

Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0

Laili Nurin Nabila¹, Fahrizal Putra Utama¹, Alif Ahya Habibi¹, Ifa Hidayah²

¹ Bahasa, Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri

² Fisika, Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri

✉ Corresponding author
(lailinurin854@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat literasi para generasi muda di Indonesia. Dilansir dari laman *kemendikbud.go.id*, berdasarkan hasil tes PISA (The programme for International Student Assessment) yang dirilis oleh OECD (Organization for Economic Cooperation) tahun 2016 mengungkapkan bahwa kemampuan sains anak-anak Indonesia berada di bawah negara Singapura, Vietnam, Malaysia, dan Thailand. Selain itu, data persentase dari UNESCO menyatakan bahwa minat baca anak-anak di Indonesia berada pada angka 0,01 persen, yang berarti dari 10,000 anak hanya 1 anak saja yang gemar membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui urgensi literasi bagi para remaja atau generasi muda yang biasa dipanggil dengan istilah Gen Z terutama untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, serta cara dan metode yang tepat untuk menekankan budaya literasi sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan cara pengumpulan data menggunakan teknik observasi serta kuesioner yang disebarluaskan melalui link *google form* kepada objek penelitian, yakni para remaja kisaran tahun lahir 1996-2012 sebagai bagian dari generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi muda di Indonesia kurang memiliki minat baca maupun minat menulis. Cara memberikan penekanan budaya literasi yang dapat digunakan untuk menarik minat generasi muda harus sesuai dengan zaman dan karakteristik generasi tersebut, yakni melalui promosi sosial media dan pemanfaatan teknologi internet. Salah satunya pemanfaatan konten *short video* dalam platform sosial media tik tok, instagram, dan youtube.

Kata Kunci: *Aksentuasi Literasi, Revolusi Industri 4.0, Generasi z*

Abstract

This research is motivated by the problem of low literacy rates among young people in Indonesia. Reporting from the ministry of education and culture's website *go.id*, based on the result of the PISA (the program for international Student Assessment) test released by the OECD (Organization for Economic Cooperation) in 2016 reveals that scientific abilities Indonesian children are below than Singapore, Vietnam, Malaysia, and Thailand. In addition, percentage data from UNESCO status that children's interest in reading in Indonesia is at 0.01 percent, which means that out of 10,000 children only 1 child likes to read. This study aims to determine the

urgency of literacy for teenagers or younger generation who are commonly called Gen Z, especially to face to industrial revolution 4.0 era, as well as the right ways and methods to emphasize literacy culture accordance which the characteristic of generation Z. The research method used is qualitative by way of observations and questionnaires which are distributed via the google from link to the research object, namely adolescents born in the 1996 -2012 range as part of generation Z.As a result obtained are that younger generation in Indonesia lacks interest in reading or writing. The method of emphasizing literacy culture that can be used to attach the younger generation must be in a accordance with the times and characteristics of that generation namely through social media promotion and the use of internet technology. One the benefits short video content in social media like tiktok,instagram and youtube.

Keyword: *Accentuation Literacy , Generation Z , Industrial Revolution 4.0*

PENDAHULUAN

Berdasarkan jurnal penelitian tentang pengertian literasi oleh Nugraha (2020:108) yang berjudul Diskursus Literasi Abad 21 di Indonesia yang mengutip pendapat Ibrahim (2017: 6) mendefinisikan pengertian literasi menjadi 4 bagian, yaitu: 1) suatu rangkaian kecakapan membaca, menulis, dan berbicara, kecakapan berhitung, dan kecakapan dalam mengakses dan menggunakan informasi, 2) praktik sosial yang penerapannya dipengaruhi oleh konteks, 3) proses pembelajaran dengan kegiatan membaca dan menulis sebagai medium untuk merenungkan, menyelidik, menanyakan, dan mengkritisi ilmu dan gagasan yang dipelajari, dan 4) teks yang bervariasi menurut subjek, genre, dan tingkat kompleksitas bahasa. Sedangkan menurut Suryajaya (2021) literasi didasarkan pada kegiatan membaca dan menulis, tetapi secara umum literasi diartikan sebagai mengkonsumsi dan memproduksi kebudayaan, yang artinya praktik dari sebuah literasi bukan hanya kemampuan membaca, tetapi paham terhadap apa yang telah dibaca dan menyukai kebudayaan. Indonesia memiliki pencapaian literasi yang rendah.

Tingkat literasi di Indonesia yang rendah masih menjadi problematika lama yang belum terselesaikan. Dilansir dari laman *kemendikbud.go.id*, Saat ini negara Indonesia menduduki peringkat ke-62 dari 70 negara dalam bidang literasi, data tersebut merupakan hasil survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang dirilis oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada 2019, dapat disimpulkan bahwa indeks literasi negara Indonesia sangat rendah karena berada pada golongan sepuluh negara terbawah dengan jumlah literasi penduduknya sedikit.

Disamping literasi, ada isu fenomena yang akan dihadapi oleh seluruh dunia yakni *Fourth Industrial Revolution, Industry 4.0*. yakni era yang mengusung konsep *Internet Of Things* yang diikuti teknologi baru dalam data dan sains, kecerdasan buatan, robotik, cloud, cetak tiga dimensi, dan teknologi nano (Ghufron, 2018). Perkembangan dan pertumbuhan era revolusi mengharuskan manusia untuk memacu pribadinya masing-masing guna mengikuti perkembangan arus agar tidak tertinggal. Era revolusi industri 4.0 yang sedang kita alami sekarang menuntut manusia untuk berpikir kritis dan pandai menganalisis segala permasalahan. Tiap individu dituntut untuk kreatif dan inovatif agar tidak terjerat dalam kesenjangan tenaga kerja akibat tumbuhnya konsep dari sistem revolusi ini. Munculnya konsep *internet of things (IOT)*

dan *Internet Of people (IOP)* yang berpusat pada kecanggihan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intellegent*) bersumber dari interaksi manusia dengan mesin merupakan pola kerja era revolusi industri 4.0, sehingga era ini disebut juga sebagai Era disruption technology (Kasali, 2018). Industri 4.0 sebagai bagian dari episode revolusi teknologi telah merombak pola dalam hidup manusia, Sehingga manusia akan hidup dalam ketidakpastian global (*global uncertainty*) (Priatmoko, 2018) oleh karena itu, manusia harus memiliki kecakapan literasi diri (*self literation*) berupa kemampuan memprediksi perubahan serta perkembangan lingkungan di masa depan. Karena itulah literasi dinilai sangat penting dalam merevolusi pemikiran dan juga pengetahuan masyarakat terutama generasi muda.

Generasi muda di era sekarang lazim dikenal dengan istilah generasi Z atau Gen-Z, Menurut jurnal penelitian oleh (Hastini: 2020) mengemukakan pengertian Gen-Z yaitu generasi yang dari lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi. Pengasuhan mereka bahkan banyak dibantu oleh teknologi dan internet. Terlahir antara tahun 1995 sampai 2012, Generasi ini tidak sempat merasakan kehidupan tanpa teknologi dan internet. Karakter utama atau ciri khas dari Gen-Z adalah menyukai segala hal yang instan serta sangat bergantung pada internet dan teknologi, sebab sejak lahir para generasi Z telah terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi. Maka dari itu, guna menekankan budaya literasi pada generasi z maka digunakan cara pendekatan sesuai dengan *habit* generasi Z dalam kehidupan sehari-hari, yakni pendekatan lewat teknologi internet dan promosi sosial media. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan langkah-langkah pendekatan literasi tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah sebuah cara yang digunakan untuk memperoleh informasi dan data-data yang relevan dengan tujuan tertentu. Metode penelitian merupakan bagian penting dalam sebuah artikel ilmiah, karena bahan dan isi dari karya tulis ilmiah harus valid serta dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Sehingga sumber data haruslah berasal dari pusat informasi yang tepat agar tidak membuat para pembaca salah memperoleh informasi. Kualitas penelitian juga tergantung pada kelengkapan data-data dan fakta yang ada. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif (Creswell & Poth, 2016). Menurut Sugiyono (2013:9), metode penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang didasarkan pada filsafat postpositivisme, yang biasa digunakan untuk meneliti objek alamiah, (lawan dari eksperimen) dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Pendekatan kualitatif berfungsi guna mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna sehingga hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Sedangkan definisi dari Ali dan yusof mengenai penelitian kualitatif lebih menekankan pada ketidakhadiran penggunaan alat-alat statistik. Sedangkan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Peneliti menggunakan metode studi literatur guna mencari teori dan bahan rujukan yang relevan dengan topik penelitian (Zdel et al., 2001).

Teknik dan alat pengumpul data yang kedua adalah observasi. Observasi Menurut sugiyono (2015: 204) adalah suatu kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Jika

dilihat dari proses pengumpulan data, observasi dibagi menjadi 2 jenis. Yakni observasi partisipan dan observasi non partisipan. Observasi partisipan merupakan proses pengamatan bagian dalam yang dilakukan oleh peneliti dengan berpartisipasi dalam bagian kehidupan objek yang diobservasi, sementara observasi non partisipan, peneliti hanya berkedudukan sebagai pengamat dan tidak ikut dalam kehidupan objek yang akan diobservasi. Dalam kasus ini, peneliti menggunakan observasi non partisipan dengan cara mengamati fenomena yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan menganalisis dengan perbandingan data melalui studi jurnal dan literatur.

Dalam hal ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Menurut Cholid Narbuko, kuesioner merupakan rangkaian suatu daftar yang berisi pertanyaan mengenai suatu masalah atau tema yang akan diteliti. Sedangkan menurut S Nasution, kuesioner adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan untuk diisi dan dijawab dibawah pengawasan peneliti. Jadi kuesioner merupakan proses pencarian atau pengumpulan data dengan cara menyebar daftar pertanyaan pada para pembaca guna memperoleh jawaban subjektif maupun objektif yang relevan dengan isi penelitian. Kuesioner sangat dibutuhkan guna mengetahui sudut pandang berbagai pihak serta beragam informasi yang dibutuhkan. Berbeda dengan wawancara yang mengharuskan untuk berhadapan langsung dengan narasumber, kuesioner bersifat lebih fleksibel dan bisa digunakan kapan saja, peneliti hanya perlu menyebar kuesioner atau angket kepada objek penelitian yang telah ditentukan. Selanjutnya untuk menganalisis data menggunakan teknik *Data collecting*, *data editing*, *data reduction*, dan *data display*.

Analisis Data: *Data collecting*, merupakan proses pengumpulan data dengan studi literatur dari berbagai jurnal, makalah, dan informasi atau berita dari pihak pemerintahan terkait. *Data editing* berupa pembersihan data, dengan memeriksa dan memilah data dan jawaban yang telah dikumpulkan. *Data reduction* berisi proses sortir data, dengan menyederhanakan, merapikan, membuang yang tidak perlu, dan mengaturnya untuk menuju proses data display. *Data display* merupakan tahap akhir yakni penyajian data berbentuk deskriptif verbalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

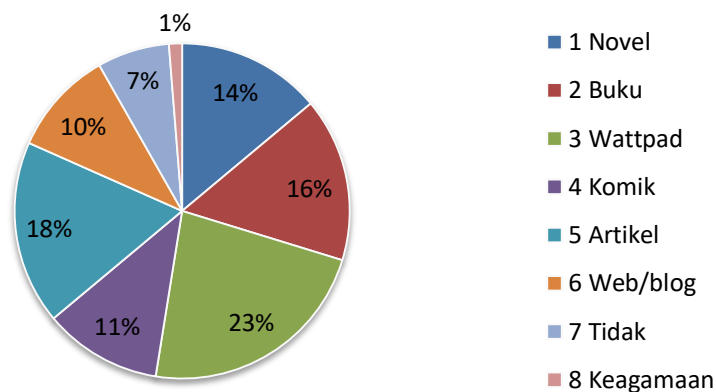
Tingkat literasi yang rendah di negara Indonesia menjadi problematika berkepanjangan yang tidak kunjung terselesaikan. Masyarakat belum menyadari pentingnya budaya literasi guna meningkatkan kualitas kecerdasan yang akan sangat dibutuhkan guna menghadapi era globalisasi, agar para generasi muda tidak terseleksi oleh keadaan sosial yang semakin hari semakin ketat dengan persaingan. Dilansir dari laman *kemendikbud.go.id*, berdasarkan hasil tes PISA (The programme for International Student Assessment) yang dirilis oleh OECD (Organization for Economic Cooperation) tahun 2016 mengungkapkan bahwa kemampuan sains anak-anak Indonesia berada di bawah negara Singapura, Vietnam, Malaysia, dan Thailand. Selain itu, data persentase dari UNESCO menyatakan bahwa minat baca anak-anak di Indonesia berada pada angka 0,01 persen, yang berarti dari 10,000 anak hanya 1 anak saja yang gemar membaca. Dari hasil data tersebut, peneliti mencoba mengadakan percobaan kuesioner yang disebar kepada objek penelitian yakni para generasi muda pada kisaran tahun kelahiran 1995 sampai 2012. Objek penelitian merupakan bagian dari gen Z yang didefinisikan sebagai generasi yang lahir di era perkembangan teknologi. Anggota Gen Z adalah "penduduk asli digital" sejati masyarakat.

Berdasarkan jurnal penelitian berisi survei tentang karakteristik Gen Z oleh Sladex dan Grabinger (2014:5) berjudul *Gen Z The first Generation Of The 21st Century Has Arrived* mengungkapkan bahwa 50% Gen Z memiliki tablet sendiri dan 33% memiliki smartphone sendiri. Sedangkan sebuah studi Wikia menemukan bahwa semua Gen Z (100%) terhubung secara online selama lebih dari satu jam per hari, tetapi 46% terhubung lebih dari sepuluh jam per hari. Teknologi berarti sesuatu yang berbeda bagi Gen Z daripada bagi generasi yang lebih tua. Bagi Gen Z, teknologi lebih dari sekadar alat, melainkan teknologi sudah menjadi bagian dari diri dan kehidupan para Gen Z. Kemampuan generasi tersebut mampu menggunakan teknologi untuk memperluas pemikiran dan memicu perubahan sosial memberdayakan generasi muda. Hal ini mendefinisikan siapa generasi Z ini dan seberapa besar kebutuhan masyarakat terhadap kehadiran generasi Z.

Fakta tersebut menunjukkan faktor penyebab kurangnya tingkat literasi dari para generasi muda. kaum remaja cenderung memilih segala sesuatu yang instan dan singkat. Selain dari kajian literatur, dilakukan pengumpulan data lapangan dengan menggunakan cara kuesioner. Cara ini dilakukan secara online dengan menyebarkan link *google form* yang kemudian diisi oleh para target, target penelitian disesuaikan dengan kisaran tahun lahir Gen Z yakni tahun 1995 sampai 2012. Didapatkan hasil diagram sebagai berikut :

Dari data kuesioner yang diperoleh, minat baca para remaja memiliki poin tertinggi pada jenis bacaan wattpad. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa peminat Wattpad memiliki persentase sebesar (23%). Wattpad sendiri merupakan aplikasi yang memuat beragam judul cerita menarik serta berbagai tema yang tersaji secara virtual. Aksesnya yang mudah dan isi yang menarik minat para remaja membuat Wattpad sangat digandrungi di masa sekarang. Peminatan tertinggi kedua yaitu jenis bacaan artikel, peminat pembaca artikel memiliki jumlah persentase sebesar (18%). Terkadang para remaja membaca artikel guna mencari tambahan informasi dan referensi untuk tugas sekolah serta sebagai sumber-sumber data valid yang akan disertakan dalam penulisan karya ilmiah . Urutan peminatan ketiga yaitu jenis bacaan berupa buku , buku yang dimaksud dapat berupa buku cetak ataupun buku elektronik (*e book*). Dari data tersebut jumlah peminat pembaca buku memiliki persentase sebesar (16%) . Tetapi di masa sekarang, para remaja cenderung lebih memilih membaca buku melalui internet atau aplikasi berupa *e book* karena Aksesnya yang mudah, praktis, serta ekonomis. Hal ini juga sejalan dengan kebiasaan mereka yakni menggunakan gadget dalam segala situasi dan kondisi. Persentase data berikutnya yakni jenis bacaan buku novel, dari data tersebut dapat disimpulkan jumlah peminat pembaca novel sebesar (14%) .Novel disini merupakan novel dalam bentuk cetak. Beberapa remaja masih menyukai novel versi cetak karena dianggap memiliki ciri khas serta kepuasan tersendiri dibanding membaca novel online atau e-book yang sedang trend saat ini. Selanjutnya adalah komik, dari data tersebut dapat disimpulkan peminat pembaca komik sebesar (11%).Komik merupakan cerita bergambar yang memiliki alur cerita , komik umumnya mempunyai ciri khas yaitu memiliki balon teks. Komik yang dimaksud dapat berupa buku komik dan komik online. Di berbagai Negara komik memiliki penyebutan yang berbeda beda, contoh jepang (*manga*), Korea (*Manhwa*), China (*Manhua*) dan Indonesia (*komik*) . Berikutnya adalah Web/ blog , dari data tersebut disimpulkan peminat pembaca melalui Web/blog sebesar (10%) . Web/blog adalah sekumpulan halaman web yang berisi tentang informasi- informasi oleh perorangan, yang dapat

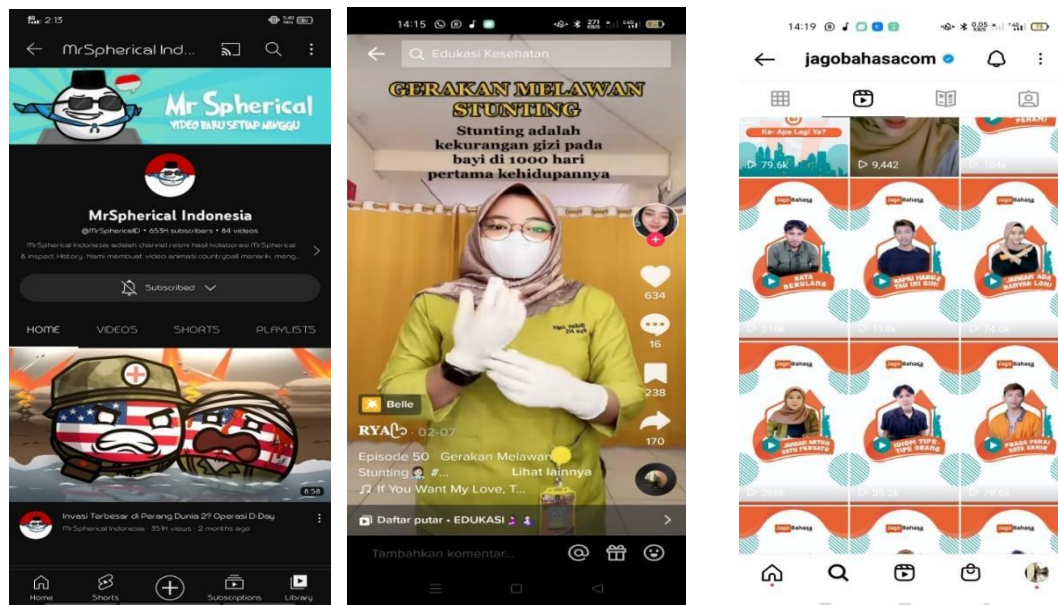
Jenis Buku dan media yang dibaca



diakses dengan mudah dan praktis melalui internet. Kemudian peminatan literasi dalam bahan bacaan keagamaan. Dari survey yang telah dilakukan peneliti, ditemukan 1% jawaban dari objek penelitian yang memilih bahan bacaan keagamaan. Buku bertema keagamaan biasanya digemari oleh para remaja yang bertempat tinggal di pondok pesantren, mereka lebih dekat dengan dunia spiritual karena kesehariannya diisi dengan kegiatan mengaji dan kerohanian islami. Selain itu, didapat juga persentase data tidak suka membaca yang berjumlah 7 %. Alasan tidak suka membaca mayoritas berasal dari faktor internal remaja itu sendiri, yakni malas dan kurangnya motivasi untuk membaca atau sekedar memperhatikan sebuah judul bacaan.

Dengan demikian bahwasanya kegiatan ini mencakup beberapa aspek yang ada kaitanya dengan hal di masa mendatang . Zaman semakin maju, dimana orang dapat belajar dan mengakses berbagai informasi serta pengetahuan melalui internet. Dari penelitian yang telah dilaksanakan, mayoritas remaja lebih menyukai bahan bacaan melalui internet atau aplikasi. Contohnya : Web, Blogger, Artikel online, dan juga melalui aplikasi seperti Wattpad, Webtoon. Tetapi, tidak semua aplikasi menyajikan konten yang sepenuhnya positif, namun di dalamnya ada beberapa konten yang secara tidak langsung mengakibatkan dampak negatif . Sementara dari hasil survey, mayoritas remaja menyukai aplikasi baca seperti Wattpad, Webtoon yang didalamnya kebanyakan memuat bacaan yang bersifat hiburan. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah dari segi visual atau isi cerita yang memuat unsur-unsur dewasa, adapun aplikasi-aplikasi tersebut juga tidak dibatasi oleh batasan umur. Semua orang bisa memanipulasi data saat akan log in. Kebanyakan dari mereka lebih menyukai bacaan yang bersifat ringan seperti cerita fiksi, dan kurang menggemari bacaan yang bersifat ilmiah maupun eksposisi. Setidaknya, dari data diatas sudah menunjukkan sedikit peningkatan dari minat baca para generasi muda. Tinggal bagaimana pengaplikasian minat baca mereka dari yang membaca buku fiksi saja menjadi gemar membaca bacaan lain seperti informasi, ilmiah, maupun opini dan sejarah. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengemas informasi ataupun pengetahuan ilmiah dan hal penting lainnya dengan lebih menarik dan menyesuaikan pada minat generasi muda di era modern. Karakteristik dari generasi muda atau gen z adalah sangat menyukai sesuatu yang dikemas dengan menarik yang biasa dikenal dengan istilah *eye catching*. Gen z mudah menangkap sebuah informasi yang disampaikan secara singkat dan *to the point* terutama jika disajikan dalam bentuk audio visual atau video pendek, seperti yang saat ini diluncurkan dalam

fitur-fitur sosial media seperti fitur *reels* pada aplikasi *instagram* dan *short video* pada aplikasi *tiktok* dan *youtube*.



Gambar 1. Short Video Untuk Penekanan Budaya Literasi pada Generasi Z

Contoh gambar di atas merupakan video edukasi dari salah satu platform sosial media tiktok. Aplikasi tiktok berisi kumpulan *short video* dengan berbagai fitur tambahan dan editing, banyaknya pengguna aplikasi ini membuat media atau platform sosial seperti *youtube* dan *instagram* mulai mengikuti trend video pendek seperti tiktok. Meta *short video* sangat identik dengan karakteristik dan sifat dari Gen Z itu sendiri, karena gen Z cenderung lebih menyukai visualisasi dan audio visual.

Perbedaan Gen Z dengan generasi sebelumnya adalah para Gen Z berpikiran global, generasi ini menggunakan media sosial untuk terhubung dengan orang-orang di seluruh dunia melalui internet. Gen Z dapat melakukan semua hal dalam waktu yang cukup lama sekitar 9 jam di layar. Dan Gen Z memiliki ciri utama yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Ciri yang dimaksud adalah bersosialisasi melalui internet, mengonsumsi internet secara cepat dan terlalu mudah menyerap informasi tanpa disaring dahulu. karena gen z memiliki rentang perhatian yang rendah hanya sekitar 8 menit, sehingga gen z lebih mudah memahami gambar visual (Mosca dkk :2012), hal ini disebabkan ketergantungan terhadap teknologi yang serba instan sejak usia dini bahkan sejak generasi ini dilahirkan, akan tetapi dengan teknologi di tangan mereka cenderung kreatif dan inovatif, dan menyukai hal-hal yang menantang kreativitas. Sehingga upaya penekanan budaya literasi dapat diwujudkan melalui video pendek di berbagai platform social media, *short video* dapat dijadikan sebagai media *spread awareness* pada masyarakat dan generasi muda terkait urgensi dari budaya literasi guna menyiapkan kualitas dan progresifitas

generasi muda dalam menghadapi berbagai perubahan serta kemajuan di era revolusi industri 4.0.

SIMPULAN

Urgensitas literasi bagi para remaja menjadi hal penting yang perlu diperhatikan. Tingkat dan kemampuan literasi menjadi faktor maju atau tidaknya suatu negara dari tingkat intelegensi rakyatnya. Serta pentingnya kreativitas, inovasi, dan kemampuan berkomunikasi menjadi modal utama para generasi muda agar bisa menghadapi segala tantangan di masa depan. Oleh karena itu, literasi menjadi jalan guna meningkatkan pola pikir para remaja agar bisa memiliki berbagai kemampuan terkait dengan intelegensi pola pikir guna mempersiapkan diri menjadi bagian dari bonus demografi yang didapatkan oleh negara Indonesia 5-10 tahun kedepan. Ditambah dengan fenomena yang akan dihadapi oleh generasi muda yakni *Fourth Industrial Revolution, Industry 4.0* atau yang lazimnya dikenal dengan revolusi industri 4.0. dibutuhkan proses *critical thinking and problem solving skill* agar para generasi muda tidak terjerat dalam kesenjangan akibat perubahan serta kemajuan di era tersebut dan menambah kesadaran tentang pentingnya kritisasi dalam menerima informasi. Penekanan budaya literasi dapat dilakukan dengan cara pendekatan melalui kegemaran dan karakter generasi muda, seperti memanfaatkan platform social media dan teknologi internet sebagai media *spread awareness* mengenai pentingnya budaya literasi bagi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2021. "Studi Literatur : Pengertian, Ciri-Ciri, dan Teknik Pengumpulan Datanya." Badan Bahasa Sikapi Rendahnya Tingkat Literasi di Indonesia. Badan Pengembangan dan pembinaan bahasa.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage publications.
- Ghufron, M.A. 2018. Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi bagi Dunia Pendidikan. Makalah. Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat tanggal 2 Agustus 2018. Jakarta: LPPM Unindra.
- Greenstein, L. 2012. *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Thousand Oaks: CA: Corwin.
- Lukum, Astin. 2019. Pendidikan 4.0 di era Generasi Z: Tantangan Dan Solusinya. Gorontalo : Universitas Negeri Gorontalo.
- Nugraha, Dipa dan Octavianah, Dian. 2020. Diskursus Literasi Abad 21 di Indonesia.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sukartono. 2020. Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya terhadap Pendidikan di Indonesia. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sladek, Sarah dan Grabinger, Alyx. 2014. Gen Z The first generation of the 21st Century has arrived!. California: Xyz University Of California.

Zdel, Hinkin, T. R., Tracey, J. B., Enz, C. a., Riris, R. H., Pixler, P. W., عامر, د. و. م., Treloar, C., Champness, S.,

Simpson, P. L., Higginbotham, N., Description, A., Outcome, E., Anderson, D. ., Krathwol, L. ., Maháthera, N., Geometry, R., Analysis, G., & Yin, R. K. (2001). Case study research and applications: Design and methods. In *Journal of Hospitality & Tourism Research* (Vol. 53, Issue 5). <https://doi.org/10.1177/109634809702100108>