

Mengembangkan Pendidikan Karakter Pada Generasi Z Melalui Literasi Digital Pada Era Society 5.0

Ni Luh Putu Cahya Dewi^{1*}, Ni Wayan Wahyu Diah Gangga Devi², Ni Made Nopiyanti³, Ni Putu Yuria Mendra,SE.,M.SI.,Ak⁴

Fakultas Ekonomi Dan Bisnis
Universitas Mahasaraswati Denpasar
yuriamendra@gmail.com

ABSTRAK

Generasi Z pada saat ini berada di rentang usia 10-25 tahun. Generasi Z memiliki karakter yang ramah teknologi, multitasking, dan singkat perhatian. Penelitian ini bermaksud memberikan gambaran Pendidikan karakter yang baik pada generasi Z secara keseluruhan. Guru dan dosen, harus mampu kebersamai siswa dan juga mahasiswa nya dalam mempersiapkan diri untuk menyambut era baru masyarakat maju, society 5.0. Siswa dan mahasiswa, yang akan menjadi pribadi-pribadi yang menentukan bagaimana NKRI di masa depan harus memiliki karakter yang handal. Karakter-karakter ; nasionalisme kemandirian religiusitas integritas serta gotong royong yang dapat ditanamkan melalui penguatan pendidikan karakter (PPK). Di sisi lain, peserta didik harus menyiapkan dirinya dengan bekal literasi digital yang membuat mereka nantinya tidak gagap menyambut era masyarakat 5.0 sebagai jawaban atas revolusi industri 4.0. Penelitian ini membahas bagaimana upaya meningkatkan pendidikan karakter bagi generasi Z melalui literasi digital pada era society 5.0.

Kata kunci— Penguatan Pendidikan Karakter, Literasi Digital, Society 5.0

PENDAHULUAN

Mewujudkan perkembangan diri sebagai makhluk pribadi merupakan sebuah kewajiban bagi setiap individu. Perkembangan diri yang dilakukan secara positif, mampu menghasilkan sebuah karya yang bermanfaat bagi dirinya secara pribadi dan lingkungan (Abid, dkk. 2020). Perbedaan karakter yang muncul tentu memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap kehidupan individu. Di era revolusi industri 4.0 menghasilkan sebuah fenomena yaitu terdisrupsi berbagai bidang pekerjaan yang dulunya pernah demikian marak. Anda tentu ingat betapa jayanya pengusaha kios telepon di era wartel (warung telekomunikasi). Atau bagaimana jalan tol menciptakan satu jenis pekerjaan baru, yaitu penjaga pintu tol. Atau, munculnya warnet (warung internet) yang menjamur bak cendawan di musim hujan. Kini, kejayaan ketiga bidang tersebut dapat dikatakan sudah berakhir. Wartel tergulung oleh telepon genggam yang murah dan mudah di dapat. Pekerjaan penjaga pintu tol lenyap karena sekarang pintu tol rata-rata berpaling otomatis. Pemakai jalan cukup membayar dengan men-tap kartu saja.

Warung internet, satu persatu gulung tikar ketika konsumen lebih nyaman memilih berselancar di dunia maya dengan ponsel-ponsel pintar mereka. Menurut data, sebagaimana yang dirilis Katadata, jumlah ponsel pintar yang beredar di Indonesia saat ini bahkan sudah melebihi jumlah penduduk Indonesia itu sendiri.. Di level internasional, tragedi “kematian” yang dialami perusahaan raksasa, a world leader in photographic film, Kodak. Perusahaan yang memiliki 170.000 pekerja itu akhirnya kolaps dan mati setelah kebanyakan orang berhenti

mencetak foto mereka di kertas foto. (Salgues, B. 2018) Perkembangan pesat pada bidang teknologi informasi dan komunikasi yang menjadi penggerak terjadinya revolusi industri 4.0 akan terus bergulir. Demikian pula dengan dampak yang muncul, akan semakin banyak bidang-bidang pekerjaan yang dulunya dilakukan manusia, hilang tergantikan oleh otomatisasi dan robot. Namun di sisi lain, akan lebih banyak lagi bidang pekerjaan baru yang menunggu untuk dimasuki oleh orang-orang yang kreatif dan memiliki kompetensi yang sesuai. Sebagaimana dikatakan Fajrin rasyid, co-founder dan presiden Bukalapak yang mengutip hasil riset McKinsey, bahwa akan ada 800 juta pekerjaan di seluruh dunia yang hilang, namun akan muncul 900 juta pekerjaan baru sebagai akibat revolusi industri 4.0.

Definisi konsep society 5.0 antara lain diberikan oleh Salgues (2018) yaitu masyarakat cerdas di mana lingkungan nyata (fisik) terintegrasi erat dengan lingkungan maya (siber). Penjelasan lain diberikan oleh Kepa (2019) yang menyatakan bahwa pelaku utama revolusi industri 4.0 adalah teknologi, di mana ICT (teknologi informasi dan komunikasi) terintegrasi sepenuhnya dengan sistem produksi. Sementara society 5.0 berpusat pada manusianya, sebagaimana dinyatakan oleh Alhefeiti (2018) bahwa society 5.0 adalah upaya menjadi teknologi berpusat pada manusia, (a human centered society) dengan mengintegrasikan dunia nyata dan maya. Raharja (2019) menyatakan bahwa society 5.0 masih terkait erat dengan industri 4.0 namun teknologi pada society 5.0 lebih mengarah pada tatanan hidup bermasyarakat. Terkait pentingnya menyiapkan generasi masa depan yang memiliki karakter unggul serta kemampuan menjawab tantangan di masanya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Mengembangkan Pendidikan Karakter Generasi Z Melalui Literasi Digital Pada Era Society 5.0”.

Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0

Dinamika transformasi pendidikan telah berkembang secara pesat, seiring dengan teknologi yang semakin berkembang. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan adanya sistem dan metode pembelajaran yang didukung oleh teknologi dunia digital. Perkembangan tersebut ditandai dengan determinasi era globalisasi (Silfia, 2018). Determinasi globalisasi ini ditandai dalam era industri 5.0. Era revolusi industri 5.0 terjadi karena adanya dampak dari revolusi 4.0 (Indramawan & Hafidhoh, 2019). Masyarakat 5.0 dapat dimaknai sebagai masyarakat yang di mana setiap kebutuhan harus disesuaikan dengan standar gaya hidup (life stlye) setiap masyarakat serta pelayanan produk yang sudah berkualitas tinggi dan memberi rasa nyaman terhadap semua orang. Society 5.0 atau bisa diartikan masyarakat 5.0 merupakan sebuah konsep yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang. Konsep society 5.0 tidak hanya terbatas untuk faktor manufaktur tetapi juga memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Skobelev & Borovik, 2017). Society 5.0 memiliki konsep teknologi big data yang dikumpulkan oleh Internet of things (IoT) (Hayashi) diubah oleh Artificial Inteligence (AI) (Rokhmah, 2019) (Özdemir, 2018) menjadi sesuatu yang dapat membantu masyarakat sehingga kehidupan menjadi lebih baik (Mathews, 2015). Society 5.0 akan berdampak pada semua aspek kehidupan mulai dari kesehatan, tata kota, transportasi, pertanian, industri dan Pendidikan.

Saat ini pendidikan di Indonesia memasuki era 4.0. Trand pendidikan Indonesia saat ini yaitu online learning (Ahmad, 2018) yang menggunakan internet sebagai penghubung antara pengajar dan murid. Perkembangan teknologi rupanya menjadi peluang bisnis dibidang pendidikan dengan mendirikan bimbel berbasis online (Syarizka, 2019). Selain itu perkembangan teknologi juga mengubah tatanan pendidikan di Indonesia sebagai contohnya 1)

sejak tahun 2013 sistem ujian nasional berubah dari paper based test menjadi online based tase (Pakpahan, 2016), 2) sistem penerimaan penerimaan peserta didik baru dari tingkat SD sampai dengan tingkat Universitas di Indonesia sudah dilakukan secara online baik dari pendaftaran sampai dengan pengumuman penerimaan (Daulay, 2019).

Penguatan Pendidikan karakter, sebagaimana pasal 1 ayat 1 Perpres No. 87 tahun 2017, adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir dan olah raga dengan melibatkan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). (Suhardisiwi, 2018) penguatan pendidikan karakter dicanangkan sebagai upaya menjawab tantangan kemajuan zaman saat ini. Tanpa karakter yang tertanam dengan baik melalui pendidikan, maka akan timbul apa yang Suyitno (2012) sebut sebagai indikasi bahwa sistem pendidikan kita ikut andil akan rendahnya kualitas sumber daya manusia dan masih merebaknya dekadensi moral yang berdampak terhadap krisis multi dimensional. Pendidikan karakter melalui program PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) semakin penting di era society 5.0. World Economic Forum (2019), menyebutkan bahwa society 5.0 menekankan pada pemecahan masalah dan penciptaan nilai, pengakuan perbedaan, desentralisasi, resiliensi, dan keberlanjutan serta harmoni lingkungan.

Sunawan (2019), menyebutkan pentingnya soft skills semacam sopan santun dan cara bicara pada seorang konselor di era industri 4.0 dan society 5.0. Tak pelak lagi, hal ini berkaitan dengan karakter unggul yang melekat pada orang tersebut. Sebagaimana dikatakan oleh Wiyani (2014) bahwa salah satu dari enam pilar pendidikan karakter adalah respect, perlakuan orang lain dengan bahasa terpelajar, sikap sopan serta toleran terhadap

perbedaan. Tanpa bekal karakter unggul, bukan tidak mungkin profesi konselor akan terdisrupsi oleh teknologi di era industri 4.0 dan society 5.0.

Literasi Digital

Literasi dapat dimaknai sebagai kemampuan dalam mengakses, memahami dan menggunakan informasi secara cerdas. Yuliati (2017) menyatakan pentingnya literasi karena kemampuan Literasi merupakan hal fundamental yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi era global untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup dalam berbagai situasi.

Mata rantai terbesar yang merangkai dan merangkum literasi, literasi sekolah dan gerakan literasi sekolah adalah Gerakan Literasi Nasional (GLN). Karena GLN merupakan upaya untuk menyinergikan semua potensi serta memperluas keterlibatan publik dalam pengembangan budaya literasi. Gerakan Literasi Nasional harus dilaksanakan secara masif, baik di dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat (Atmazaki, dkk. 2017) Demi menyukseskan pembangunan Indonesia di abad ke-21, menjadi keharusan bagi masyarakat Indonesia untuk menguasai enam literasi dasar, yaitu (1) literasi bahasa, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, serta (6) literasi budaya dan kewargaan. Kemampuan literasi ini juga harus diimbangi dengan menumbuhkembangkan kompetensi yang merupakan kecakapan hidup abad 21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis/ memecahkan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. (Atmazaki, dkk. 2017).

Literatur yang berbentuk digital dan tersedia secara daring (online) akan menjadi wahana bagi peserta didik melakukan literasi digital. Istilah literasi digital sendiri dikemukakan oleh

Paul Gilster melalui bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (Herlina, 2012). Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari.

Atmazaki, dkk (2019) menguraikan beberapa strategi pengimplementasian komponen pelaksanaan gerakan literasi (Gerakan Literasi Nasional, Gerakan Literasi Sekolah, Gerakan Literasi Keluarga dan Gerakan Literasi Masyarakat) yang bila rangkum sebagai berikut :1. Penguatan kapasitas Fasilitator 2. Peningkatan Jumlah dan Ragam Sumber Belajar Bermutu 3. Perluasan Akses terhadap Sumber Belajar dan Cakupan Peserta Belajar 4. Peningkatan Pelibatan Publik 5. Penguatan Tata Kelola Sedangkan tahapan pelaksanaan gerakan literasi di sekolah, dapat dilihat pada uraian Wiedarti, dkk (2018) sebagai berikut ini : 1. Tahap ke-1: Pembiasaan kegiatan membaca yang menyenangkan di ekosistem sekolah. Pembiasaan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca dalam diri warga sekolah. Penumbuhan minat baca merupakan hal fundamental bagi pengembangan kemampuan literasi peserta didik. 2. Tahap ke-2: Pengembangan minat baca untuk meningkatkan kemampuan literasi Kegiatan literasi pada tahap ini bertujuan mengembangkan kemampuan memahami bacaan dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi bacaan pengayaan (Anderson & Krathwol, 2001). 3. Tahap ke- 1 Pelaksanaan pembelajaran berbasis literasi. Kegiatan literasi pada tahap pembelajaran bertujuan mengembangkan kemampuan memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan

lapangan menanggapi teks buku bacaan pengayaan dan buku pelajaran (Anderson & Krathwol, 2001).

METODE PENELITIAN

Pada penulisan artikel ini, penulis menggunakan penelitian dengan metode kualitatif dengan desain berpola deskriptif. Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia, serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis data-data (Afrizal, 2014).

Sementara itu, Sukmadinata (2013) menjelaskan, penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia yang lebih memperhatikan mengenai karakter, kualitas dan keterkaitan antar kegiatan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Dharma Kirti Sengkidu. Data yang didapatkan bersumber dari hasil observasi, dan wawancara dengan narasumber tenaga kependidikan, serta peserta didik. Pada penelitian ini, dalam proses pengambilan data peneliti dan tim terlibat didalamnya secara langsung. Adapun program yang digunakan sebagai acuan data yaitu a) penyediaan pojok baca dan perpustakaan serta sosialisasi kepada siswa terkait literasi digital, berkaitan dengan pemanfaatan laboratorium komputer;

- 1) Pelaksanaan upacara bendera setiap minggu: c) pengalokasian dana sebagai penunjang program mengembangkan literasi; d) peserta didik diwajibkan

sebelum pembelajaran dimulai untuk membaca buku selama 15 menit setiap hari.

Hasil wawancara yang dilaksanakan terhadap tenaga pendidik dan peserta didik, menunjukkan hasil pengelolaan perpustakaan sudah dilakukan dengan baik, kegiatan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai sudah dilaksanakan dan diawasi oleh guru mata pelajaran jam pertama. Kegiatan yang belum terlaksana adalah kegiatan yang melibatkan orang tua dan masyarakat untuk meningkatkan pendidikan karakter melalui literasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter, melalui program PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dan juga Gerakan Literasi sekolah (GLS) sudah dilaksanakan secara terprogram di SMP Dharma Kirti Sengkidu. Secara umum SMP Dharma Kirti Sengkidu sudah melakukan pembiasaan budaya literasi di sekolah. Setiap kelas sudah memiliki pojok baca dengan bahan bacaan bervariasi. Perpustakaan SMP Dharma Kirti Sengkidu dan juga laboratorium komputer SMP Dharma Kirti Sengkidu cukup memadai sebagai penunjang pelaksanaan gerakan literasi di sekolah. SMP Dharma Kirti Sengkidu secara umum berhasil mengimplementasikan Gerakan Literasi Sekolah sebagai upaya menanamkan budaya literasi pada peserta didik. Implementasi PPK melalui literasi digital di SMP Dharma Kirti Sengkidu dilakukan dengan merujuk pada fungsi manajemen, yaitu: perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan (Buchori dan swandayani, 2014) serta evaluasi. Tahap awal yaitu perencanaan, Kepala Sekolah mempunyai peranan dan tanggung jawab dalam menjalankan fungsinya untuk merencanakan pendidikan karakter, mengorganisasikan pendidikan karakter, melaksanakan

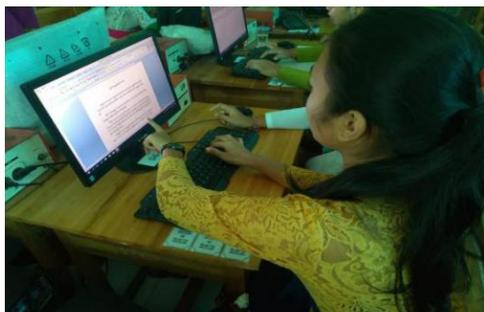
pendidikan karakter, dan melakukan pengawasan pendidikan karakter pada saat yang sama Kepala Sekolah sangat berperan dalam keberhasilan pelaksanaan program literasi. Berdasarkan hasil wawancara terhadap Kepala SMP Dharma Kirti Sengkidu telah dilaksanakan program-program yaitu a) sosialisasi terhadap pelaksana yang terlibat dalam pelaksanaan kebijakan Gerakan Literasi Sekolah di SMP Dharma Kirti Sengkidu yang dilakukan melalui rapat; b) membuat SK Tim Literasi Sekolah; c) menyediakan pojok baca di kelas dan perpustakaan serta menyosialisasikan program literasi digital kepada siswa sementara ini siswa kelas 9. Terkait dengan pemanfaatan laboratorium komputer sebagai tempat mereka melaksanakan literasi digital di lingkungan sekolah; d) setiap minggu ketika upacara bendera juga selalu diingatkan terkait program-program; e) mengalokasikan dana untuk menunjang program pengembangan budaya literasi berasal dari bantuan operasional sekolah (BOS) untuk pemenuhan kebutuhan sumber literasi berupa pengadaan buku; f) mengadakan lomba-lomba yang berkaitan dengan literasi bersama 5 sekolah imbas; g) mewajibkan peserta didik untuk membaca buku setiap harinya selama 15 menit sebelum memulai jam pelajaran. Peran Kepala Sekolah secara langsung di dalam kelas yaitu sebagai penanggung jawab program. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru dan peserta didik, terkait peran Tim Literasi Sekolah didapatkan hasil pengelolaan perpustakaan khususnya inventarisasi buku sudah baik, sudah tersedia ruang-ruang baca yang nyaman bagi warga sekolah, dilaksanakan kegiatan 15 menit membaca sebelum pembelajaran dimulai yang diawasi oleh guru mata pelajaran pada jam pertama. Yang belum terlaksana adalah pelaksanaan kegiatan yang melibatkan orang tua dan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran mereka terhadap literasi sehingga perlakuan yang diberikan kepada peserta didik di sekolah belum ditindaklanjuti di dalam keluarga dan di tengah masyarakat,

monitoring dan evaluasi terhadap hasil pelaksanaan program dan kegiatan GLS yang dilaksanakan beserta tindak lanjutnya juga belum terencana.

Foto Kegiatan Literasi



Gambar 2. Pemanfaatan pojok baca di perpustakaan



Gambar 3. Pelaksanaan Literasi Digital

Dari hasil observasi peneliti, masih ada beberapa peserta didik yang tidak menjalankan program ini dengan baik khususnya pada saat membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Ada yang hanya melamun dan duduk diam saja, mengerjakan pekerjaan lain, bahkan mengobrol. Dari hasil wawancara lebih lanjut terhadap peserta didik tersebut ditemukan alasan-alasan diantaranya mengantuk karena terlambat tidur, lelah karena banyak tugas yang harus diselesaikan, malas, dan juga belum menyelesaikan tugas serta ingin mencontek pekerjaan teman. Menyikapi hal ini, Kepala Sekolah menekankan kembali kepada guru yang mengawasi untuk memberikan teguran dan

motivasi yang akan meningkatkan minat baca peserta didik tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa mengembangkan Pendidikan Karakter pada generasi z melalui literasi digital dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pada era Society 5.0. Karakter utama yang ada dalam diri seperti Nasionalisme, Kemandirian, Religiusitas, Integritas, dan Gotong royong secara efektif dan sistematis dapat dikuatkan melalui literasi digital. Literasi digital yang dilaksanakan di SMP Dharma Kirti Sengkidu mampu dilaksanakan dengan baik berkat adanya kerjasama antara tenaga kependidikan dengan peserta didik dalam mengikuti kegiatan literasi yang telah diprogramkan. Sementara itu, literasi digital yang melibatkan orang tua dan masyarakat dilaksanakan dalam bentuk komunikasi yang intensif antara orang tua dengan siswa tentang penggunaan dan pengawasan pemanfaatan perangkat elektronik saat di rumah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dari awal hingga selesainya penelitian ini. Terima kasih kami ucapkan kepada Dosen Pembimbing yaitu ibu Ni Putu Yuria Mendra,SE.,M.SI.,Ak, dan juga tak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala SMP Dharma Kirti Sengkidu. Kami ucapkan pula terima kasih yang tulus kepada seluruh bapak ibu wakil kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan, serta peserta didik SMP Dharma Kirti Sengkidu. Semoga, melalui karya ini kita dapat berbuat lebih baik khususnya dalam dunia pendidikan saat ini dan masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Alhefeiti, F S Obaid. 2018. Society 5.0 A Human centered Society that balances economic advancement with the resolution of social problems by a system that highly integrates cyberspace and physical space. *The British University in Dubai Digital Repository* (Dissertation for informatics Coll.)
- Arifin, Imron. 2019. Kepemimpinan Religio-Humanistik Bidang Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. *Pidato Pengukuhan Guru Besar Bidang Ilmu Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Malang*.
- Arifin, S. 2019. Disrupsi dan Persoalan “Karakterisasi” dalam Pendidikan di Era Digital. *Prosiding SENABASA* (3) 2, 17 – 20
- Atmazaki, dkk. 2017. *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud Buchori, M.S. & Swandayani, T.B. (2014). Implementasi Program Pendidikan Karakter di SMP. *Jurnal Pendidikan Karakter* (4) 3, 235– 244
- Herlina, S. Dyna. 2012. *Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital*. URL: <http://www.staffnew.uny.ac.id> . Diakses tanggal 29 Desember 2021.
- Kemdikbud. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah*

- Wiedarti, P., Laksono, K., Retnaningdyah, P., Dewayani, S., & Muldian, W. 2018. *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wiyani, Novan., A. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Gava Media
- Hartana, I. 2016. *Integritas dan komitmen dalam bekerja*. URL: <https://ot.id/tips-profesional/integritas-dan-komitmen-dalam-bekerja>. Diakses tanggal 29 Desember 2021
- Rizqy, S. N. 2019. Pengintegrasian pendidikan berkarakter berbasis multikultural dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Senasbas*, 3(2), 926-936.
- Silfia, M. 2018 penguatan pendidikan karakter dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. In: TANTANGAN yang dihadapi dalam duni pendidikan dan social studies diera revolusi industri 4.0, Desember 2018, Digital Library UNIMED.
- Payuyasa, I.N. and Primayana, K.H., 2020. Meningkatkan Mutu Pendidikan Karakter Melalui Film “Sokola Rimba”. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 6(2), pp.189-200

