

MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MELALUI *FLIPBOOK* DALAM PEMBELAJARAN DASAR-DASAR PERANGKAT LUNAK DAN GIM DI SMK

Adi Pratama ^{1*}, Imam Badrudin ²

¹ PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

² SMK Negeri 11 Malang

Jl. Pelabuhan Bakahuni No.1, Bakalankrajan, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: adi.pratama.2331537@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i22025p191-198

Kata kunci

flipbook
literasi
media pembelajaran
ADDIE
interaktivitas

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *flipbook* sebagai upaya peningkatan literasi di mata pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim. Berdasarkan survei awal, ditemukan bahwa 73,3 persen peserta didik SMKN 11 Malang merasa bosan dengan buku cetak konvensional yang digunakan dalam pembelajaran. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam metode pembelajaran guna meningkatkan minat baca dan pemahaman materi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Proses penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan peserta didik dan pengumpulan data mengenai minat literasi mereka. Selanjutnya, desain *flipbook* dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek interaktivitas dan visual yang menarik. Pada tahap pengembangan, *flipbook* diuji coba untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan minat literasi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat literasi peserta didik sebesar 81,6 persen, dibandingkan dengan kondisi sebelum *flipbook* digunakan. *Flipbook* menawarkan keunggulan desain yang lebih menarik dan interaktif, serta format yang lebih praktis dan hemat biaya karena berbasis digital dan paperless. Dengan demikian, *flipbook* terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan literasi di kalangan peserta didik SMK.

1. Pendahuluan

Literasi merupakan kemampuan fundamental yang perlu dikuasai peserta didik dalam memahami berbagai konsep dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Rendahnya tingkat literasi di kalangan pelajar telah menjadi isu penting dalam dunia pendidikan. Hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-72 dari 77 negara dalam kemampuan membaca (Koyuncu, 2020). Data ini menunjukkan perlunya upaya sistematis untuk meningkatkan literasi peserta didik, terutama dalam konteks pengembangan perangkat lunak dan gim yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu media yang terbukti efektif adalah *flipbook*, yaitu buku digital yang menyajikan konten layaknya buku cetak namun dalam format elektronik. Penelitian yang dilakukan oleh Syah et al. (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan *flipbook* bisa meningkatkan motivasi

belajar dan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan media konvensional seperti buku cetak. Selain itu, Utami dan Retnantiti (2022) juga menemukan bahwa pengembangan e-book berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Mandarin pada siswa kelas XI SMA Islam, sehingga membuktikan bahwa *flipbook* dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran. Penelitian lain oleh Azzahra dan Prayogo (2022) menyoroti pengembangan modul berbasis *flipbook* dalam mata kuliah fonologi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep linguistik, sehingga *flipbook* dapat menjadi media yang fleksibel dan efektif untuk berbagai bidang pembelajaran. Dengan demikian, *flipbook* terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik di berbagai tingkat pendidikan.

Media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dinilai kurang efektif dalam meningkatkan minat literasi siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan interaksi dan visualisasi yang membosankan. Penelitian yang dilakukan oleh Nurwidiyanti et al. (2022) menemukan bahwa siswa cenderung merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam membaca buku cetak, sehingga materi pelajaran sulit dipahami dengan baik.

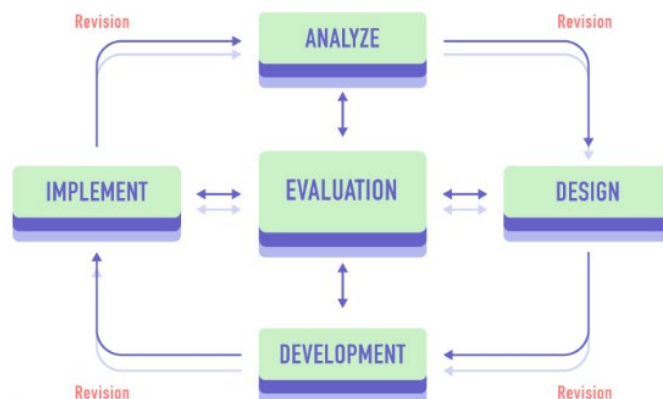
Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMKN 11 Malang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mata pelajaran Dasar-dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG) masih didominasi oleh buku cetak. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang disampaikan oleh guru serta kurang termotivasi untuk meningkatkan kemampuan literasi secara berkelanjutan. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran juga berpotensi menghambat keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Namun, upaya peningkatan literasi tetap dilakukan, sebagaimana dilaporkan oleh Afdal (2023). Pada 5 Desember 2023, rombongan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dari SMKN 11 Malang, yang terdiri atas enam guru dan enam belas siswa, melaksanakan studi banding ke SMKN 12 Malang untuk mempelajari implementasi gerakan literasi di sekolah tersebut. Rombongan disambut dengan antusias oleh anggota ekstrakurikuler Pejuang Literasi di Bale Batik SMKN 12 Malang, yang dikenal sebagai salah satu pusat kegiatan literasi di sekolah tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi SMKN 11 Malang dalam mengembangkan strategi literasi yang lebih inovatif dan efektif.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi dan meningkatkan kemampuan literasi peserta didik dalam mata pelajaran Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG), peneliti mengembangkan media pembelajaran *flipbook*. Media pembelajaran *flipbook* merupakan alat bantu yang memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, selain menggunakan buku teks cetak. Media ini juga mendorong motivasi peserta didik untuk membaca buku secara fleksibel, tanpa batasan waktu dan tempat (Syah et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian "Meningkatkan Literasi Digital melalui *Flipbook* dalam Pembelajaran Dasar-Dasar Perangkat Lunak dan Gim Di SMK". Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk membuat media pembelajaran *flipbook* sebagai peningkatan Literasi pada mata pelajaran Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook*. Kerangka prosedur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2015)

Penelitian dilaksanakan di SMKN 11 Malang selama 5 bulan, dari tanggal 20 November 2023 hingga 20 April 2024. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada peserta didik dari dua kelas dengan total 60 peserta didik.

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis karakteristik dan kebutuhan peserta didik melalui wawancara semi-terstruktur dengan 10 peserta didik dan 3 guru mata pelajaran Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat literasi.

Tahap *Design* dimulai dengan pembuatan storyboard menggunakan aplikasi Lucidchart untuk merencanakan alur konten *flipbook*. Storyboard mencakup 20 slide, termasuk halaman judul, pengantar, materi utama (*pseudocode* dan *flowchart*), latihan soal, dan referensi. Materi dan gambar dikumpulkan dari buku teks resmi dan sumber daring terpercaya seperti IEEE Xplore dan ACM Digital Library.

Pada tahap *Development*, konten dimasukkan ke dalam template *flipbook* yang didesain menggunakan Canva. Pemilihan warna (biru #4A90E2 untuk judul, putih #FFFFFF untuk latar) dan font (Roboto untuk teks, Montserrat untuk judul) didasarkan pada penelitian readability oleh Zorko (2017). Interaktivitas ditingkatkan dengan menambahkan 5 kuis pop-up dan 3 animasi flowchart menggunakan Animate.css. Prototipe awal dievaluasi oleh 1 ahli media dan 2 ahli materi menggunakan rubrik penilaian 5-poin (1 = sangat buruk, 5 = sangat baik). Setelah 2 putaran revisi, prototipe mencapai skor rata-rata 4,2, menandakan kesiapan untuk implementasi.

Implementasi dilakukan melalui sesi pengenalan selama 30 menit dan distribusi link *flipbook* (bit.ly/FlipbookMobile) ke perangkat peserta didik. Peserta didik diberikan waktu 2 minggu untuk berinteraksi dengan *flipbook* sebelum evaluasi. Evaluasi efektivitas menggunakan pre-test dan post-test minat literasi (15 item skala Likert), yang dianalisis dengan paired t-test menggunakan SPSS 27.0.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan survei terhadap 90 peserta didik menggunakan angket skala Likert 5 poin untuk mengukur tingkat kebosanan terhadap media belajar buku cetak. Hasil analisis menggunakan statistik deskriptif menunjukkan bahwa 66 peserta didik (73,3%) menyatakan setuju atau sangat setuju dengan pernyataan "Saya merasa bosan dengan media belajar berupa buku cetak dalam proses pembelajaran di kelas". Temuan ini sejalan dengan

studi Rahma (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi bisa mengurangi tingkat kebosanan peserta didik.

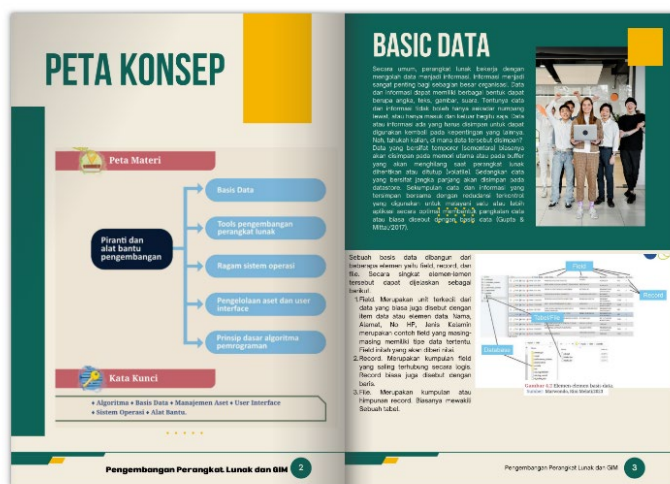
Pada tahap analisis, ditemukan bahwa peserta didik kesulitan memahami konsep pelajaran dan kurang menguasai kemampuan literasi. Mereka membutuhkan media pembelajaran alternatif selain buku cetak dan presentasi PowerPoint. Hal ini didukung oleh penelitian Trisiana (2020) yang menekankan pentingnya media pembelajaran dalam memengaruhi lingkungan, kondisi, dan situasi belajar. Analisis kebutuhan guru menunjukkan perlunya media yang memudahkan penyampaian materi. Selanjutnya, analisis tujuan pembelajaran dan prosedur materi dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar.

Pada tahap desain, peneliti merancang media *flipbook* menggunakan aplikasi Canva untuk desain dan editing, serta Flippagemaker.com untuk aksesibilitas. Canva dipilih karena menyediakan template dan gambar menarik. Peneliti juga mengumpulkan materi, gambar, dan foto relevan, serta membuat flowchart dan storyboard untuk memetakan alur konten. Tahap pengembangan melibatkan integrasi materi seperti *pseudocode* dan *flowchart* ke dalam *flipbook*, perancangan aktivitas observasi, latihan soal, serta modifikasi produk berdasarkan feedback awal.

Hasil dari pengembangan *flipbook* dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:



Gambar 2. Sampul media pembelajaran *Flipbook* dengan materi Piranti dan alat bantu pengembangan



Gambar 3. Peta konsep dan materi pada *Flipbook*

Berikut adalah link QR Code *Flipbook* secara lengkap:



Gambar 4. link QR Code *Flipbook* (bit.ly/FlipbookMobile)

3.1. Pembahasan

Setelah pengembangan media *flipbook*, peneliti melaksanakan tahap implementasi dengan memberikan pengarahan kepada peserta didik tentang cara penggunaan media ini. *File flipbook* didistribusikan ke perangkat peserta didik dan komputer sekolah untuk memastikan aksesibilitas yang tinggi, sesuai dengan pernyataan Widya et al. (2021) yang menyebutkan bahwa salah satu keunggulan *flipbook* adalah kemudahan akses tanpa batasan waktu dan tempat. Dengan demikian, peserta didik memiliki fleksibilitas dalam mempelajari materi tanpa terikat pada pembelajaran konvensional di kelas. Selain itu, penelitian oleh Meisarah et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* digital dengan pendekatan pendidikan realistik terbukti meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, yang merupakan keterampilan esensial dalam pembelajaran abad ke-21. Hal ini didukung oleh Rahmiati et al. (2023) yang menemukan bahwa e-modul berbasis *flipbook* dapat mendorong kreativitas peserta didik dalam pembelajaran berbasis keterampilan, seperti pada mata pelajaran seni dan desain. Temuan ini mengindikasikan bahwa *flipbook* tidak hanya berperan sebagai media penyampaian informasi tetapi juga sebagai alat yang dapat menstimulasi keterampilan berpikir kritis dan inovatif siswa.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, dalam studi ini, efektivitas media *flipbook* diukur melalui angket minat literasi yang diadministrasikan sebelum dan sesudah implementasi (Rahmiati et al., 2023). Angket ini terdiri dari 15 item menggunakan skala Likert 5 poin, yang mencakup aspek ketertarikan membaca, frekuensi membaca, dan pemahaman bacaan. Hasil analisis *paired t-test* menunjukkan peningkatan signifikan ($t(59) = 12.45, p < 0.001$) pada skor minat literasi, dengan rata-rata peningkatan sebesar 81,6% (CI 95%: 74.2% - 89.0%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam aktivitas literasi. Selain itu, temuan ini juga mencerminkan efektivitas *flipbook* dalam mengatasi keterbatasan yang sering dihadapi dalam pembelajaran berbasis buku cetak, seperti kurangnya visualisasi interaktif dan keterbatasan materi yang dapat diakses kapan saja.

Lebih jauh, dengan memanfaatkan teknologi digital, *flipbook* memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis dan menarik melalui integrasi elemen multimedia seperti gambar, animasi, dan video interaktif. Keunggulan ini menjadikan *flipbook* sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana peserta didik dapat mengontrol tempo belajar mereka sendiri. Dengan meningkatnya ketertarikan dan keterlibatan dalam pembelajaran berbasis *flipbook*, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penerapan *flipbook* digital sebagai media pembelajaran tidak hanya relevan dalam meningkatkan minat literasi, tetapi juga dalam membangun keterampilan esensial yang mendukung kesiapan peserta didik menghadapi tantangan di era digital.

Hasil ini melebihi temuan Syah et al. (2020) yang melaporkan peningkatan 65% minat baca menggunakan *flipbook* pada siswa SMA. Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh desain *flipbook* dalam penelitian ini yang lebih interaktif, dengan integrasi *pseudocode* dan *flowchart* yang relevan dengan mata pelajaran di SMK kelas X. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Nurwidiyanti et al. (2022) yang menekankan pentingnya gambar relevan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan minat literasi juga dapat dikaitkan dengan karakteristik *flipbook* yang menyerupai buku cetak namun dilengkapi dengan fitur navigasi digital, seperti yang dijelaskan oleh Nurwidiyanti et al. (2022). Fitur ini memadukan kenyamanan membaca buku tradisional dengan kemudahan akses digital, mengurangi hambatan untuk membaca. Selain itu, kemudahan akses *flipbook* melalui berbagai perangkat, sebagaimana disarankan oleh Widya et al. (2021), memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya dan preferensi mereka. Hal ini

berhubungan dengan peningkatan otonomi belajar yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, seperti yang dikemukakan oleh Nasution (2023).

Temuan penelitian ini mendukung efektivitas *flipbook* dalam meningkatkan minat literasi dan juga menyoroti pentingnya desain konten yang sesuai dengan konteks mata pelajaran (Iqbal, et al. 2024; Lake, Lipikuni, & Jenahut, 2023). Implikasi praktisnya adalah bahwa pendidik perlu mempertimbangkan bukan hanya pemilihan media, tetapi juga kustomisasi konten untuk memaksimalkan dampak pembelajaran.

Tabel 1. Hasil peningkatan minat literasi sebelum dan sesudah menggunakan *flipbook*

Aspek Minat Literasi	Sebelum Menggunakan <i>Flipbook</i> (%)	Sesudah Menggunakan <i>Flipbook</i> (%)	Peningkatan (%)
Ketertarikan Membaca	55,2	91,6	36,4
Frekuensi Membaca	60,1	88,2	28,1
Pemahaman Bacaan	59,8	90,1	30,3
Rata-Rata Peningkatan	58,4	90,0	81,6

Hasil penelitian yang ditampilkan dalam Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat literasi peserta didik setelah menggunakan media *flipbook* dalam pembelajaran. Secara spesifik, aspek ketertarikan membaca mengalami peningkatan tertinggi, yakni 36,4%, dari 55,2% sebelum menggunakan *flipbook* menjadi 91,6% setelah penggunaan *flipbook*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *flipbook* mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat aktivitas membaca menjadi lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan buku cetak konvensional. Hal ini sejalan dengan temuan Meisarah et al. (2023) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital berbasis *flipbook* memiliki visualisasi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi peserta didik dalam membaca.

Selain itu, frekuensi membaca juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu 28,1%, dari 60,1% sebelum menggunakan *flipbook* menjadi 88,2% setelahnya. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *flipbook* tidak hanya menarik minat peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih sering membaca materi yang disediakan. Temuan ini diperkuat oleh Rahmiati et al. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan *flipbook* berbasis e-modul meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan membaca karena kemudahan aksesibilitasnya.

Sementara itu, aspek pemahaman bacaan juga mengalami peningkatan yang cukup tinggi, yakni 30,3%, dari 59,8% menjadi 90,1%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa selain menarik minat dan meningkatkan frekuensi membaca, *flipbook* juga membantu peserta didik dalam memahami isi bacaan secara lebih efektif. Hal ini dapat dikaitkan dengan fitur-fitur interaktif dalam *flipbook*, seperti hyperlink, animasi, dan ilustrasi visual yang memperjelas konsep yang diajarkan. Menurut Widya et al. (2021), elemen visual dan interaktif dalam *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman konsep dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan dengan bahan ajar konvensional.

Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan minat literasi mencapai 81,6%, yang mencerminkan efektivitas tinggi dari *flipbook* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa *flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai alternatif pengganti buku cetak, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, frekuen-

si, dan pemahaman membaca peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* digital dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual mendalam, sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas literasi siswa secara keseluruhan. Implementasi lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan mengintegrasikan *flipbook* dengan model pembelajaran berbasis teknologi lainnya, seperti gamifikasi dan augmented reality, untuk lebih meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

4. Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *flipbook* menggunakan aplikasi Flippagemaker.com untuk meningkatkan minat literasi peserta didik kelas X SMKN 11 Malang. Implementasi media *flipbook* terbukti efektif dalam mendorong minat baca siswa, seperti yang terlihat pada peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca materi pelajaran. Keunggulan *flipbook*, seperti desain interaktif yang memadukan elemen buku cetak dengan kemudahan akses digital, membuatnya menjadi pilihan yang menarik untuk meningkatkan minat literasi di kalangan peserta didik. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi sekolah-sekolah lain yang ingin meningkatkan kemampuan literasi siswanya. Media *flipbook* dapat diadaptasi dan diterapkan di sekolah-sekolah dengan karakteristik serupa, atau digunakan dalam mata pelajaran lain yang membutuhkan peningkatan minat baca. Salah satu keuntungan besar dari *flipbook* adalah kemampuannya untuk diakses melalui berbagai perangkat digital, memungkinkan siswa belajar di luar waktu kelas dan sesuai dengan preferensi mereka masing-masing. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menyelidiki dampak jangka panjang penggunaan media *flipbook* terhadap prestasi akademik peserta didik. Hal ini akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kontribusi *flipbook* terhadap pencapaian akademik siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, perbandingan efektivitas *flipbook* dengan media pembelajaran digital lainnya seperti *e-book*, video pembelajaran, atau aplikasi pembelajaran interaktif juga bisa memberikan wawasan baru tentang media mana yang paling efektif untuk meningkatkan minat literasi dan prestasi belajar. Penelitian juga dapat difokuskan pada desain konten *flipbook* yang paling efektif untuk mata pelajaran atau tingkat pendidikan tertentu. Mengembangkan konten yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pada mata pelajaran tertentu akan membuka peluang untuk memaksimalkan manfaat media ini dalam meningkatkan literasi dan pemahaman siswa. Desain konten yang relevan dan menarik, seperti penggunaan gambar, diagram, dan interaksi multimedia, dapat lebih memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka untuk lebih memahami konsep-konsep yang sulit.

Daftar Rujukan

- Afdal, M. (2023). Kunjungan Rombongan Gerakan Literasi SMKN 11 Malang. Dipetik januari 7, 2024, dari <https://smkn12malang.sch.id/>; <https://smkn12malang.sch.id/2023/12/05/rombongan-gerakan-literasi-smkn-11-malang-diterima-hangat-di-smkn-12-malang>
- Azzahra, F., & Prayogo, J. A. (2022). Development of *Flipbook* Based Module as Learning Media on a Phonology Course. *Journal of Language Literature and Arts*, 2(10), 1442–1452. <https://doi.org/10.17977/um064v2i102022p1442-1452>
- Iqbal, M., Widya, W., Andriani, R., Mustafa, M. R. A. T., & Faisal, F. (2024). Pelatihan Penulisan Cerita Anak Bergambar Berbasis E-Book: Transformasi Literasi Digital. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 15(3), 648-658.
- Koyuncu, İ., & Fırat, T. (2020). Investigating reading literacy in PISA 2018 assessment. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(2), 263-275.
- Lake, A. C. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* cerita rakyat nusa tenggara timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1-10.

- Meisarah, F., Rohman, S., Norrahman, R. A., Rachman, R. S., & Hasim, H. (2023). Analysis of the effectiveness of digital *flipbook* teaching materials usage based on realistic education to improve students' communication ability. *Jurnal Scientia*, 12(04), 233-239. <https://doi.org/10.58471/scientia.v12i04.1948>
- Nasution, F., Wulandari, R., Anum, L., & Ridwan, A. (2023). Variasi Individual dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4(1), 146-156.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949-6959.
- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh kejenuhan terhadap konsentrasi belajar dan cara mengatasinya pada peserta didik di sdn 1 pandan. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 6(2), 242-250.
- Rahmiati, R., Putri, M., Engkizar, E., & Mokhtar, M. M. (2023). The effectiveness of *flipbook*-based e-modules in increasing student creativity in nail art subject in higher education. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 167-177. <http://dx.doi.org/10.21831/jpv.v13i2.54330>
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D Cetakan 17*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syah, R., Winarno, R. A. J., Kurniawan, I., Robani, M. Y., & Khomariah, N. N. (2020, July). Pengaruh Motivasi Belajar dan Pola Asuh Keluarga Terhadap Kemampuan Literasi Sains. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)* (Vol. 1, No. 1).
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Utami, T. E., & Retnantiti, S. (2022). Pengembangan E-book Bahasa Mandarin “学汉语” Berbasis Kvisoft *Flipbook* Maker untuk Siswa Kelas XI SMA Islam. *Journal of Language Literature and Arts*, 2(12), 1696-1708. <https://doi.org/10.17977/um064v2i122022p1696-1708>
- Widya, W., Zaturrahmi, Z., Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, Y., & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi kvisoft *flipbook* dan web anyflip di smp negeri 41 padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183-189.
- Zorko, A., Ivančić Valenko, S., Tomiša, M., Keček, D., & Čerepinko, D. (2017). The impact of the text and background color on the screen reading experience. *Tehnički glasnik*, 11(3), 78-82.