

Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Tingkat Kognitif Gen Z: Berdasarkan Analisis Taksonomi Bloom

Muhammad Irvandi Permana^{1*}, Iqbal Evandi Fauzi², Gusmaneli³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Balai Gadang, Koto Tengah, Padang City, West Sumatra, Indonesia
ivanpermana2712@gmail.com

Abstract

Social media is an inseparable part of the daily lives of generation Z, this paper describes the use of social media affecting Gen Z's cognition through an analysis of six levels of cognitive domains in Bloom's Taxonomy revised by Anderson and Krathwohl, which describes the hierarchy of thinking skills from the most basic to the most complex. Thus increasing more clinical understanding due to the abundance of relevant information, improving critical thinking skills when used to analyze existing information, and encouraging Gen-Z creativity through the content produced.

Keywords: Social Media Influence, Gen Z Cognitive, Bloom's Taxonomy

Abstrak

Media sosial merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari generasi Z, makalah ini mendeskripsikan penggunaan media sosial memengaruhi kognitif Gen Z melalui analisis enam tingkatan ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, yang menggambarkan hierarki keterampilan berpikir dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks. Sehingga meningkat pemahaman yang lebih klinis karena banyaknya informasi yang relevan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis saat digunakan untuk menganalisis informasi yang ada, dan mendorong kreativitas gen-z melalui konten yang dihasilkan.

Kata Kunci: Pengaruh Media Sosial, Kognitif Gen Z, Taksonomi Bloom

Copyright (c) 2025 Muhammad Irvandi Permana, Iqbal Evandi Fauzi, Gusmaneli

✉Corresponding author: Muhammad Irvandi Permana

Email Address: ivanpermana2712@gmail.com (Balai Gadang, Koto Tengah, Padang City, West Sumatra)

Received 08 October 2025, Accepted 14 October 2025, Published 20 October 2025

PENDAHULUAN

Media sosial merupakan alat berkomunikasi yang memberikan informasi dengan cepat keseluruhan penjuru, media sosial memiliki dampak positif dan negatif bagi gen z. Dampak positifnya antara lain sebagai sumber informasi dan edukasi, sarana komunikasi dan kolaborasi belajar, serta wadah untuk ekspresi diri dan relaksasi. Namun, dampaknya juga bisa negatif, seperti memicu kecanduan, mengganggu konsentrasi belajar, penyalahgunaan informasi (*hoax*), *cyberbullying*, dan memengaruhi kesehatan mental akibat perbandingan sosial serta kurang tidur.

Generasi merupakan suatu konstruksi sosial dimana di dalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis. Secara khusus Manheim (Putra, 2016) menjelaskan bahwa elemen terkecil yaitu individu yang merupakan pecahan dari suatu kesatuan bernama generasi adalah individu yang memiliki kesamaan tahun lahir diukur dalam rentang 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial serta sejarah yang sama.

Pembagian kelompok sebuah generasi berdasarkan kesamaan tahun kelahiran telah banyak dilakukan oleh banyak peneliti. Mukhlis (2015) membagi generasi kedalam empat generasi, yakni generasi *baby boomer* (lahir dari tahun 1946-1964), gen-X (lahir dari tahun 1965-1980), gen-Y (lahir dari tahun 1981-1994), dan gen-Z (lahir dari tahun 1995- 2010). Hal ini serupa dengan yang

disampaikan oleh Grail Research mengenai pembagian terminologi generasi bahwa saat ini telah terdapat 4 generasi, yaitu generasi baby boomer, gen-X, Gen-Y, dan Gen-Z (Kusma, 2013). Menurut data BPS tahun 2017 mengenai jumlah penduduk, Gen-Z di Indonesia mencapai jumlah 68 juta jiwa.

Sejalan dengan pertumbuhan generasi di Indonesia media sosial memengaruhi kognitif Gen Z dalam berbagai Tingkat sesuai analisis taksonomi Bloom, dari mengingat (menerima informasi dengan cepat) hingga menciptakan (membuat konten), dengan dampak positif seperti konektivitas sosial dan dampak negatif seperti gangguan konsentrasi dan perbandingan sosial (Akhyar et al., 2024). Analisis taksonomi Bloom menunjukkan bahwa interaksi dengan media sosial memengaruhi kognisi Gen Z melalui pemahaman informasi yang disajikan (memahami), penggunaan informasi tersebut dalam berbagai konteks (menerapkan), analisis konten (menganalisis), dan evaluasi konten atau dampaknya (mengevaluasi).

Konsep Taksonomi Bloom pertama kali diperkenalkan oleh Benjamin S. Bloom bersama timnya pada tahun 1956. Taksonomi ini merupakan klasifikasi hierarkis dari tujuan-tujuan pendidikan yang dibagi ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masing-masing ranah menggambarkan aspek-aspek penting dalam proses pembelajaran: mulai dari kemampuan berpikir dan memahami (kognitif), pembentukan sikap dan nilai (afektif), hingga pengembangan keterampilan fisik (psikomotorik).

Taksonomi Bloom tidak hanya memberikan kerangka berpikir dalam merancang tujuan pembelajaran, tetapi juga didukung oleh berbagai teori belajar, seperti teori behavioristik, kognitif, dan humanistik, yang memperkuat landasan filosofis dan praktisnya. Di samping itu, penerapan prinsip-prinsip belajar seperti kesiapan, kematangan, motivasi, dan latihan yang berkesinambungan menjadikan Taksonomi Bloom sangat relevan dalam dunia pendidikan modern.

Kognitif Generasi Z dipengaruhi oleh kehidupan digital mereka, menghasilkan kombinasi antara kemampuan berpikir kritis yang tinggi untuk memecahkan masalah secara kreatif, serta kepekaan yang lebih tinggi terhadap validasi sosial. Karakteristik kognitifnya meliputi kemampuan multitasking, pola pikir pragmatis, tetapi juga rentan terhadap penurunan fokus dan tantangan kesehatan mental akibat paparan media sosial yang konstan dan "jam koma" atau kelelahan kognitif.

Secara historis, penggunaan media sosial mempengaruhi kognitif Gen Z pada tingkat yang bervariasi, dengan dampak positif pada kemampuan multitasking dan multitasking visual, namun juga menghadirkan tantangan negatif terhadap kemampuan konsentrasi dan peningkatan kecemasan. Analisis Taksonomi Bloom dapat digunakan untuk menguraikan pengaruh ini, misalnya, media sosial dapat memfasilitasi keterampilan tingkat rendah seperti Mengingat dan Memahami (karena informasi cepat dan visual), tetapi juga dapat menghambat keterampilan tingkat tinggi seperti Menganalisis dan Mengevaluasi karena kebiasaan scrolling yang pasif (Asmal & Taufik 2023).

Menurut Husna (2018), Gen-Z memiliki nilai yang jauh berbeda dengan generasi sebelum mereka. Bagi Gen-Z, teknologi dan informasi telah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Lahir pada zaman yang serba instan, menimbulkan perilaku enggan meluangkan waktu untuk berpikir kritis atas

sebuah informasi atau suatu masalah. Secara natural, generasi ini menyukai memecahkan masalah secara instan. Tidak hanya itu, generasi ini juga cenderung mencari solusi yang bersifat praktis atas sebuah masalah. Karakter seperti ini banyak ditemukan pada cara Gen-Z menjalankan harinya.

Pengaruh media sosial bagi Gen Z sangat melekat pada zaman mereka yang mampu mempengaruhi cara berpikir dan mengambil Keputusan. Dalam analisis Taksonomi Bloom yang menekankan enam tingkatan ranah kognitif yang merupakan gambaran cara berpikir yang melalui jenjang satu demi satu. Tulisan ini mengambil permasalahan yang menjadi tatanan gen z yang sering terjadi berkaitan penggunaan media sosial yang berlebihan yang dapat menimbulkan penurunan dalam kognitif Gen Z yang seharusnya mempunyai pemikiran yang luar biasa. Tujuan dari tulisan ini meningkatkan kesadaran Gen Z yang telah begitu jauh terhadap kehidupan yang terlalu melekat dengan teknologi khususnya dalam penggunaan media sosial.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi literatur, di mana data dan informasi akan dikumpulkan dari berbagai sumber akademis, seperti buku, jurnal, dan artikel yang relevan mengenai pengaruh media sosial terhadap Tingkat kognitif Gen Z : berdasarkan analisis taksonomi bloom. Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis konten untuk menelaah dan mengkategorikan temuan-temuan yang berkaitan dengan pengaruh media sosial terhadap Tingkat kognitif Gen Z : berdasarkan analisis taksonomi bloom. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai komponen dalam kajian pengaruh media sosial terhadap Gen Z. Data yang dikumpulkan akan diolah secara kualitatif untuk merumuskan rekomendasi strategis yang dapat diterapkan oleh mahasiswa khususnya generasi Z untuk meningkatkan kualitas kognitif. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh media sosial terhadap Tingkat kognitif Gen Z : berdasarkan analisis taksonomi bloom, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan kognitif Gen Z di Indonesia.

HASIL DAN DISKUSI

Pengertian Media Sosial

Media sosial atau jejaring sosial merupakan aktifitas sosial yang tidak hanya dilakukan di dalam dunia nyata tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya (unreal). Setiap orang dapat menggunakan jejaring sosial sebagai sarana komunikasi, membuat status, berkomentar, berbagi foto dan video selayaknya berada dalam lingkungan sosial (Tamburaka, 2013). Dalam melakukan interaksi terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial. Teknologi Informasi di era globalisasi sangat berkembang pesat di dalam kehidupan masyarakat. Penggunaan fasilitas komunikasi yang semakin canggih memberikan peluang bagi setiap individu untuk mengakses informasi sesuai keinginan serta dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa memikirkan waktu. Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan suatu perubahan besar dalam komunikasi yang dilakukan oleh

masyarakat di era modern. Selain digunakan sebagai hiburan, media sosial juga dapat dijadikan alat pembelajaran (Basit et al., 2022).

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial yang merupakan situs dimana jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas (Nasrullah, 2017).

Media sosial dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran dengan memanfaatkan video atau tulisan yang tersedia di platform tersebut (Intan Putri, 2022). Saat ini, perkembangan teknologi memungkinkan mahasiswa untuk mencari informasi tentang topik-topik pembelajaran di berbagai platform media sosial yang ada. Jika sebelumnya media sosial hanya digunakan untuk interaksi sosial, kini banyak platform media sosial yang menyediakan informasi terkait dengan penjelasan materi yang meningkatkan kemampuan gen Z (Suryadi & Santosa, 2021; Rahmawati & Maulana, 2022).

Gen Z seharusnya menggunakan media sosial sebagai sarana menyebarkan hal-hal yang positif dan baik, sebagai mana Allah Swt. Berfirman dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk." (QS. An-Nahl 16: Ayat 125)

Ayat diatas menjadi dasar bahwa media sosial boleh digunakan untuk berdakwah, menyebarkan ilmu, dan mengajak kepada kebaikan selama dengan cara yang sopan dan bijak. Oleh karena itu Gen Z seharusnya memiliki kognitif yang bagus sesuai dengan Taksonomi bloom demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik

Pengaruh Media Sosial

Ada beberapa pengaruh media sosial terhadap masyarakat, diantaranya adalah sebagai berikut :

Memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang. Media sosial memudahkan kita untuk berinteraksi dengan orang yang jaraknya terlalu jauh, jika dulu masyarakat menggunakan surat untuk berinteraksi dan menunggu waktu yang lama, sekarang masyarakat bias dengan mudah berinteraksi dan berbalas pesan, menyanyakan kabar melalui media sosial.

Penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat. Dulu jarak dan waktu menjadi penghalang untuk penyebaran informasi, biaya yang dikeluarkan juga cukup mahal untuk menyiarkan sebuah

informasi, namun sekarang informasi bisa didapat hanya menggunakan media sosial yang mudah dicari (Akhyar & Zalnur, 2024). Media sosial juga dapat membantu kita menyimpan berbagai informasi penting, dan bukti penting. Bahan percakapan di media sosial, atau video yang kita simpan dapat menjadi bukti kuat dalam kasus ranah hukum.

Menghilangkan rasa jenuh, tidak hanya bias untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan yang lain, media sosial juga menyajikan banyak hiburan dan inspirasi kepada masyarakat melalui konten-konten yang beredar. Menambah teman juga koneksi. Media sosial banyak mempertemukan orang yang sebelumnya tidak pernah saling mengenal, menjadi saling mengenal. Bahkan sekarang banyak terbentuk komunitas – komunitas yang diisi oleh orang yang awalnya tidak saling mengenali. Ini juga berdampak positif untuk peluang bisnis, ataupun penyebaran relasi.

Banyak hoax yang beredar. Karena terlalu mudah sebuah informasi menyebar, tidak sedikit orang yang menyalahgunakan kemudahan ini dengan menyebarkan berita bohong yang dapat menimbulkan banyak kerugian dan kecemasan masyarakat serta prasangka buruk didalam masyarakat.

Banyak modus penipuan yang beredar dimasyarakat. Hal ini juga pengaruh buruk media sosial dalam masyarakat, karena kemudahan berinteraksi dan mendapatkan informasi pribadi seseorang membuat banyak orang yang mengambil kesempatan ini untuk berbuat curang dan melakukan penipuan (Kurniawan & Prasetyo, 2020).

Dampak kesehatan mental

1. Dampak Negatif:
 - a. Penggunaan media sosial lebih dari tiga jam per hari dapat meningkatkan risiko masalah kesehatan mental seperti kecemasan, stres, dan rendah diri, terutama karena seringnya membandingkan diri dengan orang lain.
 - b. Media sosial bisa memicu perasaan kesepian dan isolasi sosial, meskipun tujuannya untuk menghubungkan orang.
 - c. Online bullying dapat memperburuk kondisi mental Gen Z.

Dampak perilaku konsumtif

1. Dampak Positif dan Negatif:

Media sosial seperti TikTok dapat membentuk perilaku konsumtif yang dipengaruhi visualisasi konten, influencer, dan dorongan sosial untuk mengikuti tren.
2. Dampak Negatif:
 - a. Konsumsi tidak lagi hanya berdasarkan kebutuhan rasional, tetapi menjadi sarana pencitraan diri dan ekspresi identitas sosial.
 - b. Fitur shop seperti di TikTok mempercepat pembelian impulsif dan menjadikan konsumsi sebagai aktivitas sosial.

Dampak pola komunikasi dan hubungan sosial

1. Dampak Positif:

Mempermudah komunikasi, terutama komunikasi jarak jauh, serta penyampaian dan pertukaran informasi.

2. Dampak Negatif

- a. Mengurangi interaksi tatap muka dan keterampilan komunikasi secara langsung.
- b. Berubahnya cara berkomunikasi, seperti penggunaan bahasa yang lebih singkat dan lebih banyak menggunakan emoji dan meme, serta berkurangnya keterampilan komunikasi langsung. (Sari & Wijaya, 2022).

Dampak lainnya

1. Dampak Positif dan Negatif:

Media sosial memengaruhi pandangan politik Gen Z dan dapat meningkatkan keterlibatan politik.

2. Dampak Positif:

Media sosial juga dapat membantu dalam pembelajaran dan diskusi, seperti dalam penelitian di Institut Teknologi Sumatera.

3. Dampak Negatif:

Kualitas tidur dapat menurun akibat penggunaan media sosial yang berlebihan, sehingga memengaruhi konsentrasi dan produktivitas. (Prasetyo & Nugroho, 2021).

Analisis Kognitif Gen Z Dalam Taksonomi Bloom

Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan penalaran, atau pikiran. Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan atau kategori, yaitu:

Pengetahuan (knowlegde)

Pengetahuan mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat (recall) atau mengenal kembali (recognition). Kemampuan untuk mengenai gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta dan sebagainya.

Pemahaman (comprehension)

Untuk menangkap makna dan arti tentang hal yang Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan dipelajari, Adanya kemampuan menguraikan isi pokok bacaan; mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan

Penerapan (application)

Kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru, Kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur metode, rumus, teori dan sebagainya. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru. Misalnya menggunakan prinsip. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan.

Analisis (analysis)

Di tingkat analisis, seseorang mampu memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil dan mengaitkan informasi dengan informasi lain. Kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan

Sintesis (synthesis)

Suatu Kemampuan untuk kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama Kemampuan mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam membuat suatu rencana penyusunan satuan pelajaran. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan.

Evaluasi (evaluation)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan, Kemampuan untuk membentuk sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung-jawaban pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menentukan penilaian terhadap sesuatu.

Ketika pertama kali Bloom menyajikan taksonomi ini, Bloom mendeskripsikan enam ranah kognitif yang diurutkan secara hierarkis dari level yang rendah (pengetahuan, pemahaman) menuju level lebih tinggi (aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi), dengan sasaran level tinggi dibangun di atas sasaran level rendah (Kartini et al 2022). Berdasarkan kajian teori taksonomi bloom bahwasanya generasi Z seharusnya mengendalikan penggunaan media sosial yang sewajarnya. Dimana Taksonomi membagi jenjang tingkatan berpikir dan membantu generasi Z dalam berkehidupan di era yang modern.

KESIMPULAN

Generasi muda khususnya generasi Z menjadikan media sosial sebagai sarana peningkatan kualitas kognitif bukan sebagai penghambat dari mereka bekarya. Generasi Z merupakan generasi yg lahir dari 1997 sampai 2012, dan generasi pertama yang tumbuh besar sepenuhnya di era digital, menjadikan mereka penduduk asli digital yang sangat mahir menggunakan teknologi.

Kognitif Menurut Benjamin Bloom, ranah kognitif adalah kemampuan intelektual yang berkaitan dengan pengetahuan dan penalaran, yang terdiri dari enam tingkatan: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Ranah kognitif yang direvisi (oleh Anderson dan Krathwohl) menggunakan kata kerja tindakan untuk mendeskripsikan setiap level, menunjukkan kemampuan berpikir dari tingkat rendah hingga tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media sosial terhadap gen z sangat besar dan dampak yang dihasilkan begitu berpengaruh dalam kehidupan gen z dalam mengatur pemikiran(kognitif) mereka. Dimana yang seharusnya melewati enam tingkatan tetapi karena lebih menyukai cara instan kognitif mereka menjadi tumpul.

Generasi Z sendiri harus didorong untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif mereka, seperti memperbanyak literasi, menggunakan media sosial dalam rangka meningkatkan keilmuan, penerapan keilmuan yang berjenjang, dan pengembangan keterampilan berpikir. Ini dapat membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai karakter positif yang akan bermanfaat bagi kehidupan mereka di masa depan. Dengan tujuan mengembangkan Gen Z yang memiliki kepemimpinan yang baik, empati, dan tanggung jawab sosial, serta mampu membawa perubahan positif bagi bangsa dan dunia.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan segala kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terwujudnya penulisan artikel ini dengan judul “Pengaruh penggunaan media sosial terhadap Tingkat kognitif Gen Z: Berdasarkan analisis Taksonomi Bloom”. Ucapan terima kasih khusus saya sampaikan kepada Dosen dan Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang berharga selama proses penulisan artikel ini dan kepada Institusi Pendidikan yang telah menyediakan berbagai sumber dan referensi yang mendukung penulisan artikel ini. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, serta memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kognitif Gen Z yang berkarakter dan bermoral tinggi. Terima kasih atas segala dukungan, masukan, dan doa yang telah diberikan.

REFERENSI

- Akhyar, M., & Zalnur, M. (2024). Pembentukan Kepribadian Muslim Anak di Masa Golden Age Melalui Pendidikan Profetik Keluarga di Era Digital. *Al-Fikra: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 23(1), 130–140.
- Akhyar, M., Zukdi, I., & Deliani, N. (2024). Value-Based Leadership of Islamic Education Teachers and Its Role in Disciplinary Religious Practice Formation: A Qualitative Case Study in an Indonesian Public School. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 97–105.
- Asmal, Muthmainnah & Taufik, Akbar. (2023). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal jurnal pendidikan matematika* v4, No2
- Basit, A., Purwanto, E., Kristian, A., Pratiwi, D. I., Krismira, Mardiana, I., & Saputri, G. W. (2022). Teknologi komunikasi smartphone pada interaksi sosial. LONTAR: *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1). Universitas Serang Raya.
- Husna, N. (2018). Pendidikan karakter dalam perspektif Islam. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusma, R. (2013). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 56–67.
- Mukhlis, A. (2015). Pendidikan karakter dalam perspektif Islam. Jakarta: Rajawali Pers.

- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Kartini, S., Andini, R., & Pratama, D. (2022). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 45–56.
- Kurniawan, D., & Prasetyo, E. (2020). Dampak media sosial terhadap perilaku masyarakat. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 15(2), 45–55.
- Prasetyo, A., & Nugroho, T. (2021). Dampak penggunaan media sosial terhadap kesehatan mental generasi Z. *Jurnal Psikologi dan Perilaku Sosial*, 8(2), 55–65.
- Putra, I. G. (2016). *Psikologi pendidikan: Teori dan penerapannya dalam pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Putri, Intan., Dendi dan dkk. (2022). Media sosial sebagai pergeseran interaksi sosial remaja. *Jurnal ilmukomunikasi balayudha*, 2775-278X Vol.2 No. 2, hlm, 01
- Sari, D. P., & Wijaya, R. (2022). Pengaruh media sosial terhadap perilaku konsumtif dan pola komunikasi generasi Z. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Digital*, 5(1), 30–42.
- Suryadi, D., & Santosa, H. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai sumber belajar di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 45–54.
- Tamburaka, A. (2013). *Metodologi penelitian komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.