



Pembuatan Modul dan *Workbook Printable* Bertema Kreativitas Untuk Orang Tua dan Anak Usia 2 -9 Tahun Sebagai Media Belajar di Rumah Desa Reuleut Barat

Muliana^{1*}, Hayatun Nufus², Nuraina³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Malikussaleh
muliana.mpd@unimal.ac.id*

Article History:

Received: 22-07-2024

Revised: 28-07-2024

Accepted: 29-07-2024

Keywords: Literasi

Digital; Space Geometri

Flipbook; Lesson Study

Abstract: Pada era revolusi industri 4.0 Indonesia mengalami peningkatan teknologi dan keterampilan sumber daya manusia melalui pendidikan dengan melahirkan analis muda untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. Sumber daya manusia saat ini selalu dituntut untuk menggunakan media digital, kebutuhan media digital sudah menjadi kebutuhan utama. Pada saat ini pembelajaran matematika sudah menggunakan model media digital. Namun, sering kali matematika dianggap pelajaran yang membosankan sehingga siswa sukar dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Kesulitan yang dialami siswa tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan dengan menggunakan Flipbook Maker Pro. Sehingga solusi yang ditawarkan berupa pelatihan dan pendampingan Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Space Geometri Flipbook melalui Kegiatan Lesson Study. Metode yang digunakan dengan Langkah: Tim pelaksana mempresentasikan, survey baseline, pendampingan lanjutan, menentukan research lesson, Plan, Do, See: Redesain, Mengumpulkan bukti-bukti dan dokumentasi, Pendampingan dan monitoring selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil kegiatan PKM bahwasanya dengan melaksanakan pelatihan, pendampingan dan penerapan pada saat pembelajaran menggunakan media Space Geometri Flipbook melalui Kegiatan Lesson Study maka kemampuan kompetensi guru mengalami peningkatan dan kemampuan literasi digital siswa semakin menjadi lebih baik.

© 2024 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Pada era 4.0 Sumber Daya Manusia (SDM) diharapkan mampu menguasai dunia teknologi untuk mendukung dunia pendidikan. Sebagaimana menteri pendidikan tersendiri menggalakkan bahwasanya untuk menyukseskan pendidikan dilakukannya perkembangan terhadap guru dan siswa dengan kegiatan literasi. Guru adalah ujung tombak kemajuan Pendidikan, Dengan perkembangan saat ini, peran guru dalam kemajuan pendidikan nyatanya sangat didukung oleh teknologi digital, akses internet menjadikan sumber informasi mudah dan dekat, sehingga mengakses informasi dan melaksanakan pembelajaran sangat dimudahkan (Putra, Rohman, LInawati, & Hidayat, 2023).

Literasi merupakan kemampuan individu dalam melakukan aktivitas menulis dan membaca (Muliani, et al., 2021). Adapun kegiatan literasi sebagaimana dari Gerakan Literasi Nasional terdiri dari: literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi Sains, literasi

digital, literasi finansial dan literasi budaya dan kewargaan. Literasi digital merupakan salah satu kemampuan dari literasi yang harus dimiliki setiap guru dan siswa dalam menyukseskan Pendidikan. Literasi digital adalah suatu kemampuan membaca, menganalisis, menyajikan, dan menyaring informasi yang positif pada era digital. Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan mengumpulkan, memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Naufa, 2021). Literasi media merupakan pemahaman tentang internet, penggunaan internet, bagaimana memanfaatkan internet untuk hal yang baik, dan juga memahami apa saja yang sebaiknya dihindari saat menggunakan internet (Muliana, 2021). Dengan memanfaatkan literasi digital pada era Pendidikan akan membuat dan mengubah peradaban Pendidikan menjadi lebih baik atau sebaliknya berdasarkan cara dalam memanfaatkan penggunaan digital. Sehingga dibutuhkan suatu indikator yang dapat mengatur dalam menggunakan literasi digital. Indikator budaya digital dalam pembelajaran berdasarkan hakikat budaya digital antara lain 1) Intensitas penggunaan dan penerapan budaya digital dalam pembelajaran. 2) Memanfaatkan *platform* dan media digital dalam pembelajaran. 3) Penggunaan alat digital dan 4) Pencarian sumber belajar melalui *website* dan media digital (Intaniasari & Utami, 2022).

Kelebihan media *Space Geometry Flipbook* (SGF) adalah alat bantu guru dalam menjelaskan konsep geometri seperti tabung, kerucut dan bola. Selain itu, siswa juga dapat menggunakannya untuk belajar mandiri di rumah. Kelebihan media SGF memuat tampilan kreatif, inovatif, serta interaktif sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan mempengaruhi literasi digital pada siswa (Hardiansyah & Sumbawati, 2016). Akan tetapi, banyak sekali guru di sekolah yang belum bisa menggunakan media SGF *Space Geometry Flipbook*, hal ini berdasarkan wawancara dengan Ketua MGMP wilayah Kota Lhokseumawe mengatakan bahwa guru hanya menggunakan media sederhana yang tersedia di sekolah. Bahkan media tersebut tidak memadai dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Sedangkan untuk kemampuan siswa sudah baik akan tetapi untuk penerapan teknologi dalam pembelajar siswa belum mampu menggunakannya sehingga dapat dikatakan bahwa literasi digital siswa masih dalam katagori rendah.

Merujuk pada hasil tes PISA pada tahun 2015 yang menyatakan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia berada diperingkat 62 dari 70 negara yang berarti tingkat literasi Indonesia masih rendah dan berada di bawah rata-rata (OECD, 2015). Literasi itu bukan hanya sekedar membaca, melainkan juga mengerti makna dalam bacaan tersebut. Dalam hal ini, literasi digital juga meliputi penguasaan ide/gagasan (Sari, 2019).

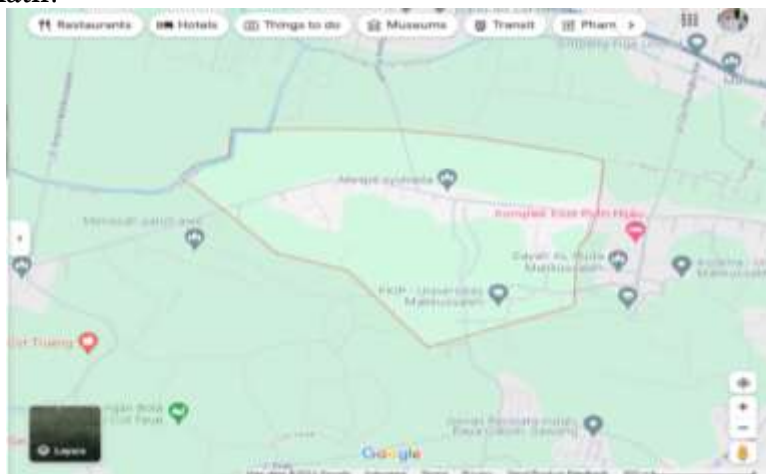
Tujuan dari kegiatan ini adalah: (a) Untuk mengetahui kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media *Space Geometry Flipbook* melalui kegiatan *lesson study* (b) Untuk mengetahui kemampuan guru dalam menggunakan media digital terkhusus pada media *Space Geometry Flipbook* melalui kegiatan *lesson study*. Sedangkan manfaat dari kegiatan ini adalah: (a) Memberikan dorongan kepada guru untuk lebih mempelajari tentang media digital terkhusus pada media *Space Geometry Flipbook*. (b) Meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui media *Space Geometry Flipbook*.

Dunia anak adalah dunia bermain yang dipenuhi dengan banyak imajinasi dan mimpi, seorang anak bisa berimajinasi menjadi apapun dan bermimpi menjadi siapapun. Anak-anak dalam usia produktif sangat sering berimajinasi, biasanya mereka menyalurkan imajinasi dan mimpinya melalui bermain. Bermain sendiri menjadi kebutuhan dan kewajiban untuk anak. Anak-anak yang sehat akan aktif dalam bermain (Musbikin, 2006). Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-

dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangannya yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh (Suryana, 2017).

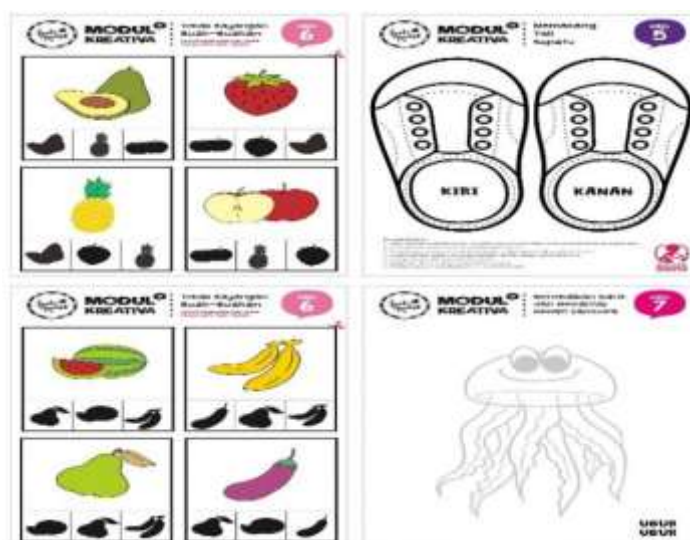
Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Anak-anak perlu menjelajahi lingkungannya melalui kegiatan bermain menyenangkan. Kegiatan bermain berlangsung dalam jenis tertentu dengan tingkat yang berbeda-beda. Pemanfaatan barang limbah untuk menjadi Alat Permainan Edukatif bagi anak-anak tentu saja tidak lepas dari kreativitas para tutor dalam mengoptimalkan segala potensi yang dimilikinya. Semakin kreatif tutor memberi rangsangan belajar melalui barang-barang bekas (limbah) sebagai Alat Permainan Edukatif pada anak-anak, maka dengan sendirinya anak akan terangsang untuk tumbuh dan berkembang menjadi sosok manusia yang suka memanfaatkan kekayaan sumber daya alam sebagai sumber belajar utama. Disamping itu, dengan memanfaatkan bahan limbah menjadi Alat Permainan Edukatif, anak akan merasakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka terdapat berbagai alat permainan yang bisa memenuhi seluruh aspek kebahagiaan serta memudahkan anak untuk melakukan proses pembelajarannya (Mulyasa, 2012). Modul pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan keingintahuan, minat dan motivasi peserta didik (Ningsih & Mahyuddin, 2022).

Orang tua yang kreatif dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran, sangat memberi pengaruh terhadap perkembangan pertumbuhan pendidikan anak. Itulah sebabnya, orang tua dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki multikompetensi dalam membelajarkan anak. Pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak memberikan dampak yang positif bagi tumbuh kembang anak. Anak akan dengan mudah menerima semua pembelajaran yang ingin disampaikan melalui alat permainan edukatif.



Gambar 1. Peta Desa Reuleut Barat

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap orang tua dan anak desa Reuleut barat masih banyaknya orang tua yang belum mengenal media pembelajaran dengan memanfaatkan bahan bekas dan belum mengenal modul pembelajaran yang kreatif dengan *Workbook Printable*. Hal ini dikarenakan banyaknya orang tua sibuk dengan kegiatan pertanian yaitu ke sawah dan kebun. Disamping itu masih banyaknya anak yang belum pernah mengenal dan melihat media pembelajaran yang kreatif dengan *workbook printable*.



Gambar 2. *Workbook Printable*

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah yang sudah diuraikan di atas adalah dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada orang tua dalam membuat media pembelajaran sehingga memungkinkan anak dapat mempelajari suatu kompetensi secara mandiri, dan sistematis sehingga mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Kehadiran media modul dan *workbook printable* yang disiapkan oleh orang tua merupakan salah satu solusi yang diharapkan dapat membantu anak belajar, membuat anak lebih antusias dan mencintai lingkungan.

Lesson Study merupakan kegiatan orang tua yang di dalamnya terdapat kegiatan merancang modul dan *workbook printable* bertema kreativitas, melaksanakan, mengobservasi, serta melakukan kegiatan refleksi atas hasil observasi kegiatan yang dilakukan. Jumlah dan lamanya pertemuan kegiatan *Lesson Study* sangat tergantung dari kesepakatan komunitas guru peserta *lesson study* (Supriatna, 2018). Pengabdian ini bertujuan untuk “Pembuatan Modul dan *Workbook Printable* bertema Kreativitas untuk Orang Tua dan Anak Usia 2 - 9 Tahun sebagai Media Belajar di Rumah”.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *lesson study* ini bertempat SMP-IT Almarkazul Islami Lhokseumawe dengan tahapan dari *lesson study* yaitu *plan*, *do* dan *see*. Jumlah dan lamanya pertemuan kegiatan *Lesson Study* sangat tergantung dari kesepakatan komunitas guru peserta *lesson study* (Supriatna, 2018). Implementasi kemitraan lewat gerakan buka kelas di sekolah secara umum melalui tahapan berikut:

1. Tahap persiapan adalah pada tahap persiapan dilakukan pertemuan awal dengan tim setelah sebelumnya dilakukan persiapan-persiapan. Adapun langkah-langkahnya:
 - a. Tim pelaksana mempresentasikan maksud dan tujuan serta signifikansi dari *lesson study* bagi peningkatan profesionalisme paedagogik guru.
 - b. Melakukan *survey baseline* kondisi pembelajaran di sekolah (analisis permasalahan pembelajaran).
 - c. Tim pelaksana mempresentasikan silabus, RPP dan kompetensi yang hendak dicapai, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), model pembelajaran dan skenario yang dipilih sebagai *grand design* di depan tim guru.
 - d. Melaksanakan pendampingan lanjutan kepada guru dalam mendesain pembelajaran matematika berbantuan media *space geometri flipbook*.

2. Tahap pelaksanaan adalah Bersama tim guru menentukan *research lesson*, tantangan/permasalahan pembelajaran siswa terkait kemampuan literasi digital yang ingin dipecahkan atau ditingkatkan;
 - a. *Plan*: mengembangkan desain pembelajaran matematika berbantuan media *space geometri flipbook* bersama kelompok guru sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.
 - b. *Do*: Membuka kelas dan mengobservasi pembelajaran.
 - c. *See*: Merefleksi bukti temuan pembelajaran siswa serta relasinya terhadap tujuan pembelajaran, serta saran perbaikan pembelajaran.
 - d. Redesain: menggunakan saran perbaikan-perbaikan pembelajaran sebagai bahan menyiapkan pembelajaran selanjutnya.
 - e. Mengumpulkan bukti-bukti dan dokumentasi pembelajaran selama siklus tersebut berupa rekaman video/suara kegiatan, refleksi dan redesain; serta video pembelajaran ketika buka kelas.
 - f. Pendampingan dan monitoring selama kegiatan berlangsung. Proses dan frekuensi pendampingan akan dilakukan secara luring.

3. Tahap evaluasi meliputi olah data, pembuatan laporan dan publikasi

Setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan, tim pelaksana mengolah data berupa lembar Angket, hasil tanya jawab dan diskusi selama proses pelatihan dan pendampingan. Hal ini menunjukkan sudah sejauh mana wawasan yang diterima oleh peserta mengenai Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media *Space Geometri Flipbook* melalui Kegiatan *Lesson Study*. Selain hal tersebut, tim pelaksana juga membuat laporan hasil kegiatan dan publikasi artikel terkait kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.

Metode observasi dan perekaman data yang dilakukan dalam kegiatan ini selama proses pembelajaran melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi dan perekaman video. Pada pelaksanaan seorang tim pelaksana melakukan perekaman menggunakan *handycam*. Pengambilan gambar dilakukan menyeluruh kemudian akan dilakukan *editing* pada beberapa kejadian yang dianggap penting.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berpijak pada persiapan tim, dimana tim pelaksana dibantu oleh 2 (dua) mahasiswa yang merupakan anggota dari tim pelaksana. Survey yang dilakukan oleh tim pelaksana bahwasanya guru sudah mulai menerapkan berbagai model pembelajaran, akan tetapi guru belum mampu mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu solusi yang ditawarkan tim pelaksana adalah dengan melakukan sosialisasi terhadap guru dan melakukan pendampingan serta penerapan media pada saat pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mempresentasikan maksud dan tujuan serta signifikansi dari *lesson study* bagi peningkatan profesionalisme paedagogik guru. Mempresentasikan silabus, RPP dan kompetensi yang hendak dicapai, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada hari pertama kegiatan PKM, tim pelaksana yaitu melakukan sosialisasi terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan dengan pengenalan media *Space Geometri Flipbook* dan *Lesson Study*. Pada Kegiatan sosialisasi ada beberapa rangkaian kegiatan (1) Pembukaan oleh moderator, (2) Penyampaian materi dari tim pelaksana, (3) Diskusi, pada tahap ini guru diberikan kesempatan untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami terhadap materi yang disampaikan oleh pameri, sehingga guru sangat antusias untuk mengetahui media *Space Geometri Flipbook* dan *Lesson Study*. Setelah mengetahui indikasi dan solusi yang ditawarkan, maka Langkah yang dilakukan oleh tim

pelaksana selanjutnya adalah dengan melakukan tahap pelaksanaan, Adapun tahap pelaksanaan dilakukan berdasarkan tahapan *Lesson Study* yang terdiri dari: *Plan*, *Do* dan *See*.

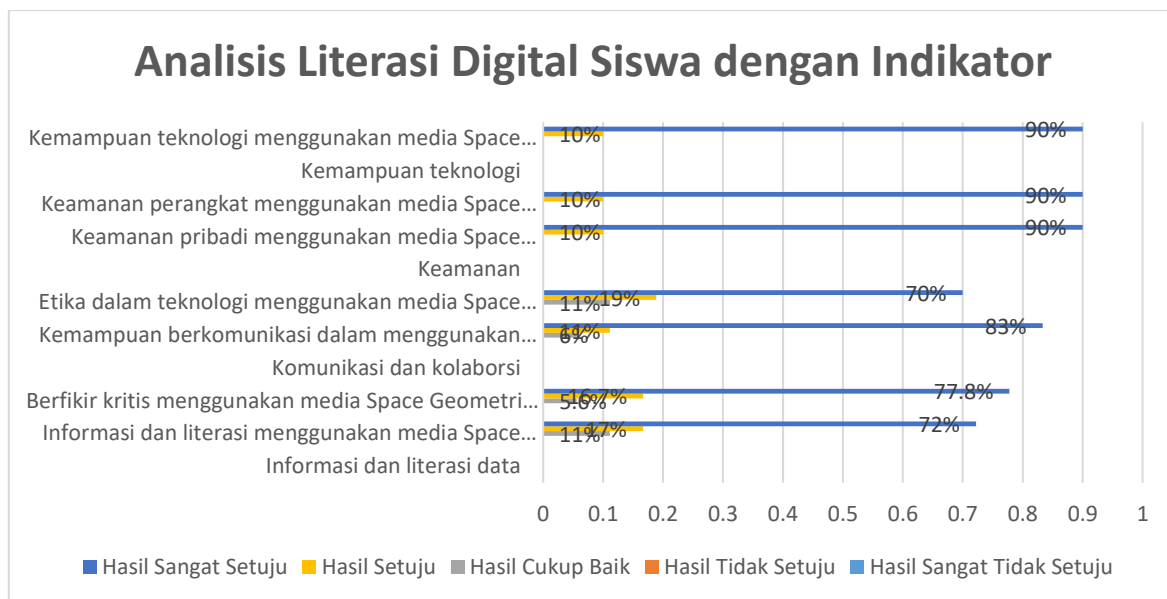
Adapun Tahap *Plan* Pada hari kedua sampai lima tim pelaksana sudah mulai melakukan pendampingan. Kegiatan pendampingan dilaksanakan selama 4 (Empat) Pertemuan, dengan tujuan setiap kelompok paham dan mampu mengaplikasikan materi, soal animasi ke dalam aplikasi *Space Geometri Flipbook*. Pada tahap pendampingan, tim menentukan judul materi, selanjutnya berdasarkan arahan oleh tim setiap ketua kelompok mengambil gulungan kertas yang berisi materi setelah itu setiap ketua menunjukkan hasil gulungannya yang menunjukkan bahwasanya kelompok tersebut mendapatkan judul sesuai dengan pilihannya. Sehingga dapat dipastikan setiap kelompok memilih materi yang berbeda berdasarkan dari hasil diskusi. Adapun kelompok yang terbentuk ada 5 (Lima) kelompok, adapun materinya adalah Segi Empat, Segitiga, Kubus, Bola, dan Silinder. Pada tahap ini guru akan diarahkan untuk menyiapkan materi terlebih dahulu, kemudian gambar/animasi yang sesuai dengan materi dan terakhir mempersiapkan soal atau latihannya. Setelah itu dilanjutkan dengan mengarahkan setiap kelompok untuk membuka aplikasi *Space Geometri Flipbook* dan mengimpun semua yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi per tahapnya. Disini guru diberikan kesempatan untuk menanyakan apa yang kurang dipahami tentang mendesain materi pada media *Space Geometri Flipbook* kepada pendamping. Kegiatan pendampingan dilakukan berdasarkan kelompok, setiap anggota tim pelaksana mendampingi kegiatan setiap kelompok dalam menyusun materi, soal sesuai dengan Media *Space Geometri Flipbook* melalui Kegiatan *Lesson Study*.

Kegiatan pendampingan dilakukan dengan harapan guru mampu dan paham dalam mendesain, penyusunan materi, soal, memilih animasi yang sesuai dengan materi dan video geometri animasi lainnya berdasarkan media *Space Geometri Flipbook*. Setiap guru dari kelompok ikut berpartisipasi dalam kegiatan mendesain sehingga pembelajaran setiap kelompok menjadi lebih interaktif. Antusiasme guru sangat terlihat jelas dalam praktek mendesain menggunakan media *Space Geometri Flipbook*, setiap kelompok ingin menampilkan hasil karya yang terbaik. Hasil pendampingan setiap kelompok akan disajikan dalam praktik penerapan media *Space Geometri Flipbook* di dalam kelas.

Pada tahap *Do*, adalah kegiatan penerapan media pembelajaran berupa media *Space Geometri Flipbook*, dimana disini guru dituntut untuk mampu menerapkan media pembelajaran yang telah didesain sebaik mungkin dan diaplikasikan pada kelas yang menjadi target sesuai dari isi media pembelajaran tersebut. Pada tahap *do* setiap kelompok harus mempresentasikan dan menerapkan di dalam kelas terhadap materi yang disajikan pada media *Space Geometri Flipbook*. guru sudah mampu menerapkan media dan membuat siswa tertarik dengan media yang ditampilkan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena materi disajikan tidak kaku. Penerapan media pembelajaran dilakukan pada materi dan tingkat yang berbeda.

Tahap *See*, adalah tahap mengevaluasi dari penerapan media *Space Geometri Flipbook*, pada tahap ini diberikan angket kepada siswa untuk melihat pengaruh pembelajaran menggunakan media *Space Geometri Flipbook* terhadap literasi digital, pembagian angket dilakukan diakhir pembelajaran.

Hasil analisis angket dapat disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini :



Berdasarkan dari hasil tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwasanya dari 90 responden yang menjawab pada indikator 1. Informasi dan literasi menggunakan media *Space Geometri Flipbook* yang memberi pernyataan dengan katagori cukup baik sebanyak 10, setuju sebanyak 15, dan sangat setuju sebanyak 65. Pada indikator 2. Berfikir kritis menggunakan media *Space Geometri Flipbook* yang memeberi pernyataan dengan katagori cukup baik sebanyak 5, setuju sebanyak 15, dan sangat setuju sebanyak 70. Pada indikator 3. Kemampuan berkomunikasi dalam menggunakan media *Space Geometri Flipbook* yang memberi pernyataan dengan katagori cukup baik sebanyak 5, setuju sebanyak 10, dan sangat setuju sebanyak 75. Pada indikator 4. Etika dalam teknologi menggunakan media *Space Geometri Flipbook* yang memberi pernyataan dengan katagori cukup baik sebanyak 10, setuju sebanyak 17, dan sangat setuju sebanyak 83. Pada indikator 5. Keamanan pribadi menggunakan media *Space Geometri Flipbook* yang memberi pernyataan dengan katagori, setuju sebanyak 9, dan sangat setuju sebanyak 81. Pada indikator 6. Keamanan pribadi menggunakan media *Space Geometri Flipbook* yang memberi pernyataan dengan katagori, setuju sebanyak 9, dan sangat setuju sebanyak 81. Pada indikator 7. Keamanan perangkat menggunakan media *Space Geometri Flipbook* yang memberi pernyataan dengan katagori, setuju sebanyak 9, dan sangat setuju sebanyak 81. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya dengan pelatihan dan pendampingan terhadap guru pada saat penerapan media media *Space Geometri Flipbook* dapat berpengaruh menjadi lebih baik terhadap kemampuan literasi digital siswa. Literasi digital siswa dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan media *Space Geometri Flipbook* (SGF) masuk kategori tinggi (Cholily, Hasanah, Effendi, & Putri, 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media *Space Geometri Flipbook* melalui Kegiatan *Lesson Study* yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa pengetahuan guru terhadap media *Space Geometri Flipbook* dan penerapannya sudah sangat meningkat baik, begitu pula halnya literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Andini, S., Fitriana, L., & Budiyo, B. (2018). Geometry in flipbook multimedia, a role of technology to improve mathematics learning quality: the case in madiun, east

- java. *Journal of Physics: Conference Series*, 1008(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1008/1/012077>
- [2] Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Idarah : Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 190–203.
- [3] Cholily, Y. M., Hasanah, S. N., Effendi, M. M., & Putri, O. R. U. (2021). Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Space Geometry Flipbook (Sgf). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1736. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3898>
- [4] Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- [5] Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70. <https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.157>
- [6] Hardiansyah, D., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 1(2), 5–11.
- [7] Iryana Muhammad, H. N. (2021). PEMBINAAN MASYARAKAT MELALUI GERAKAN LITERASI PEDESAAN DI DESA MEURIA PALOH KEC.MUARA SATU KOTA LHOKSEUMAWE. *Krida Cendikia*.
- [8] Intaniasari, Y & Utami, R. D (2022). Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah. *JURNAL BASICEDU*. 4987-4998.
- [9] Muliana, H. N. (2021). PEMBINAAN PADA ORANG TUA UNTUK MENGATASI KECANDUAN ANAK TERHADAP GADGET MELALUI LITERASI MEDIA DI DESA PADANG SAKTI KECAMATAN MUARA SATU KOTA LHOKSEUMAWE. *Krida Cendikia*.
- [10] Muliana, dkk. (2021). Pentingnya Peran Literasi Digital bagi Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia. *Journal of Education and Technology*. 87-92.
- [11] OECD. (2015). Programme for International Student Assessment Result for PISA 2015.
- [12] Putra, A. E., Rohman, M. T., Linawati & Hidayat, N. M. (2023) *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 201-211.
- [13] Sari, S. S. (2019). Kemampuan Literasi Digital Kalangan Siswa SMP dan SMA di Daerah Pedesaan Kabupaten Blitar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- [14] Selvia, S., Suratman, D., & Hartoyo, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Flipbook Dikaitkan Dengan Kemampuan Komunikasimatematis Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–13. Retrieved from <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/id/eprint/8269>
- [15] Supriatna, A. (2018). Kegiatan Lesson Study sebagai Upaya Guru untuk Menemukan Pembelajaran yang Memenuhi Keperluan Anak Hidup pada Zaman nya (Era Revolusi Industri 4.0). *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS*, 1(1), 1–5.
- [16] Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.

- [17] Utami, F. M. (2020). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER DALAM LITERASI DIGITAL MATEMATIKA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, (20).