

Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di SDN Margasari III

¹⁾ Nur Aini Farida*, ²⁾ Debibik Nabilatul Fauziah, ³⁾ Yadi Fahmi Arifudin, ⁴⁾ Nurani Masyita, ⁵⁾ Joenitasya Herawati Putri, ⁶⁾ Kinanti Laras Prastyani⁶

^{1,2,5,6)}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

³⁾Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

⁴⁾Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email Corresponding: nfarida@fai.unsika.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Animasi
Keterampilan
Abad 21

Pendidikan di era globalisasi ini menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam persiapan siswa menghadapi tuntutan abad ke-21. Salah satu tuntutan utama adalah pengembangan keterampilan abad 21, yang mencakup kreativitas, komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis, dan literasi digital. Siswa Sekolah Dasar (SD) sebagai tahap awal pendidikan memiliki kebutuhan khusus dalam pengembangan keterampilan ini. Siswa sekolah dasar saat ini termasuk dalam usia generasi alpha, yakni generasi setelah generasi Z yang lahir di atas tahun 2010. Tujuan dari workshop ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi, yang dapat menjadi jembatan antara siswa dan guru. Hasil uji statistik menunjukkan nilai t sebesar -8.617 dengan signifikansi 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, mengindikasikan perbedaan yang signifikan secara statistik. Dengan demikian, Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru di SDN Margasari III.

ABSTRACT

Keywords:

Learning Media
Animation
Skills
21st Century

Education in this era of globalization confronts numerous obstacles, particularly in educating students to meet the needs of the twenty-first century. One of the primary requirements is the acquisition of 21st century abilities such as creativity, communication, cooperation, critical thinking, and digital literacy. Primary school pupils, as the first level of education, have unique demands in developing these skills. Today's elementary school pupils are from the alpha generation, the generation after generation Z, which was born in 2010. The goal of this session is to help teachers enhance their capacity to create animation-based learning materials that can serve as a bridge between students and teachers. The statistical test results show a t value of -8.617 with a significance of 0.000, which is smaller than 0.05, indicating a statistically significant difference. Thus, the Workshop on Animation-Based Learning Media Development was proven effective in improving the understanding and skills of teachers at SDN Margasari III.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi ini menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam persiapan siswa untuk menghadapi tuntutan abad ke-21. Keberadaan artificial intelligence yang semakin memajukan banyak penggunaannya (termasuk siswa), harus disikapi dan disiasati dengan baik. (Farida & Makbul, 2024) Salah satu tuntutan utama adalah pengembangan keterampilan abad 21, yang mencakup kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), pemikiran kritis (*critical thinking*), dan literasi digital (*digital literacy*). Siswa Sekolah Dasar (SD) sebagai tahap awal pendidikan memiliki kebutuhan khusus dalam pengembangan keterampilan ini. Tujuan utama kegiatan pembelajaran adalah menumbuhkan

keaktivitas dan keaktifan siswa melalui berbagai interaksi dan kesempatan pendidikan. (Nurkholisoh, Istiqomah, Wiyosa Sagita, Farida, & Makbul, 2024)

Generasi Alpha, yang melibatkan anak-anak yang lahir sekitar tahun 2010-an hingga pertengahan 2020-an, tumbuh dalam lingkungan yang sangat terhubung dan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang pesat. (Ziatdinov & Cilliers, 2021) Berbagai studi dari (Gomes et al., 2018; Höfrová, Balidemaj, & Small, 2024; Miller, 2023; Perry, 2022; Puteri, Islam, & Antasari, 2023) telah membahas mengenai karakteristik, alasan penamaan dan hal-hal menarik lain telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya mengenai generasi Alpha. Dalam hal pendidikan, dikarenakan Generasi Alpha tumbuh di era digital yang sangat canggih di mana teknologi informasi dan komunikasi merupakan elemen penting dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan media pembelajaran bagi generasi ini menjadi penting.

Di tengah kemajuan teknologi tersebut, perbedaan generasi yang cukup jauh membuat permasalahan baru. (Fadillah & Sabella, 2022) Misalnya pemahaman guru terhadap media-media pembelajaran berbasis digital yang masih belum maksimal, menjadikan pembelajaran masih dijalankan dengan cara-cara lama dan berpusat pada guru (*teacher centered*). *Gap generation* dapat menjadi tantangan sekaligus peluang. Berdasarkan pernyataan guru di SD Negeri Margasari III mengungkapkan bahwa siswa saat ini mudah bosan ketika belajar, karenanya guru memiliki suatu kewajiban untuk membuat inovasi media pembelajaran. Pemilihan media dan strategi pembelajaran yang bisa mengaktifkan siswa masih menjadi tugas besar bagi para pendidik di Indonesia, (Farida, Nur Aini & Bariyah, 2023) Seperti yang diketahui, media pembelajaran memiliki peran krusial yang mendorong kesuksesan pembelajaran. Animasi sebagai bentuk media pembelajaran menawarkan potensi besar untuk meningkatkan daya tarik, memahami konsep, dan merangsang kreativitas siswa.

Dalam konteks pendidikan di SDN Margasari III, terdapat kesenjangan generasi yang mencolok antara siswa yang tumbuh di era digital dan guru yang masih menggunakan metode pengajaran tradisional. Siswa saat ini lebih akrab dengan teknologi dan media digital, memungkinkan mereka belajar dengan cara yang interaktif dan menarik. Namun, banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi tersebut dalam proses pembelajaran mereka. Workshop ini diadakan sebagai upaya untuk menjembatani kesenjangan ini. Kontribusi baru dari workshop ini terletak pada pengenalan dan pelatihan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi yang interaktif. Hal ini tidak hanya memberikan alat baru bagi guru untuk mengajar, tetapi juga membantu mereka memahami cara mengadaptasi metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan generasi siswa saat ini. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Mayer, 2002). Selain itu, studi oleh (Hattie, 2008) menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, workshop ini berfokus pada transformasi pedagogis yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan engagement siswa. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru dapat lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan relevan bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran akan membantu siswa, yang notabene merupakan generasi Alpha dalam memahami dan mengelola dunia digital dengan lebih baik. Generasi Alpha dihadapkan pada tuntutan pendidikan yang berbeda dari generasi sebelumnya. Keterampilan abad 21, seperti pemikiran kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), dan literasi digital, menjadi sangat penting, dan media pembelajaran dapat menjadi alat efektif untuk mengembangkan keterampilan ini. (Agama & Kuningan, 2024) Media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi seperti animasi, video, dan interaktif, memiliki daya tarik tinggi bagi generasi Alpha. Media pembelajaran berbasis animasi telah diuji coba dan terbukti bermanfaat bagi siswa sekolah dasar. (Mulyadi, 2022) Penggunaan media yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan berpartisipasi dalam proses pendidikan. Media pembelajaran juga memungkinkan diversifikasi metode pengajaran. (Dewi et al., 2024)

Generasi Alpha cenderung memproses informasi dengan cara yang berbeda, dan pengembangan media pembelajaran dapat menyediakan berbagai cara untuk menyampaikan konsep dan pengetahuan. (Kharisma, 2019) Menggunakan media pembelajaran, terutama yang bersifat interaktif dan memungkinkan kreativitas, dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif dan inovatif pada generasi Alpha. Mereka memiliki akses yang lebih luas terhadap berbagai alat dan aplikasi kreatif yang dapat meningkatkan potensi kreativitas mereka.

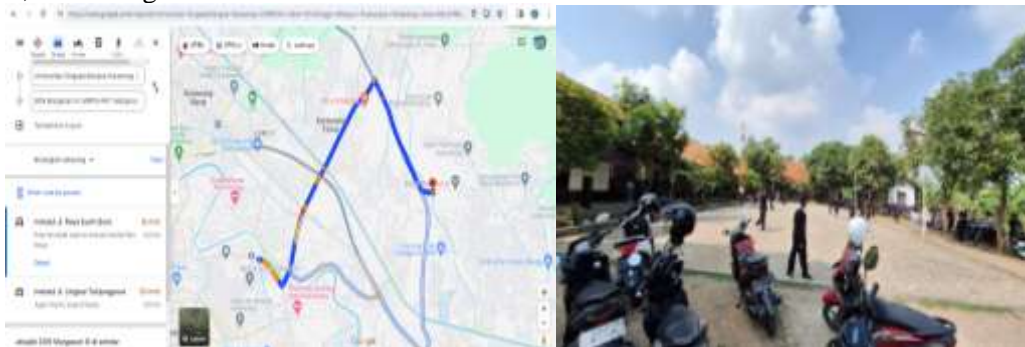
Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan dasar. Dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi, diharapkan dapat membuat lingkungan pembelajaran yang stimulatif, memotivasi siswa, dan menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran siswa dan metode pengajaran yang ada saat ini. Media yang dimanfaatkan adalah website pembuat animasi gratis yang bernama “Animaker”. Dengan website tersebut, pengguna dapat membuat animasi yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, salah satunya untuk media pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan animasi, kegiatan pengabdian berupa workshop ini juga diharapkan dapat memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan metode pengajaran mereka dan mengembangkan keterampilan teknologi informasi. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat kepada siswa tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

II. MASALAH

Dari pelaksanaan observasi awal yang dilakukan oleh Tim PkM, permasalahan prioritas yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran Generasi Alpha dan metode pengajaran saat ini: Metode pengajaran tradisional belum sepenuhnya menyesuaikan dengan cara Generasi Alpha memproses informasi.
2. Masih terbatasnya media pembelajaran yang inovatif dan stimulatif: Media pembelajaran yang ada saat ini belum memadai untuk memaksimalkan potensi kreativitas dan kemampuan berpikir inovatif Generasi Alpha.
3. Keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital: Guru membutuhkan peningkatan keterampilan dalam memanfaatkan media berbasis teknologi, seperti animasi, agar lebih efektif dalam mengajar di era digital.
4. Kebutuhan untuk meningkatkan motivasi siswa melalui lingkungan pembelajaran yang interaktif: Lingkungan pembelajaran yang interaktif memberikan peluang besar dalam peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dari keempat poin tersebut, kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran siswa Generasi Alpha dan metode pengajaran yang ada dianggap sebagai permasalahan utama yang perlu segera diatasi karena menjadi akar permasalahan lainnya. Berikut adalah lokasi pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri Margasai III, Karawang



Gambar 1. Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat, SD Negeri III Margasai

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menyelenggarakan workshop secara luring pada hari Senin, 10 Juni 2024 bertempat di SD Negeri Margasai III, kecamatan Karawang Timur. Workshop ini bertujuan untuk melatih para guru yang mengajar di SD Negeri Margasai III agar memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi yang didasarkan pada studi yang telah dilakukan oleh (Hattie, 2008; Mayer, 2002; Mulyadi, 2022) Selain pemaparan materi secara langsung, juga diadakan sesi tanya jawab dan diskusi setelah mempraktikkan membuat media pembelajaran berbasis animasi yang menggunakan website pembuat animasi gratis yakni Animaker.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah:

- a. Melakukan Studi Pendahuluan: kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui informasi yang lebih dalam tentang profil Guru dan siswa SD Negeri Margasari III, termasuk tingkat pemahaman mereka terhadap keterampilan abad 21 dan penggunaan teknologi. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan dan ekspektasi guru terkait penggunaan media pembelajaran.
- b. Berkonsultasi dengan Pihak Sekolah: sebelum pelaksanaan workshop, Tim mengadakan pertemuan dengan pihak sekolah untuk membahas perizinan dari sekolah terkait dengan pelaksanaan workshop. Tim juga menjelaskan tujuan dan manfaat workshop kepada kepala sekolah, guru, dan pihak terkait lainnya.
- c. Penyusunan Materi Workshop: penyusunan materi workshop yang mencakup pengenalan konsep keterampilan abad 21, Konsep pengelompokan generasi, pemanfaatan animasi dalam pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Tim akan memastikan bahwa materi dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan bapak ibu guru di SD Negeri Margasari III.

Evaluasi keberhasilan dalam kegiatan pengabdian ini dinilai dari hasil posstest yang harus lebih tinggi daripada hasil pretest yang diberikan kepada peserta pada sebelum dan sesudah workshop. Hasil disimpulkan dari uji *Paired Samples Test* dengan menggunakan SPSS, untuk melihat nilai rata-rata perbedaan (*mean difference*) antara hasil pretest dan posttest dan dilakukan interpretasi akhir. (Hanief & Himawanto, 2017)



Gambar 2. Tim berkonsultasi kepada salah satu perwakilan guru di SDN III Margasari

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Siswa di SD Negeri Margasari III Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang adalah kegiatan yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang ditemui oleh bapak ibu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Sebelum workshop dilakukan tim PkM membagikan link yang berisi pretest untuk mengukur sejauh mana pemahaman bapak ibu guru di SD Negeri Margasari III. Begitu pula setelah selesai bapak ibu guru diharuskan mengisi posttest agar bisa dilihat efektivitas pelaksanaan PkM ini.



Gambar 3. Link Posttest, Pretest, dan Materi Workshop

Workshop dibagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama adalah penjelasan tentang pentingnya keterampilan abad 21, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi teknologi. Tim pengabdian masyarakat menjelaskan bagaimana keterampilan ini menjadi dasar bagi siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Penekanan juga diberikan pada peran media pembelajaran berbasis animasi dalam menarik minat siswa dan memudahkan pemahaman materi. Selain itu sebagai materi tambahan, tim pengabdian menjelaskan memahami karakteristik siswa berdasarkan pengelompokan generasinya.



Gambar 4. Tim Pengabdian Menjelaskan Materi workshp

Sesi kedua membahas tutorial pelatihan menggunakan aplikasi Animaker. Dalam sesi ini, peserta dilatih secara praktis untuk membuat animasi sederhana yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tutorial mencakup langkah-langkah mulai dari memilih template, menambahkan karakter dan objek, hingga mengatur animasi dan suara latar. Guru-guru diharapkan dapat menggunakan keterampilan ini untuk mengembangkan konten pembelajaran berbasis animasi yang kreatif dan interaktif.

Kegiatan berlangsung selama kurang lebih 2 jam dengan bimbingan tim dosen dan mahasiswa, guru-guru SD Negeri Margasari III didampingi penuh untuk memudahkan penerimaan materi. Tim memandu peserta untuk memulai proyek animasi dengan membuat akun dan masuk ke aplikasi Animaker. Setelah itu, peserta diarahkan untuk memilih template yang sesuai dengan materi yang ingin diajarkan. Tim menjelaskan langkah-langkah untuk menambahkan elemen-elemen visual seperti karakter, latar belakang, dan efek animasi. Peserta diberi kesempatan untuk mencoba membuat animasi sederhana, seperti animasi alur cerita singkat untuk pelajaran sains atau matematika, sambil dibimbing secara langsung oleh tim.



Gambar 5. Tim membantu peserta yang kesulitan dan Foto akhir kegiatan

Pada sesi ketiga, beberapa peserta aktif mengajukan pertanyaan terkait penggunaan fitur-fitur di Animaker, terutama dalam memilih template yang sesuai dan menambahkan suara latar. Selain itu pada sesi tanya jawab ini juga menjadi ajang sharing kesulitan apa saja yang dialami oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, tetapi juga melatih guru untuk memahami prinsip dasar desain animasi yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Secara keseluruhan, kegiatan ini diharapkan dapat membantu guru-guru di SD Negeri Margasari III untuk lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital dan meningkatkan keterampilan abad 21 siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis animasi.



Gambar 6. Hasil Karya Animasi

Sebagai bukti keberhasilan kegiatan, tim memberikan kuesioner posttest setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Berikut adalah data hasil perbandingan pretest dan posttest peserta workshop.

Tabel 1. Hasil pretest dan posttest

Peserta	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Peserta1	27	32
Peserta2	19	29
Peserta3	18	32
Peserta4	17	26
Peserta5	24	33
Peserta6	25	32
Peserta7	23	28
Peserta8	23	32
Peserta9	26	32

Berdasarkan data tersebut kemudian dilakukan uji Paired Samples Test dengan software SPSS 25 yang didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	22.44	9	3.609
	Posttest	30.67	9	2.398

Hasil uji statistik deskriptif di atas menunjukkan bahwa nilai pretest 22,44 dan posttest sebesar 30,67. jumlah peserta yang mengikuti sebanyak 9 orang guru. Untuk nilai standar deviasi pada pretest sebesar 3,609 dan pada posttest sebesar 2.398. karena nilai rata-rata pretest 22,44 < Posttest 30,67, maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil sebelum dan sesudah workshop dilakukan.

Tabel 3. Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 Pretest - Posttest	-8.222	2.863	0.954	-10.423	-6.022	-8.617	8	0.000

Pada output paired sample test di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretest dengan posttest, yang artinya workshop pengembangan media pembelajaran berbasis animasi yang diselenggarakan, berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi dan terhadap materi yang telah disampaikan pada kegiatan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji Paired Samples Test yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata pretest 22,44 < Posttest 30,67. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor yang signifikan setelah mengikuti Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di SD Negeri Margasari III. Hasil uji statistik menunjukkan nilai t sebesar -8.617 dengan derajat kebebasan (df) 8, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar **0.000**. Karena nilai signifikansi ini **0.000 < 0.05**, dapat disimpulkan bahwa perbedaan yang ditemukan signifikan secara statistik. Dengan demikian, Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta, khususnya guru-guru di SD Negeri Margasari III, dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi. Hal ini

menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam menggunakan teknologi animasi sebagai media pembelajaran, yang berpeluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agama, K., & Kuningan, K. (2024). Transformasi Pengawas Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital : Tantangan dan Peluang Tahun 2024, 8, 3955–3965.
- Dewi, A. N., Nafira, D., Mufhidah, K., Ramdan, G., Farida, N. A., Makbul, M., & Karawang, U. S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Project Based Learning Kelas V SDN 4 Sindangkasih. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 9(1), 97–105.
- Fadillah, N. D., & Sabella, W. (2022). STUDENT DEVELOPMENT CHALLENGES AND OPPORTUNITIES IN THE DIGITAL ERA. *International Journal of Students Education*, 1(2), 205–211.
- Farida, Nur Aini & Bariyah, O. (2023). Implementasi Case Method dalam Membentuk Kemampuan 4Cs Mahasiswa Prodi PAI Universitas Singaperbangsa Karawang. In *Proceeding Annual Conference on Islamic Education*.
- Farida, N. A., & Makbul, M. (2024). Students ' Perception on Artificial Intelligence Use in Learning Process (Case Study of PAI Students at Singaperbangsa University Karawang), 331–335.
- Gomes, C., Fernanda, C., Bezerra, M., Oste, G., Cremonesi, G., Augusto, T., ... Corresponding, C. (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*, 6(1), 2321–9467. Retrieved from www.questjournals.org
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Stastistik Pendidikan* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Hattie, J. (2008). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Retrieved from <https://doi.org/10.4324/9780203887332>
- Höfrová, A., Balidemaj, V., & Small, M. A. (2024). A systematic literature review of education for Generation Alpha. *Discover Education*, 3(1). Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00218-3>
- Kharisma, N. V. E. (2019). Kriteria Guru Sekolah Dasar Ideal pada era Generasi Alfa. *Jurnal Universitas Negri Yogyakarta*, 10. Retrieved from <http://nandaverunaenun.blogs.uny.ac.id/wp-content/uploads/sites/15335/2017/10/Kriteria-Guru-Sekolah-Dasar-Ideal-Pada-Era-Generasi-Alfa-oleh-Nanda-Veruna-Enun-Kharisma.pdf>
- Mayer, R. E. (2002). MULTIMEDIA LEARNING. *THE PSYCHOLOGY OF LEARNING AND MOTIVATION*, 41, 71–94. Retrieved from https://doi.org/10.1057/9780230800601_4
- Miller, D. (2023). Embracing the Technological Metamorphosis: Envisioning Higher Education for Generation Alpha in a Shifting Educational Landscape. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 3(2), 88–96. Retrieved from <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v3i2.1492>
- Mulyadi, G. D. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5), 1–23.
- Nurkholisoh, Istiqomah, R., Wiyosa Sagita, S., Farida, N. A., & Makbul, M. (2024). MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS V DALAM PEMBELAJARAN PAI DENGAN METODE NUMBERED HEADS TOGETHER DI SD NEGERI SUKA RUKUN 01. *Al Marhalah*, 8(1), 95–100. Retrieved from <https://journal.almarhalah.ac.id/index.php/almarhalah/article/view/78/64>
- Perry, G. (2022). Generation Alpha: Understanding our Children and Helping them Thrive. *TEACH Journal of Christian Education*, 16(1). Retrieved from <https://doi.org/10.55254/1835-1492.1515>
- Puteri, S. A., Islam, U., & Antasari, N. (2023). ALPHA GENERATION PERSPECTIVE ON THE USE OF TECHNOLOGY Received : 16 May 2023 Revised : 20 June 2023.
- Ziatdinov, R., & Cilliers, J. (2021). Generation Alpha: Understanding the Next Cohort of University Students. *European Journal of Contemporary Education*, 10(3), 783–789. Retrieved from <https://doi.org/10.13187/ejced.2021.3.783>