

PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK GENERASI DIGITAL NATIVE

I Putu Windu Mertha Sujana, Sukadi, I Made Riyan Cahyadi, Ni Made Widya Sari

Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail : windu.mertha@undiksha.ac.id, adhys.pkn@yahoo.com, riyan.cahyadi@undiksha.ac.id,
widya.sari.2@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Generasi digital native yang kesehariannya selalu berdampingan dengan teknologi dan lebih banyak memanfaatkan waktunya untuk berselancar di dunia maya, ternyata kerap kali generasi ini berperilaku yang menyimpang dari nilai karakter bangsa. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang tepat dalam menanamkan nilai karakter bangsa kepada siswa yang tergolong generasi digital native. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dipandang tepat digunakan dalam penanaman nilai karakter pada siswa adalah media *satua* audiovisual. Media ini dinilai efektif karena telah digunakan oleh SMP TP 45 Sukasada dan 81% audiens dari kalangan guru dan siswa SMP TP 45 Sukasada merasa sangat puas dengan penggunaan media *satua* audiovisual ini. Media *satua* audiovisual merupakan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penanaman karakter bangsa dengan karakteristik dari generasi digital native. Media *satua* audiovisual juga dinilai sebagai media yang bersifat lokal-modern yaitu media pembelajaran yang mengkombinasikan antara budaya masyarakat lokal dengan teknologi modern saat ini.

Kata Kunci : Karakter, Generasi Digital Native, Media

ABSTRACT

The digital native generation whose daily activities are always side by side with technology and spend more of their time surfing in cyberspace, it turns out that this generation often behaves in a way that deviates from the values of the nation's character. Therefore, it is necessary to have appropriate learning media in instilling the values of national character in students who are classified as the digital native generation. The method used in this research is descriptive method with a qualitative approach. The results of this study suggest that the learning media that are considered appropriate to use in instilling character values in students are *satua* audiovisual media. This media is considered effective because it has been used by SMP TP 45 Sukasada and 81% of the audience from the teachers and students of SMP TP 45 Sukasada are very satisfied with the use of this *satua* audiovisual media. *Satua* audiovisual media is a learning media capable of integrating the cultivation of national character with the characteristics of the digital native generation. *Satua* audiovisual media are also considered as local-modern media, namely learning media that combines local culture with today's modern technology.

Keywords: Character, Digital Native Generation, Media

PENDAHULUAN

Maju atau mundurnya negara, itu terletak pada generasi muda dari negara bersangkutan. Pernyataan tersebut jika dikaitkan dengan negara Indonesia, maka generasi mudalah yang tergolong generasi digital native yang akan membawa negara Indonesia ini kedepannya, akan menjadi negara yang semakin berjaya ataupun mengalami kemunduran. Generasi muda yang tergolong generasi digital native ini sangat mudah terpengaruh oleh perkembangan zaman dan budaya asing. Hal ini disebabkan generasi digital native adalah generasi yang kesehariannya selalu berdampingan dengan teknologi modern, seperti laptop, smartphone, telepon seluler, videogame, dan teknologi modern lainnya. Perkembangan teknologi yang semakin maju ini telah mampu mendisrupsi tingkah laku seseorang dan secara signifikan telah mampu mengubah cara orang bertindak, berpikir, termasuk mengubah cara hidupnya (Shrivastava, 2017).

Generasi muda yang tergolong generasi digital native ini memiliki ciri dan sikap yang berbeda dengan generasi digital immigrants. Lancaster & Stillman (2002) memandang generasi digital native adalah sebagai generasi yang mempunyai sikap yang realistis, memiliki jiwa toleran yang tinggi, lebih memilih bekerja bersama-sama daripada menerima perintah dari atasan, dan berpikiran pragmatis dalam memecahkan persoalan yang dialaminya. Williams & Page (2011) menambahkan jika generasi digital native memiliki sikap yang mandiri, tegas, emosional dan ekspresif secara intelektual, dan suka mempertanyakan segalanya. Generasi digital native juga dipandang sebagai generasi yang inovatif, ingin tahu, dan belajar sepanjang hidup (Suharjo & Harianto, 2019). Generasi digital native sangat mendambakan dan mengharapkan agar mereka mendapatkan pengakuan dari orang-orang disekitarnya, sehingga sebagian besar generasi ini berupaya tampil menarik di media sosial masing-masing dalam rangka mendapatkan *followers* sebanyak-banyaknya agar dia menjadi terkenal dan diakui keberadaannya oleh orang lain.

Keberadaan generasi digital native yang kesehariannya selalu berdampingan dengan teknologi dan lebih banyak memanfaatkan waktunya untuk berselancar di dunia maya, ternyata kerap kali generasi ini berperilaku yang menyimpang dari nilai dan karakter bangsa. Rusdiyani (2016) menambahkan bahwa generasi digital native telah terseret oleh arus kehidupan modern yang bersifat hedonis, sehingga mengabaikan nilai-nilai budaya bangsa yang berakar dari Pancasila. Beberapa perilaku yang digemari dan juga sering ditampilkan generasi digital native yang bertentangan dengan karakter bangsa misalnya berpenampilan yang mengandung unsur pornografi di akun media sosial demi menarik perhatian orang lain, kebiasaan untuk membully orang di media sosial, membuat video *prank* yang kerap kali menampilkan adegan yang tidak patut ditiru, dan membuat konten-konten yang berbau sara sehingga menimbulkan kegaduhan dimasyarakat.

Pemerintah Indonesia sudah sewajarnya untuk memperhatikan sikap dan karakteristik yang dimiliki oleh generasi mudanya, baik dari segi kelebihan maupun kelemahan. Pihak pemerintah sebaiknya mengapresiasi kelebihan yang dimiliki oleh generasi digital native yang menguasai teknologi dengan mengeluarkan kebijakan yang dapat mengakomodir kelebihan generasi digital native, sehingga dapat meningkatkan potensi generasi digital native dan semakin siap untuk berkompetisi dengan dunia internasional diberbagai bidang. Kelemahan yang kerap ditunjukkan oleh generasi digital native juga sebaiknya mendapat perhatian dari pemerintah dan akademisi. Beberapa upaya yang dilakukan pemerintah dan akademisi dalam menanamkan pendidikan karakter pada generasi digital native adalah melalui pembelajaran di sekolah yang menjadikan karakter sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam pembangunan di bidang pendidikan nasional, dan pendidikan karakter merupakan alat untuk mencapai tujuan tersebut.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 telah mengarahkan jenjang pendidikan Indonesia pada pengembangan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut sesuai dengan

Rencana Pembangunan Nasional Jangka Panjang 2005-2025 yang mengusung visi Pembangunan Nasional yaitu demi terwujudnya karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, dan bermoral berdasarkan Pancasila, yang dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis dan berorientasi iptek. Pembentukan karakter generasi muda sangat dipentingkan dalam pembangunan jangka panjang negara Indonesia dikarenakan generasi muda memiliki peran vital dalam pembangunan yaitu (a) Generasi muda dijadikan sebagai generasi penerus tradisi, maksudnya adalah mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungannya, dalam hal ini mentaati tradisi yang berlaku; (b) Generasi muda sebagai generasi pembangkit, maksudnya adalah pemuda pembuka kejelasan dari suatu masalah sosial, generasi muda pembangkit ini memperjuangkan nasib masyarakat marginal atau masyarakat yang tidak menikmati hasil pertumbuhan pembangunan (Suwendri & Sukiani, 2020).

Kebijakan pemerintah berkenaan dengan penanaman nilai karakter bangsa salah satunya melalui jenjang pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). SMP dinilai sebagai satuan pendidikan yang fundamental dalam membangun akar karakter pada anak sebagai perwujudan generasi muda tumpuan negara Indonesia kedepannya. Siswa SMP yang rata-rata berusia 13 sampai dengan 15 tahun dipandang sebagai usia peralihan dari anak-anak ke dewasa. Ki Hadjar Dewantara juga mengkategorikan siswa SMP itu kedalam kategori “Taman Dewasa”, yang bermakna bahwa pada jenjang ini siswa ditempa menjadi sosok yang siap menuju kedewasaan dengan mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan perilaku yang baik dan benar. Hal inilah yang menandakan bahwa penanaman karakter pada siswa SMP sangat penting untuk dilakukan sebagai upaya mempersiapkannya untuk terjun kemasyarakat.

Akibat pentingnya penanaman pendidikan karakter kepada generasi digital native pada jenjang SMP, perlu kiranya dicarikan solusi berupa media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang dirasakan tepat adalah media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan antara proses penanaman pendidikan karakter dengan karakteristik dari generasi digital native. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengangkat tentang media pembelajaran yang dipandang tepat digunakan dalam penanaman pendidikan karakter pada siswa SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Penelitian ini nantinya akan mendeskripsikan berkaitan dengan cara efektif dalam menanamkan pendidikan karakter bagi generasi digital native. Lokasi penelitian adalah di SMP TP 45 Sukasada. Subjek penelitian ini adalah Guru SMP TP 45 Sukasada dan siswa SMP TP 45 Sukasada. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, observasi, dan pemberian kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini, menggunakan teknik dari Miles dan Huberman (1992) yang mengungkapkan bahwa teknik analisis data kualitatif, yang pada prosedurnya yaitu: reduksi data, display data, verifikasi serta penarikan kesimpulan.

PEMBAHASAN

Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warganegara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. Koesoema (2007: 250). mempertegas bahwa pendidikan karakter merupakan nilai-nilai dasar yang harus dihayati jika sebuah masyarakat mau hidup dan bekerja sama secara damai. Nilai-nilai seperti kebijaksanaan, penghormatan terhadap yang lain, tanggung jawab pribadi, perasaan senasib, sepenenderitaan, pemecahan konflik secara damai, merupakan nilai-nilai yang semestinya diutamakan dalam pendidikan karakter.

Thomas Lickona mengemukakan bahwa “memiliki pengetahuan nilai moral itu tidak cukup untuk menjadi manusia berkarakter, nilai moral harus disertai dengan adanya karakter yang bermoral” (1991: 53). “Termasuk dalam karakter ini adalah tiga komponen karakter (*components of good character*) yaitu pengetahuan tentang moral (*moral knowing*), perasaan tentang moral (*moral feeling*), dan perbuatan bermoral (*moral actions*)” (Zuriah, 2007: 45). Hal ini diperlukan agar manusia mampu memahami, merasakan, dan sekaligus mengerjakan nilai-nilai kabajikan. Terdapat enam hal yang menjadi tujuan dari diajarkannya moral knowing yaitu 1) kesadaran moral (*moral awareness*), 2) mengetahui nilai moral (*knowing moral values*), 3) *perspective talking*, 4) penalaran moral (*moral reasoning*), 5) membuat keputusan (*decision making*), 6) pengetahuan diri (*self knowledge*). Unsur *moral knowing* mengisi ranah kognitif mereka. Terdapat enam hal yang merupakan aspek dari emosi yang harus mampu dirasakan oleh seseorang untuk menjadi manusia berkarakter (*Moral feeling*), yakni: 1) nurani (*conscience*), 2) penghargaan diri (*self esteem*), 3) empati (*empathy*), 4) cinta kebaikan (*loving the good*), 5) kontrol diri (*self control*), dan kerendahan hati (*humility*). Perbuatan atau tindakan *moral action* merupakan *out come* dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang untuk berbuat (*act morally*) maka harus dilihat dari karakter yaitu kompetensi (*competence*), keinginan (*will*), dan kebiasaan (*habit*).

Penelitian yang dilakukan di SMP TP 45 Sukasada telah mampu memberikan pengetahuan kepada kita bahwa penanaman pendidikan karakter kepada siswa itu tidak serumit yang kita pikirkan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru SMP TP 45 Sukasada yaitu Putu Sunsana bahwasannya penanaman pendidikan karakter itu dapat dilakukan melalui media pembelajaran yang bersifat lokal-modern. Media pembelajaran yang bersifat lokal-modern disini maksudnya adalah media pembelajaran itu harus mengkombinasikan antara budaya masyarakat lokal dengan teknologi modern saat ini. Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh SMP TP 45 Sukasada dalam penanaman karakter bangsa adalah “media *satua* Audiovisual”.

Media *satua* audiovisual yang digunakan oleh SMP TP 45 Sukasada adalah dengan memanfaatkan cerita rakyat Bali (*satua*) yang mengandung nilai-nilai karakter untuk diadopsi dalam pembelajaran di kelas. Cerita rakyat Bali (*Satua*) adalah cerita tradisional yang sejak dahulu sudah ada dan diceritakan secara turun temurun. Ardani (2012) menyatakan cerita rakyat Bali (*Satua*) adalah cerita yang disebarkan dari mulut ke mulut secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi sebelumnya dan tidak jelas pengarangnya (anonymus). Masyarakat Bali banyak sekali memiliki *satua*, seperti *satua* I siap Selem, I Belog, Ni Tuwung Kuning, dan sebagainya. *Satua* tersebut akan membuat anak tertarik untuk membacanya karena ceritanya menarik. Mustika (2017) memandang bahwa cerita rakyat Bali (*Satua*) itu mengandung nilai-nilai karakter yang bisa diteladani oleh siswa. Untuk menyesuaikan media pembelajaran ini dengan karakteristik generasi digital native maka cerita rakyat Bali itu di sampaikan melalui audiovisual kepada siswa. Dikarenakan kondisi siswa SMP TP 45 Sukasada yang mayoritas orang Bali, sehingga bahasa yang digunakan pada media *satua* audiovisual adalah bahasa Bali.

Penanaman pendidikan karakter akan lebih efektif jika memanfaatkan media pembelajaran yang sudah dipahami dan melekat pada kehidupan dimana siswa itu berada. Berdasarkan wawancara kepada Guru SMP TP 45 Sukasada yaitu I Gusti Ngurah Hery Muliartana, diketahui bahwa selama ia mengajar dikelas ia selalu menanamkan nilai karakter kepada anak didiknya. Sebagai seorang guru bahasa Bali ia sangat mendukung penggunaan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal masyarakat setempat dan ia berpandangan bahwa Cerita rakyat Bali (*Satua*) sebagai salah satu produk seni tradisional Bali yang merupakan warisan leluhur yang patut dijaga dan dilestarikan kebudayaannya. Sudiani (2015) menambahkan jika pendidikan karakter melalui budaya dinilai sangat efektif karena semua anak berasal dari budaya yang telah mengembangkan alat-alat budaya mereka sendiri. Kementerian Pendidikan Nasional (2010) juga berpandangan bahwa nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter bangsa diidentifikasi dari beberapa sumber, seperti: (a) agama: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama; (b) Pancasila: negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara; (c) budaya: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu. Nilai-nilai budaya itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat itu. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa; (d) tujuan Pendidikan Nasional: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur. Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Penggunaan media pembelajaran pendidikan karakter melalui media *satua* audiovisual juga dipandang efektif bagi siswa SMP TP 45 Sukasada. Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa diketahui bahwa ketika guru menggunakan media *satua* audiovisual siswa menjadi lebih mengetahui sikap apa yang baik untuk dilakukan dan sikap yang bagaimana harus ia jauhi. Siswa juga menjadi lebih mudah menyerap nilai-nilai karakter yang diajarkan kepadanya, karena rata-rata siswa merasa tertarik untuk memperhatikan media yang diaudiovisualkan, dan bahkan media tersebut dapat mereka tonton tidak hanya disekolah tetapi juga di rumah melalui *smartphone* mereka masing-masing. Namun beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa ada beberapa guru SMP TP 45 Sukasada yang belum menguasai penggunaan teknologi. Fasilitas belajar SMP TP 45 Sukasada yang berbasis teknologi juga dinilai masih kurang. Hal ini menjadi perhatian bagi pihak sekolah dan pemerintah untuk berperan serta dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menguasai teknologi. Pemerintah juga diharapkan mampu untuk membantu sekolah-sekolah terutama yang berada didaerah pedesaan untuk memiliki fasilitas belajar yang berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan saat ini kita telah memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan banyak sekali perubahan yang terjadi sehingga guru dan siswa juga harus berkompetisi untuk dapat mengimbangi kemajuan tersebut.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada guru dan siswa SMP TP 45 Sukasada diketahui bahwa 81 % menyatakan bahwa media *satua* Bali berbasis audiovisual sangat efektif untuk digunakan dalam menanamkan pendidikan karakter kepada siswa. Siswa yang merupakan generasi millennial mereka lahir dan tumbuh pada dunia berbasis teknologi yang bertujuan memecahkan segala tantangan dan kebutuhan yang dihadapinya (Sujana,dkk, 2020). Oleh sebab itu dalam menanamkan pendidikan karakter kepada siswa sangat tepat menggunakan media yang berbasis digital.

PENUTUP

Media pembelajaran yang dipandang tepat digunakan dalam penanaman pendidikan karakter pada siswa SMP adalah media *satua* audiovisual. Media ini dinilai efektif karena telah digunakan oleh SMP TP 45 Sukasada dan 81% audiens dari kalangan guru dan siswa SMP TP 45 merasa sangat puas dengan penggunaan media *satua* audiovisual ini. Media *satua* audiovisual merupakan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penanaman karakter bangsa dengan karakteristik dari generasi digital native. Media *satua* audiovisual juga dinilai sebagai media yang bersifat lokal-modern yaitu media pembelajaran yang mengkombinasikan antara budaya masyarakat lokal dengan teknologi modern saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P.P. (2012). *Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak. Volume 1, Edisi 1. Universitas Negeri Gorontalo.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Pusat Dokumentasi Depdiknas.
- Kemendiknas. (2010). Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, Pedoman Sekolah. Jakarta: Kemendiknas.
- Koesoema, D. A. (2007). Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: Grasindo.
- Lancaster, L. C., & Stillman, D. (2002). *When generations collide, who they are, why they clash, how to solve the generational puzzle at work*. New York, NY: Collins Business.
- Lickona, Thomas. 1991. Educating for Character. New York: Bantam Book.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1992). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi dari judul Qualitative Data Analysis. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mustika, I.K. (2017). *Pemanfaatan Teks Bacaan Satua Bali dalam Menumbuhkan Budaya Literasi dan Pembentukan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar*. Purwadita. Volume 1 Nomor 1.ISSN 2549-7928.

- Rusdiyani, E. (2016). Pembentukan Karakter dan Moralitas Bagi Generasi Muda yang Berpedoman pada Nilai-Nilai Pancasila serta Kearifan Lokal. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Shrivastava, S. (2017). Digital Disruption is Redefining the Customer Experience: The Digital Transformation Approach of the Communications Service Providers. *Telecom Business Review*, 10(1), 41–52.
- Sudiani, N.N. 2015. *Pendidikan Karakter Melalui Gending Rare Studi Etnografi pada Anak Usia Dini di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali (2013)*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 9 Nomor 1.
- Suharjo, S. N., & Harianto, A. (2019). Perbedaan Gaya Hidup Sehat Dan Sikap Terhadap Makanan Organik Dari Generasi Baby Boomers, X, Dan Y Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.9744/jmp.5.1.45-58>
- Sujana, I.P.W.M, dkk. (2020). *Representasi Pendidikan Kewarganegaraan pada Jenjang Pendidikan Tinggi Dilihat dari Perspektif Generasi Millennial*. Jurnal Inspirasi Pendidikan Vol. 10 No. 2. DOI: <http://dx.doi.org/10.21831>
- Suwendri, N.M & Sukiani, N.K. (2020). Penyimpangan Perilaku Remaja di Perkotaan. *Kulturistik: Jurnal Bahasa dan Budaya*. Vol. 4, No. 2, pp. 51-59. Doi: 10.22225/kulturistik.4.2.1892
- Williams, K. C., & Page, R. A. (2011). Marketing to the Generations. *Journal of Behavioral Studies in Business*, 5, pp.1–17. <http://www.aaabri.com/manuscripts/10575.pdf>
- Zuriah, Nurul dkk. (2007). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Akademik, Religius Manusiawi*. Malang: UMM Press.