



Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital

Ronny Gunawan^{1*}, Maya Zaina Billah², Rosiani Silalahi³, Henrik Tuka⁴

¹⁻⁴Universitas Kristen Indonesia

Alamat: Jl. Mayor Jendral Sutoyo No.2, RT.5/RW.11, Cawang, Kec. Kramat jati,
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13630

Korespondensi penulis: ronny.gunawan@uki.ac.id

Abstract. *This research examines the learning styles of the alpha generation in the digital era, the alpha generation is a generation consisting of children and born after 2010, the alpha generation is very close to the world of technology and digital, they grow and develop with digital devices such as smartphones and computers. This research aims to find out the learning style of the alpha generation, including their tendency in online learning media, digital learning methods, as well as the importance of the role of parents and teachers in guiding the wise use of technology. The results of this study show that Generation Alpha tends to be interactive towards technology-related learning media and methods such as animation, audio media, educational games, learning apps, and virtual reality (VR). They are very responsive to digital information that is presented visually and auditory that is interesting and easily accessible. The research also found that the role of teachers and parents is very important in guiding and directing the Alpha generation in utilizing technology optimally, so that they can develop their ability to obtain information, use technology, and balanced social-emotional skills.*

Keywords: *Learning, styles, Gen Alpha, Digital, Age*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji tentang gaya belajar generasi alpha di era digital, generasi alpha merupakan generasi yang terdiri dari anak-anak dan lahir setelah tahun 2010, generasi alpha sangat erat dengan dunia teknologi dan digital, mereka tumbuh dan berkembang dengan perangkat digital seperti smartphone dan komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu gaya belajar generasi alpha, termasuk kecenderungan mereka dalam media pembelajaran online, metode pembelajaran digital, serta pentingnya peran orang tua dan guru dalam membimbing pemanfaatan teknologi secara bijak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Generasi Alpha cenderung interaktif terhadap media dan metode pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi seperti animasi, media audio, game edukasi, aplikasi pembelajaran, dan virtual reality (VR). Mereka sangat responsif terhadap informasi digital yang disajikan secara visual dan auditori yang menarik dan mudah diakses. Penelitian ini juga menemukan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam membimbing dan mengarahkan generasi Alpha dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam memperoleh informasi, penggunaan teknologi, dan keterampilan sosial emosional yang seimbang.

Kata kunci: Gaya belajar, Gen Alpha, Era Digital

1. LATAR BELAKANG

Era digital merupakan suatu masa yang lekat bagi kehidupan manusia, dimana masyarakat menggunakan teknologi seperti HP, komputer, internet, dan jejaring sosial lainnya untuk kehidupan sehari-hari. Pada era ini, manusia dengan mudah mengakses internet dan mendapat informasi, dimana saja dan kapan saja. Era digital ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Generasi yang lahir pada masa ini merupakan Generasi Alpha atau Gen Alpha, Gen Alpha hidup berdampingan dengan teknologi digital, mereka memiliki karakteristik yang unik dalam cara mereka berpikir, belajar, bertindak berinteraksi, dan memperoleh pengetahuan dengan dunia. Gen Alpha muncul setelah

Gen Z, Gen Alpha merupakan anak-anak yang lahir setelah tahun 2010. Gen Alpha merupakan generasi yang sangat akrab dengan perkembangan teknologi digital, mereka tumbuh dan berkembang dengan paparan teknologi seperti smartphone, tablet, dan berbagai pembelajaran lainnya.

Lingkungan serba digital memberikan gaya baru bagi Gen Alpha dalam berpikir, belajar, bertindak, berinteraksi, dan memperoleh pengetahuan. Berbeda dengan Generasi sebelumnya, seperti Gen Y dan Gen Z, gaya belajar Gen Alpha cenderung bersifat aktif dan cepat tanggap terhadap media berbasis digital atau teknologi. Mereka memiliki kemampuan beradaptasi yang cepat terhadap penggunaan media pembelajaran digital dan penggunaan media sosial, hal ini menjadikan teknologi digital sangat mendukung gen Alpha dalam proses belajar mereka. Akses informasi yang pesat di era digital telah mengubah cara Gen alpha dalam memperoleh pengetahuan, hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang baru untuk menciptakan metode pembelajaran yang tepat guna dengan kebutuhan generasi ini. Selain itu, perkembangan digital dan pembelajaran online juga berdampak pada perkembangan aspek sosial, kognitif, dan emosional Gen Alpha. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memahami karakteristik dan gaya belajar gen Alpha di era digital agar mereka dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal dan dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi masa depan. Dalam proses pembelajaran penggunaan, teknologi juga bukan hanya tentang bagaimana teknologi tersebut digunakan, tetapi bagaimana teknologi digital dapat membantu siswa untuk menciptakan suatu karya baru yang bermanfaat. Penggunaan teknologi digital perlu diperhatikan dengan cermat agar tidak menimbulkan dampak negatif, penggunaan teknologi digital harus seimbang dengan kebutuhan belajar anak, dan tidak menghambat perkembangan anak dalam proses belajar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian Systematic Literature Review (SLR) yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, meninjau, dan mengevaluasi artikel penelitian yang berkaitan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Systematic Literature Review adalah metodologi yang dibentuk untuk mengumpulkan dan mengevaluasi penelitian yang terkait dengan topik fokus secara komprehensif dan terstruktur.

Dalam penelitian ini mencakup 20 artikel jurnal yang terdiri dari artikel 5 nasional dan 15 internasional. Proses studi literatur dilakukan dengan menggunakan database seperti Google

Scholar sebagai alat bantu untuk pencarian literatur yang berdaya guna. Selama proses pencarian, penulis menggunakan kata kunci seperti “Gaya belajar di era digital”, “Karakteristik gen Alpha dalam belajar”, “Era digital”.

Tabel 1

Judul	Negara	Bahasa	Tujuan Penelitian	Jenis Penelitian	Metode Penelitian	Populasi & Jumlah	Hasil
Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, dan Kinestetik) Mahasiswi Tadris Bahasa Inggris Kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon	Indonesia	Bahasa Indonesia	Mengidentifikasi dan menganalisis gaya belajar mahasiswa program studi Bahasa Inggris kelas F IAIN Syekh Nurjati Cirebon	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif	Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner yang berisikan beberapa pertanyaan yang telah disesuaikan dengan gaya belajar	Seluruh Mahasiswa prodi Bahasa Inggris kelas F IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang berjumlah 28 orang	Hasil penelitian menghasilkan bahwa mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon program studi Bahasa Inggris semester 3 kelas F memiliki gaya belajar yang beragam. Namun, gaya belajar yang mendominasi kelas F yaitu gaya belajar visual sebesar 55% dari 28 mahasiswa, gaya belajar visual mengoptimalkan indera penglihatan, 11% memiliki gaya belajar auditorial yaitu berkaitan dengan indera pendengaran, dan 34% memiliki gaya belajar kinestetik yaitu berkaitan dengan organ tubuh atau gerakan tubuh.
Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka	Indonesia	Bahasa Indonesia	Penelitian ini bertujuan untuk mengarahkan guru untuk memberikan referensi pengetahuan tentang apa saja media pembelajaran digital yang cocok untuk generasi alpha era society 0.5 pada kurikulum merdeka	Menggunakan jenis penelitian literatur yaitu pengumpulan data dengan melakukan penganalisisan pada buku, catatan, serta berbagai laporan yang ingin dicari solusinya.	Menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan analisis yang diterapkan memakai teknik analisis isi	Dataset yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5.000 tweet yang diambil dari Twitter pada tanggal 16 Mei 2022 dengan kata kunci "mental health" dan "kesehatan mental". Setelah proses pengolahan data, dataset yang digunakan untuk analisis terdiri dari 1.071 data, dengan 529 data berlabel sentimen positif dan 542 data berlabel sentimen negatif.	Media pembelajaran yang cocok diterapkan pada zaman sekarang yaitu animasi, digital video, media audio, virtual reality, dan game edukasi. Pemilihan media pembelajaran digital tergantung pada gaya belajar peserta didik dikelas. Diharapkan dengan terciptanya pembelajaran yang fokus pada siswa dapat terwujudnya pembelajaran yang bermakna dan merdeka

Analisis Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Bagi Peserta Didik MI/SD	Indonesia	Bahasa Indonesia	Penelitian bertujuan untuk meneliti gaya belajar siswa dalam pembelajaran daring pada peserta didik MI/SD	Menggunakan kuantitatif deskriptif	Metode pengumpulan data yaitu kuesioner dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji statistik parametrik menggunakan analisis deskriptif	Peserta didik kelas 3 MI Rudlotul Jannah Berjumlah 164 peserta didik	Peserta didik kelas 3 mulai beradaptasi dengan gaya belajar ketika pembelajaran daring, dan peserta didik memilih gaya belajar visual dan kinestetik hampir 40%, sedangkan 20% memiliki gaya belajar auditori. Gaya belajar peserta didik tergantung pada situasi dan kondisi. Kombinasi gaya belajar memungkinkan mereka nyaman terhadap apa yang mereka sukai sehingga dapat memahami materi pembelajaran
Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar.	Indonesia	Bahasa Indonesia	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik serta kecenderungan gaya belajar siswa SD kelas V	Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kuantitatif	Menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis deskriptif	Siswa sekolah dasar kelas V yang berjumlah 26 siswa, terdiri dari 12 Laki-laki dan 14 perempuan. Sampel penelitian berjumlah 9 orang siswa	Gaya belajar yang terdapat pada siswa kelas V SD adalah kombinasi gaya belajar dari visual, auditori, dan kinestetik dengan komposisi dan tren gaya belajar siswa yang berbeda. Mayoritas siswa cenderung gaya belajar kinestetik yaitu 62,5%, kemudian 25% cenderung auditorial, dan 12,5% gaya belajar visual.
Analisis Gaya Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Kelas V SD	Indonesia	Bahasa Indonesia	Tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis gaya belajar siswa dengan menggunakan kurikulum merdeka di kelas V SDN 3 Sukarapih	Penelitian Kualitatif	Metode yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi, data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis deskriptif	Sumber data dalam pemilihan ini yaitu 1 kepala sekolah, 1 guru, 6 siswa, serta 6 orang tua siswa kelas V di SDN 3 Sukarapih	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas V memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik yaitu sekitar 50%, gaya belajar visual 33%, dan gaya belajar auditorial 17%, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas V di SDN 3 Sukarapih dalam pembelajaran kurikulum merdeka dominan pada gaya belajar kinestetik, siswa lebih menggemari aktivitas yang berhubungan dengan gerak serta interaksi kelompok. Media yang digunakan yaitu

							media gerak berupa praktisi atau esper member kerajinan, menggambar, dan lain sebagainya.
Generation Alpha Development Policy and Strategy in the Digital Era: A Thai Perspective	Thailand	Bahasa Inggris	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan kebijakan dan strategi pengembangan untuk Generasi Alpha di era digital, dengan fokus pada konteks Thailand	Jenis penelitian ini adalah kualitatif	Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dengan metode purposive sampling untuk memilih 11 informan kunci yang terdiri dari akademisi, pendidik, ahli, dan pekerja di bidang pengembangan Generasi Alpha. Analisis konten digunakan untuk mengolah data	11 peserta yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti kewarganegaraan Thailand dan pengalaman terkait Generasi Alpha	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan era digital membawa perubahan signifikan dalam cara anak-anak belajar, bermain, dan berinteraksi. Kebijakan dan strategi pengembangan untuk Generasi Alpha harus mendukung perkembangan yang sehat dan hasil positif, dengan memperhatikan peluang dan tantangan unik dari teknologi digital.
Understanding Gen Alpha	India	Bahasa Inggris	Penelitian ini bertujuan untuk memahami, menganalisis, dan mengontekstualisasi karakteristik Generation Alpha dalam ekosistem dunia abad ke-21, serta mengeksplorasi peluang dan tantangan psikologis yang dihadapi generasi ini	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif	Studi literatur dan analisis teori terkait perkembangan sosial-psikologis Generation Alpha. Penelitian ini juga mengacu pada data sekunder dari berbagai survei dan studi terkait	Tidak ada jumlah sampel spesifik yang disebutkan, karena penelitian ini berbasis literatur dan kajian teori	Generation Alpha merupakan generasi yang sangat bergantung pada teknologi, terpapar media digital sejak dini, dan menghadapi tantangan psikologis terkait penggunaan teknologi, seperti ketergantungan pada perangkat digital, gangguan tidur, dan risiko cyberbullying. Generasi ini juga menunjukkan karakteristik unik dalam hal konektivitas, keterampilan digital, dan tantangan psikologis yang berkaitan dengan perkembangan kognitif
The Impact of Digital Learning Environments on Cognitive, Social, and Emotional Development in Generation	India, di RN School, New Delhi.	Bahasa Inggris	Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak lingkungan pembelajaran digital terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional	Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (mixed-methods), menggabungkan teknik	Penelitian ini menggunakan survei, observasi perilaku, dan sesi pembelajaran interaktif, termasuk analisis respons emosional	Sampel terdiri dari 100 anak usia 6-10 tahun yang dipilih secara acak terstratifikasi.	Kelompok digital menunjukkan pemahaman lebih tinggi, keterampilan pemecahan masalah yang lebih baik, dan kualitas interaksi sosial yang lebih tinggi

Alpha Children: A Comparative Analysis			anak-anak Generasi Alpha.	kuantitatif dan kualitatif.	dengan perangkat lunak analisis ekspresi wajah.		dibandingkan kelompok tradisional. Namun, aktivitas fisik kelompok digital lebih rendah daripada kelompok tradisional
Learning Style Variation Of Digital Natives	Malaysia, China, dan Indonesia	Bahasa Inggris	Penelitian bertujuan untuk menganalisis perbedaan gaya belajar pada generasi “digital natives” berdasarkan gender, budaya, dan disiplin ilmu	Penelitian komparatif empiris, menggunakan pendekatan survei dengan kuesioner	Menggunakan Index of Learning Styles (ILS) dari Felder-Silverman, yang terdiri dari 44 pertanyaan yang mengukur preferensi pada empat dimensi gaya belajar	955 mahasiswa, terdiri dari 639 mahasiswa di Malaysia, 209 di China, dan 107 di Indonesia	Tidak ada perbedaan signifikan pada gaya belajar antara gender. Mayoritas mahasiswa dari ketiga negara cenderung sebagai pembelajar visual. Mahasiswa Malaysia dan China lebih menyukai belajar secara sensing dan sequential, sementara mahasiswa Indonesia menunjukkan preferensi yang lebih seimbang pada gaya belajar intuitif, reflektif, dan global. Hasil ini mengindikasikan bahwa perbedaan budaya memengaruhi preferensi gaya belajar, yang bisa berguna bagi pengembangan metode pengajaran di lingkungan multikultural.
An Analysis Of The Preschool Teacher's Views On Alpha Generation	Turki	Bahasa Inggris	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan guru prasekolah tentang karakteristik generasi alfa, perbedaannya dengan generasi Z, teknik manajemen kelas yang digunakan untuk masing-masing generasi, serta perubahan profil orang tua.	Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif	Penelitian ini menggunakan studi kasus dengan analisis konten dari wawancara semi-terstruktur.	Guru prasekolah di sekolah swasta di Antalya, Turki, dengan sampel 12 guru perempuan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik Generasi Alfa Lebih memiliki ketergantungan pada teknologi, cenderung egosentris, dan menunjukkan kecenderungan kekerasan lebih tinggi dibandingkan generasi Z. Mereka juga digambarkan lebih emosional, memiliki tingkat kesadaran yang tinggi, dan lebih cepat beradaptasi dengan teknologi. Untuk generasi alfa, guru cenderung menggunakan pendekatan konstruktivis yang mengintegrasikan teknologi, sedangkan untuk generasi Z, mereka

							menggunakan metode tradisional yang lebih berpusat pada guru.
Digital technologies in education 4.0. Does it enhance the effectiveness of learning?	Malaysia	Bahasa Inggris	Tujuan penelitian untuk mengevaluasi perkembangan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya dalam konteks Education ,serta menentukan arah dan perkembangan penelitian yang terkait dengan perubahan struktur pendidikan dan proses pembelajaran menggunakan teknologi digital	Systematic Literature Review dan menganalisis artikel yang relevan	Pengumpulan data dilakukan melalui basis data Scopus, dengan analisis bibliometrik untuk mengidentifikasi kemunculan kata kunci dan tren penelitian. Total 47 studi terpilih melalui proses penyaringan yang ketat	Penelitian ini tidak melibatkan sampel partisipan langsung melainkan mengandalkan analisis terhadap artikel yang ada dalam literatur tentang teknologi digital dalam pendidikan	Penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi dalam Education memiliki potensi untuk menggantikan metode pendidikan tradisional, terutama dalam menyediakan keterampilan dan sumber daya pendidikan yang relevan dengan kebutuhan industri modern. Tantangan utama meliputi kesenjangan keterampilan antara teknologi digital dan kompetensi pengguna, yang menjadi kendala dalam adopsi penuh Education terutama di negara berkembang
Engagement, Learning Styles and Challenges of Learning in the Digital Era among Nigerian Secondary School Students	Nigeria	Bahasa Inggris	Penelitian ini bertujuan untuk Menyelidiki ketersediaan, frekuensi penggunaan, gaya belajar, dan tantangan yang dihadapi dalam keterlibatan perangkat digital di kalangan siswa sekolah menengah di Nigeria, serta memberikan solusi untuk mengatasi tantangan tersebut	Jenis penelitian ini deskriptif	Metode survei menggunakan kuesioner yang dirancang oleh peneliti	Siswa sekolah menengah atas di Negara Bagian Kwara, Nigeria, dengan sampel sebanyak 323 siswa dari sekolah menengah negeri dan swasta	Akses ke media digital di sekolah masih terbatas, dengan beberapa perangkat digital tersedia namun tidak dapat diakses secara merata. Meskipun sumber daya terbatas, siswa sering menggunakan media digital yang tersedia, seperti komputer desktop dan perangkat yang mendukung internet, untuk belajar. Media digital bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran, mempromosikan pembelajaran individual, dan meningkatkan motivasi siswa.
Learning styles via interactive digital media: Malaysia History	Malaysia	Inggris	Menilai persepsi siswa dan kelayakan penerapan media digital interaktif untuk pelajaran Sejarah Malaysia berdasarkan	Kuantitatif	Survei dengan menggunakan kuesioner yang didistribusikan kepada siswa sekolah menengah di	Siswa sekolah menengah atas di Kedah, Malaysia, dengan jumlah sampel sebanyak 71 siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah dinilai efektif dalam

			gaya belajar VARK (Visual, Aural, Read/Write, Kinestetik). Penelitian ini juga bertujuan menyediakan panduan untuk merancang media digital interaktif sesuai dengan gaya belajar siswa.		Kedah, Malaysia.		meningkatkan minat belajar siswa. Media digital interaktif dianggap sebagai alat yang relevan dalam era digital, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. Studi ini mendukung pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, terutama dalam konteks Revolusi Industri
Media education in the ICT era : Theoretical structure for innovative teaching style	Spanyol	Inggris	Tujuan penelitian untuk mencakup analisis kritis terhadap realitas baru ini untuk melatih generasi baru	Parameter tradisional pendidikan media, kerangka teoritis baru untuk pengembangan mereka yang mencakup gaya pengajaran inovatif untuk mencapai tujuan tersebut.	Menggunakan metodologi pedagogi kritis dengan pendekatan kualitatif dan deskriptif melalui analisis isi studi teoretis dan kerja lapangan untuk membangun pedagogi yang inovatif struktur.	Tidak ada sampel yang digunakan dalam penelitian ini	Dalam pengertian ini, dan sebagai kesimpulan, kami mempertimbangkannya bahwa mereka harus menciptakan sikap kritis terhadap kekuatan pengaruh TIK sejak dini usia, yang menimbulkan masalah seperti konsumerisme, kecanduan, penindasan maya, dan ketidaktahuan akan hal tersebut realitas. Hal ini memerlukan gaya pengajaran baru yang sesuai dengan konteks sosial saat ini
Generation Alpha Students: Connecting, Educating, and Relating	Georgia	Bahasa Inggris	Menyelidiki karakteristik Generasi Alpha dalam konteks pendidikan, memahami kebutuhan mereka dalam pembelajaran, serta memberikan rekomendasi untuk para pendidik dan orang tua dalam mendukung perkembangan sosial-emosional dan akademik generasi ini	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif	Analisis literatur dan tinjauan teoretis tentang karakteristik, perilaku, dan kebutuhan pendidikan Generasi Alpha.	Tidak ada sampel langsung, fokus pada tinjauan terhadap karakteristik dan perilaku generasi Alpha.	Generasi Alpha sangat terkait dengan teknologi sejak usia dini, memiliki karakteristik yang cenderung lebih berorientasi pada teknologi, kreatif, dan mandiri. Mereka lebih cenderung terhubung secara global melalui platform digital dan memiliki ketergantungan tinggi pada teknologi untuk belajar dan berkomunikasi. Tantangan yang dihadapi termasuk

							kurangnya interaksi tatap muka, keterampilan komunikasi interpersonal, serta potensi masalah dalam perkembangan sosial-emosional akibat penggunaan teknologi yang berlebihan.
Generation Alpha From The Perspectives Of Faculty Members	Turki	Bahasa Inggris	Memahami perspektif anggota fakultas mengenai Generasi Alpha, yang akan menjadi mahasiswa di masa depan, serta mengeksplorasi tantangan dan persiapan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan generasi ini di tingkat pendidikan tinggi	Jenis penelitian menggunakan penelitian kualitatif	Wawancara semi-terstruktur dengan akademisi Generasi X dan Y di Universitas Çanakkale Onsekiz Mart, Turki. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan melalui email.	10 akademisi dari Universitas Çanakkale Onsekiz Mart	Generasi Alpha diprediksi akan sangat bergantung pada teknologi dalam pembelajaran mereka dan akan cenderung kurang suka berkomunikasi tatap muka. Generasi ini membutuhkan model kelas yang lebih interaktif dan berbasis digital. Akademisi menyoroti bahwa metode pengajaran perlu diperbarui untuk menyesuaikan dengan gaya belajar Generasi Alpha yang sangat terkait dengan teknologi. Universitas perlu beradaptasi dengan model kelas baru yang memfasilitasi pembelajaran individual dan berbasis teknologi agar sesuai dengan preferensi Generasi Alpha. Diperlukan pelatihan dan peningkatan kesadaran
Infographic creation as an essential skill for highly visual Gen Alpha	Turki	Bahasa Inggris	Mengeksplorasi pentingnya keterampilan membuat infografis sebagai kompetensi literasi visual yang esensial bagi Generasi Alpha, yang hidup di lingkungan digital yang sangat visual.	Deskriptif teoretis	Analisis literatur mengenai literasi visual dan pembuatan infografis, serta pengembangan kerangka teoretis untuk meningkatkan keterampilan literasi visual melalui infografis.	Tidak ada populasi spesifik atau sampel yang terlibat, karena penelitian ini berfokus pada pengembangan kerangka teoretis	Generasi Alpha, yang tumbuh di dunia yang sangat visual, membutuhkan kompetensi literasi visual yang kuat untuk memahami dan berkomunikasi secara efektif menggunakan media digital. Infografis dianggap sebagai alat efektif untuk membantu Generasi Alpha dalam memahami dan menyajikan

							informasi kompleks secara visual. Diperlukan perubahan dalam pendekatan literasi visual, terutama untuk mencakup keterampilan “menulis secara visual” (visual writing), yang melampaui sekadar membaca visual.
The Alpha Generation and its Learning Style. Insight within a Central Asia Micro Training Courses Project	Spain	Bahasa Inggris	Mengeksplorasi gaya belajar Generasi Alpha dan mengembangkan struktur pembelajaran baru yang sesuai, dengan mempertimbangkan karakteristik Generasi Alpha dalam proyek kursus mikro di Asia Tengah.	Deskriptif dengan pendekatan teoritis dan penerapan proyek.	Studi literatur dan implementasi proyek LESLIE (Land Management, Environment & Solid Waste) yang bekerja sama dengan universitas dan lembaga pendidikan tinggi di Asia Tengah.		Generasi Alpha dicirikan sebagai generasi yang terbiasa dengan teknologi haptic dan belajar dengan pendekatan AROHA (Active, Research-oriented, Open-minded, Haptic, dan Authentic). Proyek LESLIE di Asia Tengah dirancang untuk memperkenalkan pendidikan manajemen lahan berkelanjutan dengan metode yang selaras dengan gaya belajar Generasi Alpha.
Generation Alpha interaction with social media for marketing to effectively reach this cohort	Italia	Bahasa Inggris	Memahami interaksi Generasi Alpha dengan media sosial untuk mengembangkan strategi pemasaran yang efektif dalam menjangkau kohort ini	Deskriptif dengan analisis literatur dan pendekatan teoretis.	Penelitian empiris yang mencakup analisis konten literatur yang relevan serta studi empiris yang mengkaji pola interaksi Generasi Alpha di media sosial.	Tidak ada sampel spesifik yang disebutkan, penelitian ini berfokus pada tren interaksi generasi dengan media sosial.	Generasi Alpha cenderung sangat bergantung pada media sosial dan menunjukkan respons positif terhadap konten yang memberikan “perasaan nyaman” dan merefleksikan nilai-nilai mereka, terutama dalam format video dan melalui influencer. Pengaruh utama media sosial pada Generasi Alpha termasuk kemampuan platform dalam memberikan inspirasi dan memengaruhi perilaku pembelian. Generasi Alpha, yang dikenal sebagai digital native, memiliki ekspektasi tinggi terhadap akses konten digital yang personal, sehingga perusahaan

							disarankan untuk mulai mempersiapkan strategi pemasaran yang selaras dengan preferensi dan pola konsumsi generasi ini.
The use of digital devices and changing habits among generation alpha in hungary	Hungaria	Bahasa Inggris	Menganalisis penggunaan perangkat digital di kalangan anak-anak Generasi Alpha dan dampaknya terhadap kesehatan, terutama pada mata dan kesehatan fisik.	Penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif.	Survei menggunakan kuesioner yang dikembangkan khusus, didistribusikan kepada 249 anak sekolah dasar di Budapest untuk menilai penggunaan perangkat digital di sekolah dan di luar sekolah serta keluhan kesehatan yang terkait.	249 siswa sekolah dasar di Budapest, terdiri dari 120 anak perempuan dan 129 anak laki-laki.	Sebagian besar anak-anak mulai menggunakan perangkat digital antara usia tiga hingga sepuluh tahun, dengan mayoritas menggunakan perangkat selama satu hingga dua jam setiap hari. Perangkat yang paling sering digunakan adalah smartphone, diikuti oleh laptop dan tablet, dan desktop komputer berada di urutan ketiga

Setelah mengumpulkan artikel-artikel tersebut, penulis melakukan analisis sistematis terhadap isi tiap artikel untuk menyaring informasi yang berdaya guna, mengevaluasi metode dan hasil penelitian, serta menyusun kesimpulan yang mendukung jawaban terhadap pertanyaan penelitian utama. Proses ini memastikan bahwa setiap artikel yang dipilih dapat memberikan keterlibatan yang benar terhadap pemahaman topik yang dibahas dalam penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Selama hasil pencarian artikel jurnal, penulis menggunakan pendekatan studi literature dilakukan pada database google scholar, pubmed, serta open alex dengan menggunakan aplikasi publish or perish. Setelah mendapatkan semua data yang dibutuhkan dalam membentuk artikel ini, maka selanjutnya penulis melakukan proses analisis secara sistematis dengan menggunakan tabel dibawah ini.

Teknologi digital adalah teknologi yang penggunaannya tidak membutuhkan banyak usaha manusia dan bertujuan untuk menggunakan sistem otomatis melalui sistem komputer. Kata "Digital" berasal dari kata "*Digitus*" dalam bahasa Yunani yang berarti Jari Teknologi. Teknologi digital adalah teknologi informasi yang mengutamakan aktivitas dilakukan melalui

komputer daripada penggunaan usaha dan tenaga manusia. Penggunaan teknologi digital mengarahkan sistem yang sepenuhnya otomatis dan canggih, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang substansial pada mutu dan daya guna pengolahan data seperti gambar semakin lebih jelas, daya tampung lebih hemat, dan proses pengiriman lebih cepat. Menurut Mashrah (2017), anak-anak masa kini lahir di era teknologi digital seperti smartphone komputer sudah menjadi kawan sehari-harinya.

Kemajuan teknologi digital harus disertai dengan sumber daya manusia yang pandai memanfaatkannya. Menurut Reflianto dan Syamsuar (2018), Membekali setiap individu dengan kapabilitas yang tepatguna di dunia digital, menjadi kunci untuk berperan serta dalam kehidupan pada masa sekarang dan masa depan. Pada masa ini, banyak alat-alat teknologi digital yang dapat mudah ditemukan dan digunakan, antara lain smartphone, kamera, dan laptop, alat-alat teknologi ini berperan penting dalam membantu manusia menjalankan kehidupan sehari-hari di era modern. Kemajuan teknologi memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia, perubahan tersebut juga memengaruhi nilai dan kesatuan. Di Indonesia, kemajuan teknologi digital berdampak pada nilai-nilai budaya masyarakat, baik di perkotaan maupun pedesaan. Misbahruddin (2014). Menurut Roger (1983), teknologi adalah suatu rancangan yang berfungsi sebagai alat dan membantu mengubah ketidakpastian sebab akibat, guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Jacques (1967), teknologi adalah serangkaian metode yang diarahkan secara rasional dan mempunyai karakteristik tepatguna bagi seluruh aktivitas manusia.

Menurutnya Iskandar Alisyahbana (1980), menyatakan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia karna muncul untuk memudahkan kehidupan yang lebih nyaman dan aman. Oleh karena itu, teknologi sudah ada sejak awal peradaban meskipun istilah "Teknologi" belum digunakan. Kata "Teknologi" berasal dari Bahasa Yunani "*Techne*" yang berarti cara dan "*Logos*" yang berarti pengetahuan. Teknologi dapat dipahami sebagai pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu, menurut Alisyahbana, teknologi adalah metode yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan menggunakan akal dan alat untuk meningkatkan kemampuan bagian tubuh, panca indera, dan akal budi manusia. Teknologi digital berkembang dari waktu ke waktu dan menjadikan sebuah tanda perkembangan zaman, teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam seluruh bidang keilmuan, termasuk bidang pendidikan. Menurut Tondeu dalam Selwyn (2011), teknologi digital saat ini digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung pelatihan dan pembentukan, baik sebagai informasi maupun alat pembelajaran. Dalam bidang

pendidikan, teknologi digital dapat mempermudah proses pembelajaran dan memungkinkan siswa mengakses berbagai informasi dan materi dengan cepat, mudah, dan kapan saja. Dengan memanfaatkan perangkat teknologi digital, juga dapat membuat proses pembelajaran menjadikan lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran berbasis teknologi memudahkan siswa dalam memahami isi materi karena materi dikemas secara unik seperti menggunakan video pembelajaran dan aplikasi pembelajaran, siswa akan lebih interaktif dalam belajar, mereka cenderung menyukai hal yang berkaitan dengan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi digital dengan secara bijak, tenaga pendidik dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahaminya, sebahagian pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan mengoptimalkan perkembangan siswa.

Generasi Alpha merupakan kelompok generasi yang lahir setelah Generasi Milenial dan Generasi Z, Menurut Mark Mc-Crindle melalui tulisan di majalah business Insider (Christina Sterbenz 2015), Generasi Alpha merupakan anak-anak yang dilahirkan oleh generasi Milenial, Generasi Alpha lahir mulai awal tahun 2010 hingga tahun 2025. Generasi Alpha merupakan generasi pertama yang lekat dengan perkembangan teknologi digital, mereka lahir dan tumbuh di masa yang semakin canggih, mereka tidak bisa lepas dari penggunaan perangkat teknologi digital. Perkembangan teknologi yang pesat membuat informasi mudah dicari dan diperoleh tanpa batasan ruang dan waktu. Menurut Afandi dkk., (2019), Generasi Alpha tumbuh dan berkembang dengan fasilitas internet dan akses informasi tanpa batas, dengan media sosial menjadi hal yang biasa, mereka berharap dapat berkomunikasi dengan mudah hanya membutuhkan beberapa menit "waktu pencarian", hal ini memberikan pengaruh yang substansial dalam membentuk gaya belajar mereka yang terbilang unik dan cukup berbeda dari generasi sebelumnya.

Gaya belajar unik Gen Alpha tidak bisa lepas dari teknologi digital, mereka sangat akrab dan cekatan dalam menggunakan berbagai perangkat digital, mereka memiliki kesadaran yang tinggi dan cepat beradaptasi dengan teknologi. Generasi Alpha menyukai dan menikmati materi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan kreatif, yang memberikan mereka pengalaman belajar lebih mendapatkan serta menunjukkan respon positif terhadap konten yang memberikan pesan nyaman dan menyenangkan.

Adapun beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia di era modern ini, secara khusus yaitu:

1. Animasi

Animasi berasal dari Bahasa Inggris "*Animation*" yang berarti "Menghidupkan", (Hidayatullah, dkk., 2011:63), Animasi adalah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan cukup cepat maka rangkaian gambar akan tampak bergerak. Ada beberapa jenis animasi antara lain 2D, 3D, animasi stop motion, animasi tanah liat, dan animasi Jepang (Anime), Animasi dapat direkam menggantikan kamera untuk menghidupkan presentasi statis menjadi hidup

2. Game Edukasi

Game Edukasi adalah suatu permainan yang dirancang untuk membuat penggunanya dapat lebih meningkatkan minat belajar ketika memainkan game tersebut. Rancangan game edukasi ini bertujuan dalam mendidik anak supaya anak tidak berlebihan dalam menggunakan game yang berbasis online. Game Edukasi diterapkan dengan menyenangkan, selain menyenangkan anak membuat anak belajar lebih kritis dan kreatif. Game Edukasi dapat digunakan untuk pembelajaran peserta didik, game edukasi akan membuka pikiran seseorang bahwa game itu dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Media Audio

Media Audio adalah media pembelajaran non-cetak berbentuk audio. Menurut Sudhana dan Rivai (1990), media audio adalah materi yang mengandung pesan-pesan berupa auditif atau pita suara yang memangsakan pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Media audio dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kreatif

4. Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang menjadi sarana pengiriman tugas, ruang diskusi, dan pemberian materi pembelajaran. Google Classroom merupakan inovasi dalam media pembelajaran yang efektif di era perkembangan zaman ini. Siswa dan guru dapat menggunakan media Google Classroom untuk proses belajar mengajar dengan efisien.

5. Virtual Reality (VR)

Virtual Reality (VR) adalah teknologi yang menggunakan komputer untuk berinteraksi secara virtual dengan suatu lingkungan. VR menyajikan tampilan dunia virtual yang mirip dengan dunia nyata. Menurut Moura (2017), *virtual reality* adalah penampakan gambar tiga dimensi yang dibuat oleh komputer, yang tampak nyata dengan bantuan perangkat tertentu dan tidak melibatkan pengguna dan fisik secara langsung di lingkungan tersebut. Di era perkembangan teknologi, VR menjadi solusi alternatif yang memberikan praktik pembelajaran baru dan menyenangkan, dengan menggunakan VR siswa dapat belajar secara lebih mendalam dengan terlibat langsung dalam materi pembelajaran yang diberikan.

Selain itu, generasi alpha juga menyukai pembelajaran yang bukan hanya sekadar pemberian materi, tetapi juga keterlibatan mereka dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan berbagai perangkat teknologi akan membuat generasi alpha semakin merasa tertarik untuk belajar dan melibatkan diri mereka saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga mereka akan lebih mudah untuk cepat mengerti terhadap materi yang diberikan karena mereka sangat tertarik dan cepat tanggap terhadap perangkat digital yang digunakan. Perkembangan kognitif, sosial, emosional generasi alpha juga akan berkembang dengan baik jika mereka semangat dan interaksi dalam belajar. Sebagai contoh, ketika gen alpha sedang belajar mengenai nama-nama planet yang ada di muka bumi, mereka akan tertarik jika materi yang disampaikan menggunakan video pembelajaran seperti animasi atau 3D, mereka akan belajar mengenai planet-planet yang ada di luar angkasa secara langsung melalui animasi, mereka dapat melihat seperti apa planet tersebut dan bagaimana planet-planet tersebut bekerja di luar angkasa. Dengan demikian, mereka akan merasa penasaran dan mencari tahu lebih lanjut karena materi yang disampaikan sangat kreatif dan unik. Dengan begitu, generasi alpha akan mampu menggunakan perangkat teknologi dengan mudah tanpa batas, mereka dapat menuangkan kreatifitas mereka sendiri dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital.

Perkembangan kemajuan teknologi digital juga memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan sosial, kognitif, dan emosional gen alpha jika tidak digunakan dengan bijak. Penggunaan yang berlebihan, tidak memiliki batasan waktu, dan kesalahan pemilihan konten akan menyebabkan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional generasi alpha terhambat. Mereka akan kesulitan untuk belajar dengan baik, sulit memecahkan suatu masalah, sulit bersosialisasi dengan teman sebaya, memiliki gangguan tidur, dan memiliki kecenderungan emosional yang tidak stabil. Maka dari itu, generasi alpha yang sangat akrab dengan kemajuan

teknologi perlu diberikan arahan dan bimbingan agar terhindar dari dampak negatif penggunaan teknologi digital yang salah. Perkembangan anak usia sekolah dasar merupakan fase penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian perubahan. Generasi Alpha (Gen-Alpha) yang lahir sejak awal tahun 2010-an menunjang pada aspek perkembangan dan membentuk karakter anak. Generasi Alpha yang lahir awal tahun 2010 mendukung aspek perkembangan dan pembentukan karakter anak, Generasi Alpha membutuhkan pola asuh yang ideal dengan pendekatan holistik untuk mendukung anak-anak saat tumbuh di era perkembangan teknologi yang berlaju cepat (Hale, 2022; Saman d& Hidayati 2023). Di tengah pesatnya kemajuan perkembangan teknologi, peran orang tua serta guru menjadi semakin penting dalam mengarahkan serta membimbingku generasi alpha agar mampu beradaptasi dengan baik dengan perubahan zaman tanpa mengorbankan nilai-nilai dasar yang anak butuhkan. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang berlaju cepat menghadirkan berbagai tantangan bagi Generasi Alpha. Namun, tantangan tersebut dapat menjadi peluang dan juga tantangan bagi mereka, Generasi Alpha adalah generasi pertama yang tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi digital, jika pendidikan anak-anak tidak diimbangi dengan pengembangan karakter sejak usia dini, maka dapat mengakibatkan pertumbuhan diri yang individualis dan pertumbuhan sosial emosional yang buruk.

Orang tua yang memberikan pola asuh yang penuh cinta dan kasih pada anak akan membentuk kepercayaan diri, keterikatan emosional, dan kemampuan sosial anak usia dini yang baik. Dalam dunia teknologi digital, orang tua perlu memahami bahwa pola asuh yang efektif tidak hanya mencakup pendidikan formal, tetapi juga perlu memperhatikan aspek sosial, emosional, dan kognitif. Melalui kegiatan bermain eksploratif, pola asuh dapat diintegrasikan dengan pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menarik (P.P. Dari et al., 2020; Yusuf et al., 2024). Orang tua berperan bertindak sebagai pengontrol dengan menetapkan aturan waktu dan jenis konten yang sesuai untuk anak, peran orang tua dalam membentuk karakter dan perkembangan anak-anak sangat penting. Orang tua sangat bertanggungjawab untuk memberikan dasar yang kuat untuk pertumbuhan anak, orang tua perlu memiliki pemahaman menyeluruh tentang pola asuh yang efektif (Citra et al., 2021; P. P Sari et al., 2020; Sri Asr, 2018). Namun, edukasi pola asuh Gen Alpha harus mencakup keterlibatan pemahaman mendalam mengenai kebutuhan perkembangan fisik, emosional, dan sosial anak. Berikut saran yang dapat diterapkan oleh orang tua dalam membimbing anak saat menggantikan teknologi digital:

1. Memberi batasan waktu kepada anak dalam menggunakan teknologi digital. Berikan batasan waktu dalam sehari saat memakai gadget atau smartphone. Hal ini bertujuan agar anak tidak larut menggunakan teknologi digital dan tetap belajar berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebaya.
2. Orang tua menguasai cara menggunakan perangkat digital seperti aplikasi atau permainan, hal bertujuan agar orang tua dapat memilah aplikasi atau isi konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak.
3. Orang tua melakukan pembiasaan dengan tetap mengajak anak untuk belajar dan beraktivitas tanpa menggunakan perangkat digital
4. Memberikan pengawasan serta pendampingan anak dengan berkomunikasi dan mengajak anak untuk mendiskusikan informasi atau konten agar anak memahami informasi yang diperolehnya.
5. Orang tua menerapkan aturan tanpa gadget seperti saat dengan makan, agar anak tidak larut dalam menggunakan perangkat digital.

Di sisi lain, guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung siswa di sekolah dengan memanfaatkan perangkat teknologi digital dalam proses pembelajaran. Guru membimbing serta mengarahkan siswa untuk menggunakan teknologi digital dengan bijak dan positif. Guru menjadi kunci dalam pembelajaran di sekolah, guru dapat memberikan lingkungan positif yang mempengaruhi perkembangan belajar anak dan mendukung perkembangan literasi anak usia dini dalam pendidikan formal (Zhang, Diamond & Powell, 2015; Chang & So, 2015). Menurut Sobarningsih dan Muhtar (2022), di tingkat dasar dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator aktif. Guru dapat memberikan pengetahuan atau edukasi tentang pemahaman penggunaan perangkat teknologi dengan bijak. Guru mampu menjelaskan pentingnya penggunaan teknologi digital jika digunakan sesuai dengan kebutuhan. Menurut Sabri (2010), menyatakan bahwa guru memegang peran penting dalam proses belajar mengajar karena guru adalah individu yang memiliki kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman. Guru mengajarkan murid-murid cara mencari dan memperoleh informasi dengan memanfaatkan aplikasi edukasi untuk belajar, guru juga dapat mendukung serta mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dan menciptakan karya melalui perangkat digital. Menurut Ariyanti (2016), pembelajaran pada anak usia dini harus berorientasi pada kebutuhan anak, pelaksanaannya harus dilakukan dengan

bermain. Dalam hal ini, peran guru adalah menciptakan suasana atau lingkungan yang kondusif dengan memusatkan perhatian anak pada kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dengan penggunaan media dan kegiatan yang menarik di dalamnya. Dengan bimbingan, arahan, serta pengawasan oleh guru, siswa khususnya gen alpha dapat memanfaatkan teknologi digital dengan bijak, tidak berlebihan, dan menghindari hal-hal negatif seperti sifat individualis dan bullying. Generasi alpha juga dapat memanfaatkan perangkat teknologi digital dengan menciptakan suatu karya baru, tidak hanya menggunakannya saja.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang substansial dalam kehidupan manusia, terutama bagi generasi Alpha yang tumbuh di tengah kemajuan pesat ini. Teknologi digital yang canggih menghadirkan berbagai kemudahan, khususnya dalam bidang pendidikan. Generasi Alpha, yang sudah akrab dengan perangkat digital seperti smartphone, komputer, dan media sosial, mengembangkan gaya belajar yang unik dan interaktif. Mereka memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik melalui media seperti video pembelajaran, animasi, dan aplikasi edukasi.

Namun, kemajuan teknologi digital juga membawa risiko jika tidak digunakan dengan bijak, termasuk potensi gangguan pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam membimbing generasi Alpha memanfaatkan teknologi secara positif. Orang tua penting untuk memberikan pola asuh yang responsif dengan menetapkan aturan dan memberikan afeksi positif, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi.

Kerja sama antara orang tua dan guru sangat dibutuhkan dalam membangun literasi digital generasi Alpha. Hal ini membantu mereka memanfaatkan teknologi dengan bijak, menciptakan karya-karya kreatif, dan menghindari dampak negatif. Dengan bimbingan yang tepat, generasi Alpha tidak hanya dapat menggunakan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan karakter. Dengan demikian, mereka dapat beradaptasi dengan perubahan zaman tanpa melupakan nilai-nilai dasar kehidu

DAFTAR REFERENSI

- Alit, D. M., & Tejawati, N. L. P. (2023). Smart classroom: Digital learning generasi Z dan Alpha. Universitas, 1, 2.
- Ambarsari, E. N. (2017). Pengembangan media audio pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas V sekolah dasar luar biasa A. E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, 6(6), 524-535.
- Andriani, F., & Pratisti, W. D. (2017). Peran guru dan orang tua dalam mengembangkan literasi anak usia dini (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Anwar, F. (2022). Generasi Alpha: Tantangan dan kesiapan guru bimbingan konseling dalam menghadapinya. Jurnal At-Taujih, 5(02), 68-80.
- Apaydin, Ç., & Kaya, F. (2020). An analysis of the preschool teachers' views on Alpha Generation. European Journal of Education Studies.
- Azzahra, Z. P. A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh teknologi digital terhadap persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 9231-9240.
- Clarke, R. (2001). Innovation diffusion resources. Open Site. Retrieved September 25, 2005, from <http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/SOS/InnDiffISW.html>
- Damayanti, I. R., Subiakto, V. U., & Sendrian, R. (2024). Meningkatkan pendidikan literasi digital media sosial pada Gen Alpha. ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 7(2), 175-182.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. Jurnal Ilmiah Infokam, 15(2).
- Digital technologies in education 4.0. Does it enhance the effectiveness of learning?
- Engagement, learning styles, and challenges of learning in the digital era among Nigerian secondary school students.
- Fendrik, M., Putri, D. F., Pebriana, P. H., Sidik, G. S., & Ramadhani, D. (2022). The analysis kecenderungan gaya belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(3), 793-809.
- Generation Alpha from the perspectives of faculty members.
- Generation Alpha interaction with social media for marketing to effectively reach this cohort.
- Generation Alpha students: Connecting, educating, and relating.
- Gómez-Galán, J. (2020). Media education in the ICT era: Theoretical structure for innovative teaching styles. Information, 11(5), 276.
- Hafizah, N. (2023). Media pembelajaran digital generasi Alpha era Society 5.0 pada kurikulum merdeka. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(4), 1675-1688.

Infographic creation as an essential skill for highly visual Gen Alpha.

Jha, A. K. (2020). Understanding generation Alpha.

Khanip, A., Ikhrom, I., Sutiyono, A., Susilo, E., & Sukarni, S. (2024). Strategi pembelajaran PAI bagi generasi Alpha (Studi lapangan di SD Darul Qur'an School Kota Semarang). *Journal of Islamic and Scientific Education Research*, 1(1), 32-42.

Learning Style Variation of Digital Natives.

Learning styles via interactive digital media: Malaysia History.

Limna, P., Kraiwanit, T., Kasrisom, A., Jangjarat, K., Asanprakit, S., & Shaengchart, Y. (2024). Generation Alpha development policy and strategy in the digital era: A Thai perspective.

Mas, D. N. (2024). Pembinaan guru menggunakan teknologi pada pembelajaran bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Swasta Kabupaten Lombok Timur. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 64-69.

Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 171-173.

Munasti, K. (2022). Sistem pembelajaran di TK Satu Atap Lima Puluh selama masa pandemi. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 1-8.

Nadhifah, S. N., Rahmawati, Z., Ramadhan, M. I. H., & Kurniawan, R. (2024). Peran moderasi beragama dalam pembentukan akhlak generasi Alpha di era digital. *AL-AUFA: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 6(01), 54-69.

Nasution, B. (2022). Pengantar teknologi digital. Guepedia.

Neil, S. (2011). Education and technology: Key issues and debates. Continuum International.

Ofita, C., & Sururi, S. (2023). Kompetensi pedagogik guru abad 21: Tinjauan peran guru menghadapi generasi Alpha. *Jurnal Tata Kelola Pendidikan*, 5(2), 101-110.

Pitriyani, A., & Widjayatri, R. D. (2022). Peran orang tua milenial dalam mendidik generasi Alpha di era digital. *QURROTI*, 4(1), 20-32.

Prahesti, V. D. (2021). Analisis gaya belajar siswa dalam pembelajaran daring bagi peserta didik MI/SD. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 97-102.

Rahmawati, L., & Gumiandari, S. (2021). Identifikasi gaya belajar (visual, auditorial dan kinestetik) mahasiswa Tadris Bahasa Inggris kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 54-61.

Salamah, W. (2020). Deskripsi penggunaan aplikasi Google Classroom dalam proses pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533-538.

- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35-42.
- Sari, N., Aminah, A., Noventi, E., Holida, I., Julailah, J., Laudza, K. A., ... & Sari, Y. E. (2024). Edukasi pola asuh ideal untuk Gen-Alpha. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(3), 293-298.
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi virtual reality untuk media informasi kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71.
- Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film animasi dampak penggunaan gadget berlebihan SD N 57 OKU menggunakan Adobe Flash CS6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 5(1), 53-62.
- Sulaiman Aula, A. (2020). Analisa dan perancangan game edukasi Student Adventure 2D menggunakan Scratch 2 studi kasus SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya Aceh Besar (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Sutisna, A., & Listriyani, R. (2023). Analisis gaya belajar siswa pada pembelajaran kurikulum merdeka di kelas V SD. *DIKODA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(02), 18-24.
- Swargiary, K. (2024). The impact of digital learning environments on cognitive, social, and emotional development in Generation Alpha children: A comparative analysis. *Social, and Emotional Development in Generation Alpha Children: A Comparative Analysis* (July 01, 2024).
- The Alpha Generation and its learning style. Insight within a Central Asia Micro Training Courses Project.
- The use of digital devices and changing habits among Generation Alpha in Hungary.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Unesco. (2020). *Global education monitoring report 2020: Inclusion and education—All means all*. UN.
- Wibowo, S. H., Wahyuddin, S., Permana, A. A., Sembiring, S., Wahidin, A. J., Nugroho, J. W., & Adhicandra, I. (2023). Teknologi digital di era modern. *Global Eksekutif Teknologi*.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264.