet. Tumbuh di lingkungan yang serba digital membuat generasi ini tumbuh menjadi pribadi dengan karakteristik yang beragam, baik dari sisi hubungan interpersonal maupun akademis. Bicara lebih jauh mengenai karakteristik *generasi Z*, secara umum mereka memiliki ciri-ciri seperti: terbuka terhadap teknologi sehingga dapat dengan mudah mengakses informasi yang diinginkan. Dibandingkan *generasi Y*, *generasi Z* cenderung lebih mudah untuk bersosialisasi dengan orang lain. Terbukanya akses informasi membuat generasi ini lebih cepat belajar lebih menyukai bekerja di lingkungan yang memberikan ruang bagi mereka untuk bertumbuh, lebih kreatif, dan penuh tantangan. Banyak dari *Generasi Z* ini mengajari para orangtua dimana mereka hidup pada zaman atau era *baby boomers* yang tidak melek pada kemajuan teknologi. Akan tetapi, dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih ini, apakah dapat menjanjikan *generasi Z* tampil lebih hebat dalam dunia Pendidikan, nyatakan hanya sedikit data detik.com dimana dari dua kakak beradik ini berhasil memenangkan perlombaan matematika tingkat internasional dengan medali diamond dan silver (Wulandari, 2021). *Generasi Z* ini menggunakan sarana pembelajaran *online* untuk dapat dijadikan sebagai media dalam perlombaan tingkat internasional, tentunya hal ini memberikan dampak bahwa *generasi Z* memang mahir dalam kecanggihan teknologi.

Gaya kemampuan untuk berkomunikasi mereka tentunya sudah tidak zaman bertemu secara langsung relatif mereka menyukai untuk bertemu secara virtual dahulu setelah kenal lama baru mereka melakukan hubungan bertemu secara langsung, dibalik kehadiran teknologi yang semakin canggih hal ini membuat generasi ini memiliki kemampuan untuk *multitasking* dalam melakukan banyak kegiatan secara bersamaan (Suhandiah et al., 2019). Tidak heran, jika guru banyak harus belajar untuk memahami dunia digital dengan *generasi Z* ini. Apalagi jika guru yang memberikan pembelajaran dengan gaya tempo dahulu atau zaman *baby boomers* pastinya tidak akan diterima oleh *generasi Z* (dwinggo Samala et al., 2020). Seorang guru harus memahami pembelajaran yang dilakukan *generasi Z* ini. Mau tidak mau guru harus melakukan pembelajaran yang berhubungan teknologi. Jika tidak maka guru akan mengalami ketertinggalan kian lama akan jauh sekali, dunia digital yang semakin dominan maju, sudah semestinya dunia Pendidikan mengikuti arah kemajuan tersebut.

Lahirnya generasi ini digolongkan mereka yang lahir diatas 2010, dimana mereka kelanjutan dari *generasi Z*. istilah generai ini muncul dari seorang tokoh Bernama Mark Mc-Crindle melalui tulisannya yang terdapat dalam majalah *business insiader* (Purnama, 2018). Saat mereka lahir mereka sudah sangat mengenal *gadget* atau *smartphone*, penggunaan *gadget* ini memungkinkan anak generasi ini akan terisolasi secara sosial

(Novianti et al., 2019). Ditambah lagi tingkat anak generasi *Alpha* ini terhadap ketergantungan pada *gadget* sangat tinggi (Mutiani & Suyadi, 2020). Bagaimana tidak banyak juga orangtua yang memberikan izin anak diusia balita bermain *gadget* (Franky, 2019). Memang tidak bisa dipungkiri bahwa latar belakang dari orangtua mereka adalah *generasi Y* dimana masih awal-awalnya teknologi itu mengalami Kembangangan. Dari hal tersebut maka timbullah pola pikir yang transformatif, terbuka dan inovatif dengan memberikan dampak bagi generasi *alpha*.

Generasi *alpha* ini memang sudah memiliki sahabat karibnya yaitu internet, sebab mereka sangat akrab dengan teknologi dengan cara mereka memainkan, menggunakannya dan membantu dalam pembelajaran tentunya berbeda sekali dengan generasi sebelumnya, dimana mereka juga sudah sangat melek dengan teknologi (Shaleh Assingkily et al., 2019). Jika melihat lebih jauh dan mendalam maka peneliti mendapati bahwa mereka memiliki sikap yang seharusnya dikikis seperti: tidak suka berbagi, tidak menyukai sama sekali peraturan, dominan dalam segala hal, tidak mengetahui dunia tanpa adanya jejaring sosial, oleh sebab itu, tidak heran jika mereka kurang berkomunikasi secara langsung (Setyo Widodo & Sita Rofiqoh, 2020). Akan tetapi, dibalik itu semua generasi ini memberikan penawaran bahwa media digital dapat memberikan manfaat yang cukup besar untuk diberikan secara luas juga, bukan hanya dipakai sebatas *chatting* atau bermain *games online* namun untuk pembelajaran salah satu media *games online quizizz* dimana membantu anak generasi ini tidak tertinggal belajarnya tentunya menjadikan diri mereka aktif dalam pembelajaran (Asria et al., 2021).

Kreatifitas Generasi Z

Membangun tingkat kreativitas Z pada anak-anak generasi ini tidak terlalu sulit, untuk memulainya mudah akan tetapi, untuk memiliki ketahanan atau mempertahankan kreativitas tersebut sangat sulit yang dimiliki generasi ini. Memang tidak bisa, dipungkiri bahwa generasi ini memiliki julukan sebagai seorang yang kreatif dan berani untuk mengambil resiko (Sandy, 2022). Oleh sebab itu, generasi ini sangat suka untuk mencari informasi dalam internet (Sakitri, 2020). Dalam mengembangkan kreativitas tentunya generasi ini harus menggunakan teknologi sebagai sarana penunjang mereka mengembangkan kemampuan kreativitas mereka dalam melakukan hal-hal yang baru (Sidi, 2021).

Dengan mengembangkan teknologi tentunya generasi ini dapat menggunakan pada hal-hal yang positif dan edukasi. Begitu banyak hal yang bisa digunakan untuk mengembangkan kreativitas *generasi Z* ini untuk memajukan negara Indonesia. Berikut kreativitas yang dapat dilakukan *generasi Z*:

- **Youtuber Edukasi**

Majunya dunia teknologi memberikan banyak dampak positif bagi *generasi Z*. salah satunya mereka dapat membuat video lalu diupload melalui *platform online youtube* yang mampu meningkatkan kreativitas *generasi Z* (Indarsih & Pangestu, 2021). Bagaimana tidak hal ini memberikan pendapatan ketika mereka dapat mengupload video tersebut ditambah yang menyukai banyak maka hal ini akan memberikan dampak cukup besar dari pendapatannya (Lina et al., 2021). Disamping itu, ketika mereka mendapat pendapatan uang melalui *google andesence* diinvestasikan dimana pengelolaan uang tersebut untuk kebutuhan masa depan. Literasi keuangan memang sangat diperlukan bagi anak *generasi Z* ini agar mereka bertanggungjawab dalam penggunaannya (Nani et al., 2021). Dengan begitu generasi ini dapat menggunakan *platform youtube* ini sebagai sarana pendapatan uang, kemudian dikelola sebagai kebutuhan dalam sekolah dan mengembangkan kemampuan kreativitasnya (Khomariah, 2018). Selain, itu mereka juga tanpa sadar memberikan edukasi bagi para penonton *youtube* sebagai salah satu sumber belajar, lalu video tersebut adalah bentuk karya yang sudah menjadi manfaat bagi penonton tersebut (Bakri & Yusni, 2021). Makanya juga tidak heran Pendidikan mereka harus menghadirkan suasana pembelajaran yang memumpuni dalam hal inovatif, kreatif dan mudah diingat dalam jangka panjang (Utami & Zanah, 2021).

- *Influence*

Generasi ini memerlukan pengaruh positif untuk memberikan pertahanan yang kuat bagi mereka. Generasi ini tidak bisa bangkit sendiri, oleh sebab itu, mereka memerlukan generasi sebelumnya untuk membantu mereka dalam memberikan pengaruh positif. Bukan berarti mereka paling paham dengan dunia teknologi lalu mereka dapat mengelolanya dengan benar, terkadang mereka juga membutuhkan pendengar yang baik untuk mendengar setiap keluh kesah mereka.

Makanya tidak heran juga, generasi ini cukup banyak menghasilkan seorang yang memberikan pengaruh di usia mudanya salah satunya adalah Jerome polin. Bagaimana tidak kehidupannya dijepang membuatnya menjadi seorang youtuber yang mencuri banyak perhatian di Indonesia. Tentunya harus diakui jempol bahwa konten-konten yang diupload oleh Jerome Polin tersebut berisikan matematika namun didalamnya berisikan juga komedi yang mengundang tawa canda bagi para penontonnya (Al Farisi, 2021). Sudah dari muda memberikan dampak yang positif bagi *generasi Z*, dengan begitu generasi ini memang memerlukan banyak sekali tokoh Jerome lainnya, agar memberikan motivasi bagi *generasi Z* penting untuk memiliki planning untuk masa depan. Ditambah lagi dengan mimpinya ingin menjadi menteri Pendidikan, hal ini merupakan suatu kebanggaan dimana cita-cita Jerome polin bisa membuat pengaruh besar dalam dunia Pendidikan (Mario, 2021).

Optimalisasi Guru dalam Pembelajaran Digital

Guru harus memberikan pembelajaran efektif. Pada dasarnya guru yang memberikan dorongan agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan kreatif (Sumarno et al., 2021). Guru harus terus belajar jangan pernah untuk berhenti belajar, apalagi dalam memahami teknologi yang ada. Gaya pembelajaran digital tentunya berbeda dengan pembelajaran konvensional, jika melihat pembelajaran digital maka guru dapat menggunakan pembelajaran secara daring atau virtual dimana menggunakan sambungan internet dalam pembelajarannya (Ningsih et al., 2021). Pembelajaran kreativitas pada pembelajaran digital memang memerlukan waktu tidak cepat apalagi, kalau guru tersebut kurang memiliki literasi dalam teknologi, bagaimana pembelajaran dapat berjalan sesuai prosedur yang dibuat, sehingga terjadinya modifikasi dalam pembelajaran yang mengarah inovatif (Mahendra et al., 2022).

Upgrade diri seorang guru diperlukan dengan mengikuti seminar-seminar untuk pembekalan bagi kreativitas guru tersebut. Tak lupa juga dalam keluarga juga anak *generasi Z*, orangtua harus membantu mereka dalam menggunakan waktu yang efektif ada saatnya bermain dimana hal tersebut mengembangkan kreativitasnya (Benyamin, 2020). Orangtua adalah jembatan bagi Pendidikan dalam keluarga, oleh sebab itu waktu yang diberikan tentunya harus berkualitas jangan diberikan waktu yang sisa, akan tetapi menyediakan waktu untuk anak *generasi Z*. memang seorang ibu memiliki peranan penting dalam pola asuh orangtua (Amanah et al., 2017).

Sama halnya guru, didalam kelas peserta didik *generasi Z* akan mendengarkan seorang guru mengajar ketika mereka memiliki hubungan kedekatan terhadap peserta didik tersebut. Komunikasi adalah lem yang mungkin tidak terlihat namun sangat kuat untuk melekat dalam hal memperbaiki hubungan atau merekat Kembali hubungan yang telah rusak (Capehart, 2012). Jika hubungan ini dapat terbangun, maka guru dengan mudah mengajari mereka pembelajaran digital, tentu guru tidak harus malu untuk bertanya juga terhadap peserta didik, hal ini yang memberikan dampak baru bahwa guru juga dapat belajar melalui peserta didik. Satu hal yang perlu diketahui bahwa guru harus ahli dan mahir dalam pembelajaran digital, guna mencetak peserta didik *generasi Z* yang berdampak besar dalam negeri ini. Dalam penelitian yang ditulis oleh yance dkk menyatakan bahwa Ketrampilan, daya berpikir kritis dan keahlian dalam berteknologi merupakan tanggungjawab guru Pendidikan agama Kristen juga, jadi tidak ada salahnya untuk meningkatkan kemampuan sehingga pembelajaran digital yang diajarkan untuk peserta didik dapat bertanggungjawab dan berkualitas (Rumahuru et al., 2021).



Gambar 1. Optimalisasi Guru mengajar di kelas Gen Z (Onsite)



Gambar 2. Optimalisasi Guru mengajar dalam mengajar di Platform Zoom Gen Z (Online)

Kemahiran guru untuk mengikuti pembelajaran melalui *platform zoom* tentu memberikan optimalisasi dalam mengajar dikelas baik onsite maupun *online*. Sehingga setiap peserta didik tidak mengalami kesulitan, sebab guru tersebut menguasai atau tidak tergerus oleh zaman yang semakin canggih ini. Tentu guru harus belajar terus menerus, hal-hal yang baru dalam Pendidikan harus dipelajari dengan seksama, dengan begitu kemudahan-kemudahan akan ditemukan ketika optimalisasi guru terus dilaksanakan, tentu bagi guru yang senior harus dibiasakan dalam menggunakan alat-alat teknologi baik alatnya maupun *platform online*-nya (Sutarman et al., 2019).

KESIMPULAN

Setiap generasi memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Maka dari itu penting sekali berkolaborasi antargenerasi seperti pesan dari budi utomo (Sumardianta & Kris Aw, 2018). Mendidik *generasi Z* memang membutuhkan pengalaman banyak yang berkecimpung dalam dunia teknologi. Akan tetapi, perlu diketahui mereka lemah dalam hal hubungan dengan orangtua. Disinilah guru dapat membangun komunikasi yang dua arah dalam memberikan bimbingan yang tepat untuk menemukan setiap kejenuhan-kejenuhan dengan memberikan solusi bersama. Kolaborasi dalam melakukan karya tentunya *generasi Z* ini

mampu memberikan dampak yang besar, akan tetapi lebih besar lagi jika adanya kerjasama antara guru dan peserta didik dalam melakukan perubahan. *Generasi Z* akan berhasil jika pendidikan disekolahnya, memiliki tingkat keberhasilan yang cukup. Tidak bisa selamanya *generasi Z* ini berjalan sendiri, namun harus perlu dukungan, topangan dan pengaruh positif yang kuat untuk mendidik dalam membawa perubahan yang besar pada dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penuh rasa hormat kepada Tuhan karena telah memberikan inovasi-inovasi sehingga dapat terselesaikan artikel ilmiah ini, tentu kiranya dapat menjadi dampak bagi dunia pendidikan di Indonesia, lalu terima kasih kepada editor jurnal edukatif telah membantu proses artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Farisi, B. (2021). *Lebih Dekat dengan Jerome Polin, Si Jago Matematika yang Harumkan Indonesia*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/hype/read/2021/12/05/085012566/lebih-dekat-dengan-jerome-polin-si-jago-matematika-yang-harumkan-indonesia?page=all>
- Amanah, N., Septiani, D., & Thaproni. (2017). Hubungan Pola Asuh Otoriter Ibu Dengan Self-Regulated Learning Siswa SDIT Bintang Cendekia. *Psychopolytan (Jurnal Psikologi)*, 1(1), 11–16.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Mulyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Bakri, M., & Yusni, Y. (2021). Pemanfaatan Youtube sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v4i1.1183>
- Benyamin, P. I. (2020). Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak pada Masa Pandemi Covid-19. *Kharismata: Jurnal Teologi Pantekosta*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.47167/kharis.v3i1.43>
- Bernadeta, L. S. (2017). Aktualisasi Diri *Generasi Y* Di Instagram. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 93. <https://doi.org/10.14710/interaksi.6.1.93-109>
- Capehart, J. (2012). *Teaching With Heart* (Cetakan Pe). Metanoia Publusing.
- Darmawan, I. P. A. (2021). State Of Promblem Dan Novelty Didalam Artikel Jurnal Ilmiah. In S. Eli Zaluchu (Ed.), *Terampil Menulis Artikel Jurnal (Sebuah Panduan Komprehensif)* (p. 21). Golden Gate Publishing.
- dwinggo Samala, A., Ramadhani Fajri, B., Ranuharja, F., & Darni, R. (2020). Pembelajaran Blended Learning Bagi *Generasi Z* Di Era 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(01).
- Fahrimal, Y. (2018). Netiquette: Etika Jejaring Sosial Generasi Milenial Dalam Media Sosial. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22(1), 69–78. <https://doi.org/10.46426/jp2kp.v22i1.82>
- Franky. (2019). *Pendidik Di Era Milenial* (H. Kasman Tjokrohandojo & G. Nixon (eds.); Cetakan Pe). Progam Pascasarjana Universitas Doktor Moestopo (Beragama).
- Hasiholan, A. M., & Fernando, Y. V. (2021). Manfaat Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Pendidikan Kristen pada Era Postmodern. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2400–2410. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1114>
- Indarsih, M., & Pangestu, D. (2021). Pemanfaatan Platform Youtube sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika. *Jurnal Akrab Juara*, 6(3), 43–52.

- 6785 *Kualitas Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mendidik Generasi Z di Era Digital - Leorince, Yehezkiel Vicky Fernando, Aminus Bayage, Rivki Aprianggi Laka*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3864>
- Khomariah, D. K. (2018). YouTube Sebagai Media Keterbukaan Ekspresi Dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Tari. *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2018*, 269–274.
- Krisna Pakpahan, G., Hasiholan, A. M., & Salman, I. (2021). Budaya Sungkem Desa Samirono dalam Perspektif Hukum Taurat Ke-5: Suatu Kajian Etika Kristen dan Generasi Muda. *Jurnal Lektur Keagamaan*, 19(2), 521–554. <https://doi.org/10.31291/jlka.v19.i2.990>
- Lexy, M. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Lina, L. F., Putri, A. D., & Anggarini, D. R. (2021). Maksimalisasi Media Sosial untuk Meningkatkan Pendapatan dan Pengembangan Diri Generasi Z di MAN 1 Pesawaran. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 37–42.
- Mahendra, Y., Fernando, Y. V., & Runesi, A. (2022). Metode Sersan Sebagai Model Pembelajaran Efektif dan Inovatif dalam Kelas Virtual di Sekolah Tinggi Teologi Bethel Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1668–1677.
- Mansyur, U. (2018). Belajar Memahami Bahasa Generasi Milenial. *Encyclopedia of Volcanoes*.
- Mario, V. (2021). *Masuk Website Waseda University, Jerome Polin Disebut sebagai Influencer yang Satukan Indonesia-Jepang*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/hype/read/2021/10/13/153802366/masuk-website-waseda-university-jerome-polin-disebut-sebagai-influencer>
- Mutiani, R., & Suyadi, S. (2020). Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha: Masalah dan Perkembangannya. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 104–112. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.278>
- Nani, D. A., Ahluwalia, L., & Novita, D. (2021). Pengenalan Literasi Keuangan dan Personal Branding di Era Digital bagi Generasi Z di SMK PGRI 1 Kedondong. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1313>
- Nindyati, A. D. (2017). Pemaknaan Loyalitas Karyawan pada Generasi X dan Generasi Y (Studi Pada Karyawan di Indonesia). *Journal of Psychological Science and Profession*, 1(3). <https://doi.org/10.24198/jpsp.v1i3.15230>
- Ningsih, I. W., Widodo, A., & Asrin, A. (2021). Urgensi kompetensi literasi digital dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 132–139. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.35912>
- Novianti, R., Maria, I., & Riau, U. (2019). Generasi Alpha-Tumbuh dengan Gadget dalam Genggaman. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 8(2), 65–70.
- Nuriana, D., Rizkiyah, I., Efendi, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Generasi Baby Boomers (Lanjut Usia) Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i1.23117>
- Paramitha, Y., & Ihalauw, J. J. O. I. (2018). Persepsi Generasi Y Mengenai Pekerjaan, Komitmen Kerja, dan Keberlanjutan Kerja. *Journal Of Business & Applied Management*, 11(2), 155–173. <http://journal.ubm.ac.id/>
- Peramesti, N. P. D. Y., & Kusmana, D. (2018). Kepemimpinan Ideal Pada Era Generasi Milenial. *TRANSFORMASI: Jurnal Manajemen Pemerintahan*, 73–84. <https://doi.org/10.33701/jt.v10i1.413>
- Purnama, S. (2018). Pemasukan Digital untuk Anak Generasi Alpha Pemasukan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 439–502. http://conference.staialhikmah Tuban.ac.id/index.php/ah-piece%0Ahttps://www.academia.edu/download/57365843/Pemasukan_Digital_48_Sigit_Purnama_493-502.pdf%0Ahttp://conference.staialhikmah Tuban.ac.id/index.php/ah-piece
- Rumahuru, Y. Z., Siahaya, A., Talupun, J. S., & Talibung, V. (2021). Pengembangan Karier Guru Pendidikan Agama Kristen Melalui Penulisan Penelitian Tindakan Kelas. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 5–12. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/5446>

- 6786 *Kualitas Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mendidik Generasi Z di Era Digital - Leorince, Yehezkiel Vicky Fernando, Aminus Bayage, Rivki Aprianggi Laka*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3864>
- Sakitri, G. (2020). "Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi!" *In Forum Manajemen: Jurnal Prasteyimula*, 35(02), 1–10.
- Sandy, K. F. (2022). *Gen Milenial dan Gen Z Dijuluki Generasi Kreatif, Pilih Investasi atau Party?* [Www.Idxchannel.Com. https://www.idxchannel.com/economics/gen-milenial-dan-gen-z-dijuluki-generasi-kreatif-pilih-investasi-atau-party](https://www.idxchannel.com/economics/gen-milenial-dan-gen-z-dijuluki-generasi-kreatif-pilih-investasi-atau-party)
- Saputra, G. B. D. (2021). *Ancaman Kecanduan Game Onine pada Anak-Anak Gen Z, Orang Tua Wajib Paham!* *Sonora.Id*. <https://www.sonora.id/read/422964796/ancaman-kecanduan-game-onine-pada-anak-anak-gen-z-orang-tua-wajib-paham?page=all>
- Setyo Widodo, G., & Sita Rofiqoh, K. (2020). Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 13–22. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67>
- Shaleh Assingkily, M., Zarkasih Putro, K., & Sirait, S. (2019). Kearifan Menyikapi Anak Usia Dasar di Era Generasi Alpha (Ditinjau dari Perspektif Fenomenologi). *Attadib Journal Of Elementary Education*, 3(2), 2019. <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.2.52->
- Sidi, R. (2021). *Tingkatkan Kreatifitas Gen Z Manfaatkan Teknologi di Era Pandemi*. Bestari.Umm.Ac.Id (Bestari Koran Kampus UMM). <https://bestari.umm.ac.id/id/berita/tingkatkan-kreatifitas-gen-z-manfaatkan-teknologi-di-era-pandemi.html>
- Silalahi, D. S. A., & Lukmana, I. (2021). Representasi Identitas Generasi Milenial dalam Caption Instagram Aktor Sosial *Generasi X*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(1), 16–23. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i1.31039>
- Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2018). Makna kebahagiaan pada generasi Y. *Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta*.
- Solikha, D. M., & Purba, H. P. (2022). Perbedaan Value pada *Generasi X Dan Y di Indonesia* The Difference of Value in X and Y Generation in Indonesia Dian. *Jurnal Diversita Available*, 08(01), 105–114.
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2019). Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran *Generasi Z*. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.3470>
- Suhardi, M., Albiy, R., Gistituati, N., & Marsidin, S. (2021). Analisis Dampak Regulasi Pemerintah Terhadap Moda Belajar Daring Di Rumah Bagi Pelaku Pendidikan Di Madrasah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1849–1858. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.684>
- Sumardianta, & Kris Aw, W. (2018). *Mendidik Generasi Z dan A* (C. Kus Untari (ed.)). PT.Grasindo.
- Sumarno, Y., Christi, A. M., Gracia, F. Y., Runesi, A., & Timadius, H. (2021). Strategi PAIKEM Terpadu Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Era Pandemi Covid-19. *Fidei: Jurnal Teologi Sistemika Dan Praktika*, 4(2), 226–244.
- Sumarno, Y., Lasfeto, A., Paendongt, V. A. R., Rut, & Leorince. (2022). Penerapan Hybride Class pada Pembelajaran Tatap Muka di Prodi Pendidikan Sekolah Tinggi Teologi Bethel Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4186–4197.
- Suryani, L., Tute, K. J., Nduru, M. P., & Pendy, A. (2022). Analisis Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2234–2244. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1915>
- Sutarman, A., Wardipa, I. G. P., & Mahri, M. (2019). Penguatan Peran Guru di Era Digital Melalui Program Pembelajaran Inspiratif. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 229. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2097>
- Utami, F. T., & Zanah, M. (2021). Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19 Pendahuluan. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 78–84.
- Wicaksana, T. (2021). *Di Tahun 2021, 80% Dari Gen Z dan Milennial Suka Bermain Video Games*.

- 6787 *Kualitas Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mendidik Generasi Z di Era Digital* - Leorince, Yehezkiel Vicky Fernando, Aminus Bayage, Rivki Aprianggi Laka
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3864>
- Games.Graid.Id. <https://games.grid.id/read/152831409/di-tahun-2021-80-dari-gen-z-dan-milennial-suka-bermain-video-games?page=all>
- Widagdo, P. P. (2016). Pengaruh Kesesuaian Teknologi Terhadap Tugas Terhadap Kinerja Individu Pada Generasi Baby Boomers (1945-1964) Dalam Menggunakan Teknologi Informasi (Studi Kasus : Universitas Mulawarman). *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 11(2), 54. <https://doi.org/10.30872/jim.v11i2.978>
- Wulandari, T. (2021). *Dua Kakak Beradik Menang 33 Medali Olimpiade Matematika, Begini Kisahnya*. Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/edutainment/d-5691233/dua-kakak-beradik-menang-33-medali-olimpiade-matematika-begini-kisahny>
- Yusanto, Y. (2020). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Journal of Scientific Communication (Jsc)*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>