

Penyusunan E-Modul Berbasis *Anyflip* untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru

Nurlaela¹, A.Sri Astika Wahyuni², Muhammad Amin³, Andi Muadz Palerangi⁴

Kata Kunci:

e-modul;
digital literacy;
Aplikasi Anyflip;
Metode ICARE;

Keywords:

e-module;
digital literacy;
Anyflip Application;
ICARE Method;

Correspondence Author

¹Teknologi pembelajaran, Fakultas
Teknik, Universitas Negeri
Makassar
Email:
nurlaelapemesinan@gmail.com

History Article

Received: 17-07-2024

Reviewed: 20-09-2024

Revised: 25-10-2024

Accepted: 27-10-2024

Published: 25-11-2024

Abstrak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman guru tentang komponen modul, aplikasi anyflip dan konsep literasi digital; (2) meningkatkan keterampilan guru menggunakan aplikasi anyflip untuk menyusun modul; (3) meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan konten pembelajaran; (4) guru mampu menghasilkan naskah e-modul menggunakan aplikasi anyflip. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode ICARE yang terdiri dari tahap Introduction, Connection, Application, Reflection, dan Extension. Data pretest dan posttest dari kegiatan pengabdian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan mitra menyusun e-modul menggunakan aplikasi anyflip serta tersedianya naskah e-modul berbasis anyflip. Kesimpulan: kegiatan pengabdian ini telah terlaksana dengan baik dan tujuan kegiatan pengabdian telah tercapai.

Abstract. This community service activity aims to: (1) improve teachers' understanding of module components, the Anyflip application, and the concept of digital literacy; (2) enhance teachers' skills in using the Anyflip application to develop modules; (3) foster teachers' creativity in creating learning content; (4) enable teachers to produce e-module manuscripts using the Anyflip application. The method used in this community service activity is the ICARE method, which consists of five stages: Introduction, Connection, Application, Reflection, and Extension. Pretest and posttest data from this activity were analyzed descriptively and quantitatively. Results: This community service activity led to an improvement in the partners' understanding and skills in developing e-modules using the Anyflip application, as well as the availability of Anyflip-based e-module manuscripts. Conclusion: This community service activity was successfully implemented, and its objectives were achieved.

PENDAHULUAN

Mitra kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru sekolah dasar dalam lingkup kabupaten gowa yakni SD Negeri Paccinongang, SD Negeri Paccinongang Unggulan, SD Inpres Taeng-Taeng, SD Inpres Sailong, dan SD Inpres

Teamate. Lokasi kegiatan pengabdian bertempat di SDN Pao-Pao. Jarak Lokasi Dari Kampus Universitas Negeri Makassar adalah 6,1 km.

Fenomena disrupsi teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran abad 21 yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan

efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Ketersediaan informasi yang melimpah, dimana informasi dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui media sosial berimplikasi pada pergeseran paradigma bahwa guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan pembelajaran berbasis aneka sumber belajar dan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber belajar, bukan diberi tahu oleh guru.

Selain itu, disrupsi teknologi digital juga ternyata mempengaruhi karakter dan pola perilaku belajar peserta didik, utamanya bagi mereka yang tergolong dalam kelompok Gen Z dan Gen Alpha sebagai *digital native*. *Generasi Z* merupakan generasi yang lahir diantara tahun 1995 s.d 2010, sedangkan *Generasi Alfa* merupakan generasi yang lahir mulai tahun 2010 ke atas (McCrindle, 2008). Peserta didik dari kedua generasi ini terbiasa mencari segala informasi yang mereka inginkan melalui perangkat pintar (*smartphone*) yang dimiliki dengan dukungan teknologi internet yang memadai. *Generasi Z* memiliki karakter yang menggemari teknologi, fleksibel, lebih cerdas, dan toleran pada perbedaan budaya dan agama (Rastati, 2018), visual menyukai foto, gambar, video (YPulse, 2019), senang berekspresi di media sosial, pragmatis dan analitis (McKinsey, 2018), sulit fokus akibat terbiasa dengan informasi yang pendek dan *multi-tasking* (Prismanata & Tinjung Sari, 2022). Sedangkan *Generasi Alpha* dianggap sebagai penerus dari *Generasi Z* dan mewarisi karakteristiknya (Gomes et al., 2018), kurang bersosialisasi, kreatif dan individualis (McCrindle, 2008), cenderung bersikap lebih pragmatis materialistis, karena dibesarkan di era kemajuan teknologi, berpikir sangat praktis (Prismanata & Tinjung Sari, 2022; Umardin, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan hasil diskusi bersama mitra sasaran, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi oleh mitra sebagai berikut: (1) semakin banyaknya aplikasi teknologi pembelajaran yang bermunculan seperti AnyFlip, Canva, Kahoot, Quizizz, sehingga pemahaman guru tentang teknologi pembelajaran perlu ditingkatkan; (2) penggunaan buku paket masih mendominasi sebagai sumber belajar peserta didik, sehingga perlu meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru membuat bahan ajar seperti modul digital; (3) mayoritas guru juga menyatakan kurang

mengikuti pelatihan atau workshop membuat bahan ajar digital.

Solusi yang ditawarkan kepada mitra adalah pelatihan menyusun modul digital menggunakan aplikasi *anyflip*. Aktivitas kegiatan menyusun modul digital ini dilakukan secara kolaboratif antar peserta, sehingga diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar peserta. Solusi tersebut ditawarkan dengan pertimbangan yaitu sebagai latihan untuk meningkatkan literasi digital guru (Kurniawan & Kuswandi, 2021) dan variasi bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa maupun kurikulum. Selain itu, terdapat beberapa artikel yang mengkaji efektivitas penggunaan modul digital dalam kegiatan pembelajaran, mengungkapkan bahwa modul digital dapat meningkatkan penguasaan materi dan kemampuan kolaboratif peserta didik (Suryani & Saparuddin, 2022), mendukung kemandirian belajar peserta didik (Ramadhani and Fitria 2021), meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Permata & Zulherman, 2023), meningkatkan prestasi belajar dan membantu peserta didik belajar secara efektif (Sholikha, Farid, & Andriansyah, 2022) serta melatih kreativitas guru (Istiqoma et al., 2023). Selain itu, keunggulan dari aplikasi *anyflip* adalah platform penerbitan buku *flipping HTML5 Interaktif* untuk buku, majalah, katalog, brosur, dan lainnya, dapat dibaca, unggah, dan bagikan publikasi, dapat mengubah pdf menjadi flipbook html5 interaktif dalam hitungan menit, memberikan efek membalik halaman 3D yang realistis, template dan tema bawaan, domain kustom, unduh publikasi, perlindungan publikasi, hosting cloud tanpa batas, integrasi *google analytic* dan integrasi media sosial (<https://anyflip.com/>).

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah (1) meningkatkan pemahaman guru tentang komponen modul, aplikasi anyflip dan konsep literasi digital; (2) meningkatkan keterampilan guru menggunakan aplikasi anyflip untuk menyusun modul; (3) meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan konten pembelajaran; (4) guru mampu menghasilkan naskah e-modul menggunakan aplikasi anyflip.

Hipotesis: Pelatihan penyusun e-modul berbasis *anyflip* dapat meningkatkan literasi digital guru.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap perencanaan, tim pengabdian melakukan survei lokasi kegiatan pengabdian dan melakukan diskusi bersama mitra sasaran untuk membahas masalah yang mereka hadapi, tujuan dan manfaat pelaksanaan kegiatan pengabdian serta rencana waktu dan tempat kegiatan pengabdian. Selanjutnya, tim pengabdian menyusun proposal kegiatan pengabdian masyarakat, menyusun materi pelatihan dan pendampingan serta pendataan peserta dan memberikan undangan kegiatan kepada peserta mitra.

Tahap pelaksanaan, tim pengabdian melatih guru menyusun modul digital menggunakan aplikasi *anyflip* dengan cara menerapkan konsep "ICARE" yang terdiri dari 5 (lima) langkah yaitu (Hoffman & Ritchie, 1998):

- (1) *Introduction*, Pada tahap *introduction*, tim pengabdian memberikan penjelasan tentang tujuan kegiatan pelatihan kepada guru dan melakukan kegiatan apersepsi. Alokasi waktu yang digunakan pada tahap ini adalah \pm 10 menit.
- (2) *Connection*. Pada tahap *connection*, tim pengabdian melakukan kegiatan *brainstorming* dan *sharing* pengetahuan dan pengalaman kepada guru tentang bahan ajar yang mereka gunakan dan/atau bahan ajar yang mereka pernah buat. Selanjutnya, tim pengabdian menjelaskan konsep *e-modul*, aplikasi *anyflip*, literasi digital, komponen modul, langkah-langkah menyusun modul serta cara membuat e-modul berbasis *anyflip*. Alokasi waktu yang digunakan pada tahap ini adalah 15 menit.
- (3) *Application*, Pada tahap *application*, tim pengabdian membentuk kelompok yang beranggotakan 3-4 orang untuk mendiskusikan dan merancang naskah modul digital menggunakan aplikasi *anyflip*. Alokasi waktu yang digunakan pada tahap ini adalah 60 menit.
- (4) *Reflection*. Pada tahap *reflection*, tim pengabdian dan guru menyampaikan pengalaman belajar selama mengikuti kegiatan pelatihan ini. Alokasi waktu yang digunakan pada tahap ini adalah 15 menit.
- (5) *Extension*. Pada tahap *extension*, tim pengabdian memberikan bahan bacaan, contoh naskah modul dan kesempatan untuk memperbaiki naskah e-modul yang telah

dirancang dan setelah diperbaiki, naskah e-modul dikumpulkan kepada tim pengabdian.

Konsep ini dipilih karena beberapa pertimbangan yaitu (1) peserta pelatihan adalah guru sekolah dasar yang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman, (2) dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, (Nurchasanah, Adi, & Habsari, 2020) berpikir kreatif (Carni, Maknun, & Siahaan, 2017).

Tahap evaluasi, tim pengabdian bersama peserta melakukan refleksi pengalaman belajar setelah mengikuti kegiatan pengabdian ini. Selanjutnya, tim pengabdian membagikan link google form kepada peserta untuk mengetahui efektivitas kegiatan pengabdian ini dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara terpadu yang berlokasi di SD Negeri Pao-Pao Kabupaten Gowa, Sabtu 8 November 2024 yang dihadiri oleh tim pengabdian, Kepala Sekolah, 11 Guru yang berasal dari SD Negeri Pao-Pao (5 peserta), SD Negeri Paccinongang Unggulan (2 peserta), SD Inpres Taeng-Taeng (1 peserta), SD Inpres Sailong (2 peserta), dan SD Inpres Teamate (1 peserta).

Realisasi penyelesaian masalah yang dihadapi oleh mitra dilakukan dengan menggunakan konsep "ICARE" meliputi tahap *Introduction*, *Connection*, *Application*, *Reflection and Extension* sebagai berikut:

Pertama, *Introduction*. Pada tahap ini, tim pengabdian menyampaikan tujuan kegiatan pelatihan kepada peserta yakni mereka diharapkan mampu menjelaskan konsep modul digital berbasis *anyflip* dan literasi digital, mampu menguraikan komponen modul, langkah-langkah menyusun modul serta cara membuat modul digital berbasis *anyflip*. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan kegiatan apersepsi dengan cara mengaitkan pengetahuan dan pengalaman peserta tentang fenomena *disruptive* teknologi dan gaya belajar peserta didik (gen Z dan gen Alpha) serta menjelaskan manfaat dari materi pelatihan yang akan dipelajari.

Kedua, *Connection*. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan *brainstorming* kepada peserta tentang materi pelatihan yaitu apa dan mengapa menggunakan e-modul, aplikasi *anyflip*, literasi digital, komponen modul, langkah-langkah menyusun modul serta cara membuat e-modul berbasis *anyflip*. Dari sisi lain,

peserta menyimak dan mengajukan pertanyaan serta pengalamannya tentang bahan ajar dan sumber belajar yang mereka gunakan mengajar dikelas. Hasil diskusi mengungkapkan bahwa peserta masih lebih cenderung menggunakan buku paket sebagai sumber belajar peserta didik. Oleh karena itu, tim pengabdian melatih peserta untuk mencoba menyusun dan mengembangkan e-modul dengan dua cara yaitu (1) adaptasi, yaitu peserta dapat menyesuaikan materi dari buku paket agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas atau dengan kurikulum yang digunakan. (2) kompilasi yaitu peserta dapat mengumpulkan berbagai sumber referensi yang relevan (buku paket, artikel, surat kabar, majalah) dan menggabungkannya menjadi satu modul yang terstruktur dengan baik.

Ketiga, *Application*. Pada tahapan ini, peserta dikelompokkan menjadi 4 (empat) kelompok yang beranggotakan 3-4 peserta. Setiap kelompok ditugaskan untuk mendiskusikan rancangan naskah modul digital yang akan dibuat menggunakan aplikasi anyflip meliputi tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, kegiatan belajar yang berisi tentang materi yang harus dipelajari oleh siswa,

rangkuman materi, tugas dan latihan, sumber bacaan, tes formatif, kriteria keberhasilan, mempelajari modul dan kunci jawaban. Selanjutnya, setiap kelompok ditugaskan untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan ditanggapi oleh peserta kelompok lain.

Keempat, *Reflection*. Pada tahap ini, tim pengabdian bersama peserta melakukan refleksi pengalaman belajar, terkait apa yang telah mereka pelajari dan hal yang belum mereka kuasai melalui kegiatan diskusi. Hasil dari kegiatan refleksi ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta dapat menyusun e-modul menggunakan aplikasi anyflip dengan baik. Meskipun demikian, masih terdapat peserta beberapa fitur aplikasi anyflip yang perlu mereka pelajari sehingga mereka dapat menghasilkan e-modul yang lebih menarik dan interaktif.

Kelima, *Extension*. Pada tahap ini, peserta diberikan bahan bacaan tambahan, contoh naskah modul dan tugas latihan untuk memperbaiki dan mengembangkan naskah modul yang telah mereka presentasikan di depan kelas. Selanjutnya tim pengabdian membagikan link *google form* kepada peserta untuk mengukur pemahaman mereka dan efektivitas kegiatan pelatihan ini.



Gambar 1. Tim Memberikan Materi dalam Pelatihan Menyusun e-modul berbasis anyflip

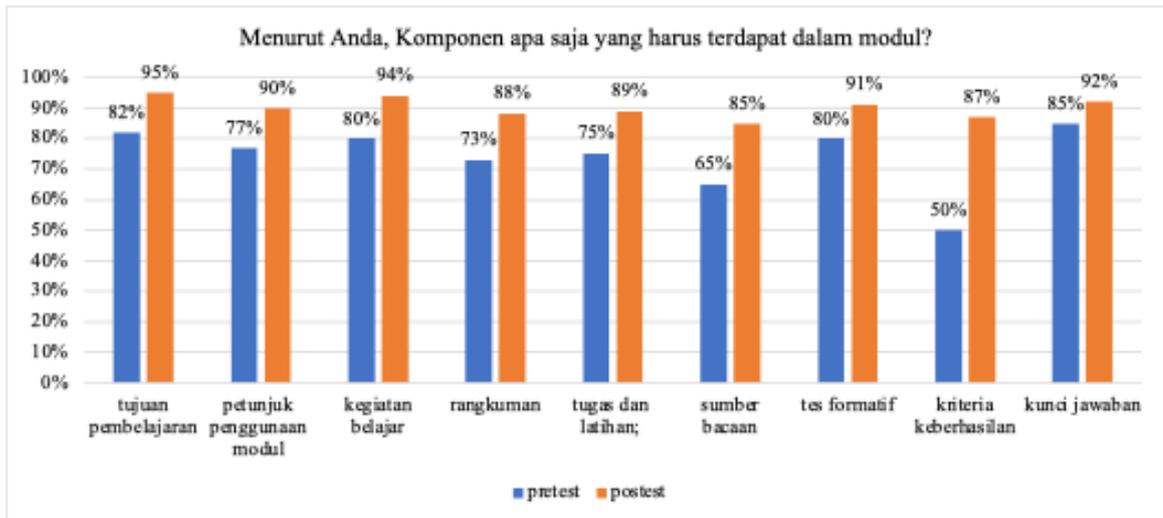
Hasil yang dicapai dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru menyusun e-modul berbasis *anyflip*.

Grafik 1. di atas menunjukkan terjadinya peningkatan pemahaman guru tentang semua komponen modul. Setiap komponen mengalami peningkatan persentase setelah pelatihan, yang menunjukkan bahwa pelatihan tersebut efektif dalam meningkatkan kualitas modul pembelajaran dan pemahaman responden tentang komponen-komponen penting dalam modul.

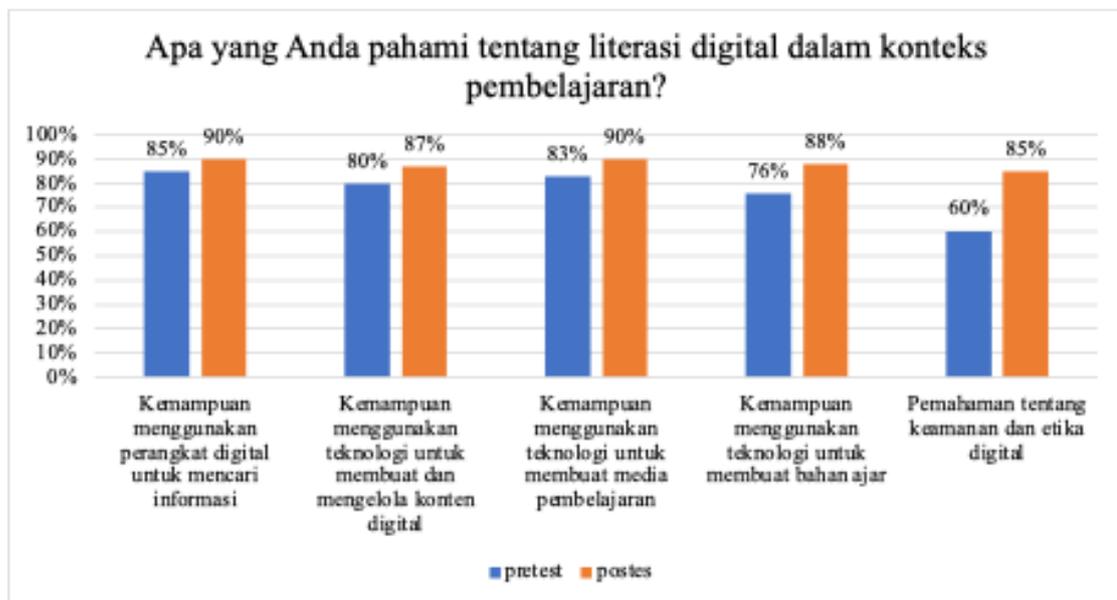
Peningkatan yang signifikan terlihat pada

“kriteria keberhasilan” sebesar 37%. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, banyak guru yang kurang menyadari pentingnya menetapkan kriteria keberhasilan yang jelas dalam modul pembelajaran. Setelah pelatihan, mereka memahami bahwa kriteria keberhasilan membantu mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih jelas. Selanjutnya, juga terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada komponen “sumber bacaan” sebesar 20% yang mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya menyediakan referensi yang

sebelumnya mungkin kurang mendapat perhatian dari guru.



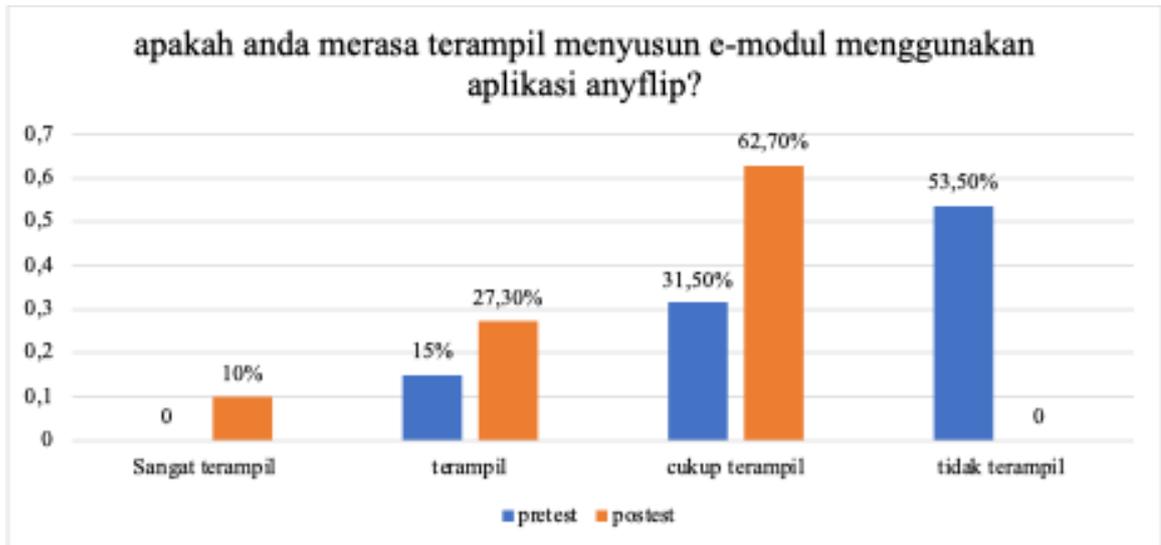
Grafik 1. Pemahaman tentang komponen modul



Grafik 2. Pemahaman tentang literasi digital

Grafik 2. diatas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam semua kategori setelah pelatihan, yang menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan literasi digital peserta dalam konteks pembelajaran. Peningkatan keterampilan menggunakan teknologi untuk membuat dan mengelola konten, serta untuk membuat media dan bahan ajar, menunjukkan bahwa pelatihan ini relevan dan memberikan keterampilan yang dapat

diterapkan dalam konteks pembelajaran. Sementara itu, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman tentang keamanan dan etika digital sebesar 25% menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kesadaran peserta tentang pentingnya menjaga keamanan dan etika saat menggunakan teknologi.



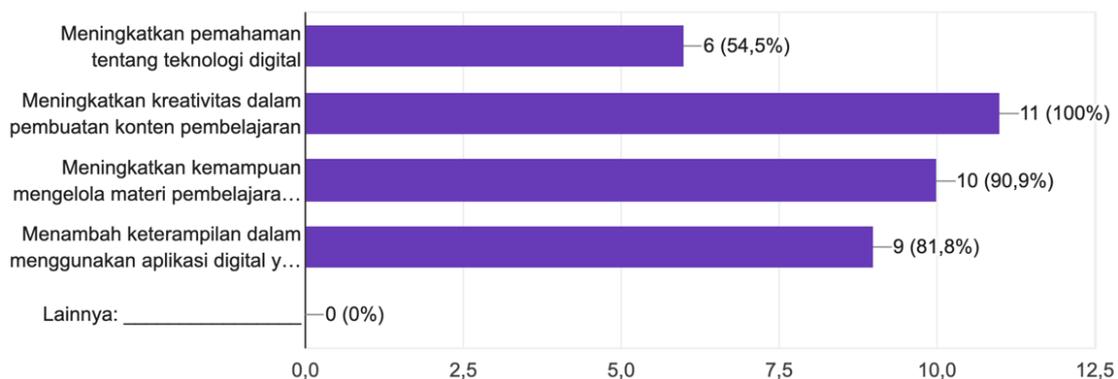
Grafik 3. Penilaian diri peserta tentang keterampilan yang mereka dapatkan dalam menyusun e-modul berbasis anyflip

Grafik 3. diatas menunjukkan pelatihan telah efektif meningkatkan keterampilan peserta menyusun e-modul menggunakan aplikasi Anyflip, terutama pada kategori "cukup terampil" yang mengalami peningkatan signifikan sebesar 31,2%. Pada kategori terampil juga mengalami

peningkatan sebesar 12,3%. Sementara itu, penurunan pada kategori "tidak terampil" menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kepercayaan diri peserta.

Apa manfaat yang Anda peroleh setelah mempelajari cara menyusun modul digital menggunakan AnyFlip? (Anda dapat memilih lebih dari satu)

11 jawaban



Grafik 4. Penilaian diri peserta tentang manfaat kegiatan pelatihan

Grafik 4. diatas menunjukkan manfaat yang dirasakan oleh peserta setelah mempelajari cara menyusun modul digital menggunakan *AnyFlip*. Terjadi peningkatan cukup signifikan pada semua komponen yang disurvei menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman teknologi digital, kreativitas dalam pembuatan konten pembelajaran, kemampuan

menelola materi pembelajaran, dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi digital.

Peningkatan yang signifikan terjadi pada komponen "kreativitas dalam pembuatan konten pembelajaran" sebesar 100% dan "kemampuan mengelola materi pembelajaran" sebesar 90,9% dan "keterampilan dalam menggunakan aplikasi digital sebesar 81,8% menunjukkan bahwa

pelatihan ini memberikan dampak positif yang nyata dan membantu peserta menjadi lebih kreatif, terampil dalam mengelola materi pembelajaran, serta lebih memahami teknologi digital. Selain itu, output dari kegiatan pelatihan ini adalah tersedianya naskah e-modul berbasis anyflip hasil kolaborasi peserta.

Penelitian yang dilakukan (Yuliana, Nirmala, & Ardiasih, 2023) mengungkapkan bahwa kemampuan digital guru berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif dan modern. Selanjutnya (Marlina & Andriani, 2021) mengungkapkan bahwa Respon siswa tentang pemanfaatan media literasi digital yaitu 95% senang dalam pembelajaran dengan menggunakan media literasi digital berbantuan flipbook dan 5% tidak senang. Respon siswa terhadap konten dalam materi yang disajikan dalam flipbook sebanyak 80 % sangat puas, 15 % puas, dan 5 % tidak puas. Hal ini menunjukkan bahwa media literasi digital berbantuan flipbook dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran. Grafik. 2 dan 4 diatas menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan konten pembelajaran inovatif. Peningkatan signifikan pada “kreativitas dalam pembuatan konten pembelajaran” sebesar 100% membuktikan dampak pelatihan dalam meningkatkan kreativitas guru. Keberhasilan guru dalam membuat e-modul berbasis Anyflip menunjukkan bahwa pelatihan mampu mendorong inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selanjutnya (Sulistyarini & Fatonah, 2022) mengungkapkan bahwa pemahaman literasi digital guru dan pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap kompetensi pedagogik guru sebesar 58,5%. (Dharma, 2022) juga mengungkapkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara keterampilan literasi digital terhadap kinerja guru Sekolah Menengah Kejuruan dan pengaruh keterampilan literasi digital terhadap kinerja guru adalah sebesar 39%. Grafik. 3 diatas menunjukkan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan peserta dalam menyusun e-modul menggunakan Anyflip. Penurunan pada kategori "tidak terampil" menunjukkan peningkatan signifikan pada kepercayaan diri dan kompetensi guru. Selanjutnya, Grafik. 4 diatas juga menunjukkan bahwa peserta pelatihan merasakan manfaat signifikan dari pelatihan, terutama pada kemampuan mengelola materi pembelajaran

(90,9%) dan keterampilan menggunakan aplikasi digital (81,8%). Hal ini mendukung penelitian bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Output berupa e-modul berbasis Anyflip hasil kolaborasi peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kemampuan pedagogik guru melalui penyediaan media pembelajaran yang lebih efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian telah terlaksana dengan baik. Tujuan kegiatan pelatihan ini dapat tercapai dengan baik yaitu (1) meningkatnya pemahaman guru tentang komponen modul, aplikasi anyflip dan konsep literasi digital; (2) terjadi peningkatan keterampilan guru menggunakan aplikasi anyflip untuk menyusun modul yaitu sebesar 31,2% cukup terampil, 12,3% terampil dan 10% sangat terampil; (3) meningkatnya kreativitas guru dalam pembuatan konten pembelajaran; dan (4) guru mampu menghasilkan naskah e-modul menggunakan aplikasi anyflip.

Bagi peserta, diharapkan dapat berkolaborasi bersama komunitas Kelompok Kerja Guru (KKG) untuk mengembangkan e-modul berbasis *anyflip* sebagai bahan ajar alternatif yang responsif terhadap kebutuhan belajar siswa dan mendukung guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, disarankan agar peserta dapat terus memperbarui dan memperkaya konten modul digital sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Carni, Maknun, J., & Siahaan, P. (2017). An Implementation Of Icare Approach (Introduction, Connection, Application, Reflection, Extension) to Improve The Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 812, 012022.
- Dharma, S. (2022). Pengaruh Kecakapan Literasi Digital Terhadap Kinerja Guru Sekolah Menengah Kejuruan Di Kabupaten Gowa. *Manajemen Pendidikan*, 17(2), 117–129.
- Gomes, C., Fernanda, C., Bezerra, M., Oste, G., Cremonezi, G., Augusto, T., Reis, D., et al. (2018). *Study on The Alpha Generation And The Reflections of Its Behavior in the Organizational Environment*. *Quest*

- Journals Journal of Research in Humanities and Social Science* (Vol. 6). Retrieved from www.questjournals.org
- Hoffman, B., & Ritchie, D. (1998). *Teaching and learning online: Tools, templates, and training*. In: J. Willis, D. Willis, & J. Price (Eds.), *Technology and teacher education annual-1998*. Charlottesville, VA: Association for Advancement of Computing in Education.
- Istiqoma, M., Nani Prihatmi, T., & Anjarwati, R. (2023). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *Prosiding SENIATI*, 7(2), 296–300.
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Academia Publication.
- Marlina, E., & Andriani, R. (2021). Penggunaan Media Literasi Digital Berbantuan Flipbook dalam Pembelajaran Daring. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 11(2), 76–80. Universitas Islam Nusantara.
- McCordle, M., & W. R. E. (2008). *The ABC of XYZ: Understanding The Global Generations*. University of New South Wales Press Ltd.
- McKinsey. (2018, December 11). 'True Gen': Generation Z And Its Implications for Companies. McKinsey & Company. <https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies>.
- Nurchasanah, Adi, P., & Habsari, Z. (2020). ICARE Model Design Profile for Developing Critical-Creative Thinking Competency in Reading Literacy Learning. *1st International Conference On Information Technology And Education*. Atlantis Press.
- Permata, A., & Zulherman. (2023). Anyflip-Assisted E-Book to Enhancing Elementary School Students' Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 410–417.
- Prismanata, Y., & Tinjung Sari, D. (2022). Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfa pada Era Society 5.0. Retrieved from <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). Capaian Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sains Tematik menggunakan Modul Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4101–4108.
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 60.
- Sholikha, S. M., Farid, M. M., & Andriansyah, E. H. (2022). Penggunaan Modul Digital Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Program Percepatan SKS Kota Surabaya. *JURNAL EKONOMI PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 10(1), 73–82. Universitas Negeri Surabaya.
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELI)*, 2(1), 42–72.
- Suryani, S., & Saparuddin. (2022). Efektivitas Penggunaan E-Modul Dalam Meningkatkan Kemampuan Collaborative Peserta Didik Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas 10 SMAN 9 Makassar. *Jurnal Biogenerasi*, 7(1), 91–98.
- Umardin, Y. (2017). Menjadi Orang Tua dari Generasi Alpha. *Family Guide Indonesia*.
- YPulse. (2019, August 19). Gen Zs Are Doing These Things on Their Phones More Than Millennials. <https://www.ypulse.com/article/2019/08/19/gen-zs-are-doing-these-things-on-their-phones-more-than-millennials/>.
- Yuliana, E., Nirmala, S. D., & Ardiasih, L. S. (2023). Pengaruh Literasi Digital Guru dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 28–37.