



APLIKASI PUSTAKA DIGITAL INTERAKTIF PADA SEKOLAH ZAWIYYAH
DARUSSALAMI

NIDIA ENJELITA SARAGIH¹, FITRIANA HARAHAP², ROBIATUL ADAWIYAH³,
ELIDA TUTI SIREGAR⁴, HUSIN SARIANGSAH⁵

^{1,2,3,4}Universitas Potensi Utama, ⁵Akademi manajemen informatika dan komputer polibisnis
e-mail: nidia.1924@gmail.com

ABSTRAK

Di era digital ini, kebutuhan masyarakat terhadap buku semakin tergusur dengan banyaknya informasi yang tersebar melalui internet. Hal ini membawa kekhawatiran tersendiri karena bukan hanya terjadi pada orang dewasa, namun juga pada generasi muda. Generasi muda, atau anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan game atau media social daripada menelaah dan mencermati bacaan dalam buku. Oleh karena itu, dalam tujuan meningkatkan minat baca anak terhadap buku, di tengah era teknologi saat ini, penulis bermaksud mengembangkan sebuah aplikasi perpustakaan digital interaktif yang tidak hanya berisi teks baku dari sebuah buku, namun juga menggabungkan dengan teknologi gambar dan suara yang menarik menggunakan *flipbook*.

Kata Kunci: buku, pustaka digital, flipbook

ABSTRACT

In this digital era, the public's need for books is increasingly overshadowed by the vast amount of information available on the internet. This raises particular concerns, as it affects not only adults but also the younger generation. Young people, or children, tend to spend more time playing games or on social media than engaging with and reflecting on reading materials in books. Therefore, in an effort to enhance children's interest in reading, amidst today's technological landscape, the author intends to develop an interactive digital library application that not only contains standard text from books but also integrates engaging images and sound using flipbook technology.

Keywords: book, digital library, flipbook

PENDAHULUAN

Di era digital ini, kebutuhan masyarakat terhadap buku semakin tergusur dengan banyaknya informasi yang tersebar melalui internet. Informasi-informasi yang umumnya disajikan dalam bentuk audio-visual itu, membuat masyarakat menjadi lebih betah untuk menyimak. Daya nalar dan kemampuan berpikir kritis masyarakat pun menjadi semakin rendah. Sebab membaca buku adalah salah satu metode yang dilakukan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. (S.C. Rawin, 2023).

Hal ini membawa kekhawatiran tersendiri karena bukan hanya terjadi pada orang dewasa, namun juga pada generasi muda. Generasi muda, atau anak-anak, yang sedang berada dalam masa keemasan, harusnya sibuk dengan berbagai aktivitas belajar dan membangun kemampuan berpikir yang benar. Sayangnya, kehadiran gadget yang dilengkapi dengan internet, membuat aktivitas belajar dan menelaah secara seksama menjadi kurang diminati.

Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan game atau media sosial. Banyaknya fitur yang disediakan oleh berbagai platform media sosial semakin menyita waktu anak-anak. Mereka lebih suka menghabiskan waktu dengan menonton aneka video yang menyajikan beragam informasi yang belum tentu kebenarannya. Karena itu, menurut Eryuni Ramdhayani (2023), masalah utama yang dihadapi saat ini bukan bagaimana mendapatkan



Anak-anak yang pada dasarnya belum memiliki kemampuan berpikir yang benar, tidak mampu membedakan informasi yang benar dan salah. Mereka menampung semua informasi tanpa filter. Sehingga dikhawatirkan di kemudian hari, anak-anak menjadi orang yang tak mampu berpikir kritis.

Ditambah lagi kemudahan mendapat informasi dari video menurunkan kemampuan anak untuk fokus pada sebuah permasalahan. Kurangnya kemampuan fokus pada anak ini, tentu akan mempengaruhi kualitas belajar yang dilakukan di dalam kelas. Menurut Annisa Rahmadanita (2022), terganggunya konsentrasi belajar merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan teknologi khususnya media sosial. Dan hal ini tentu berdampak pada penurunan kualitas pendidikan secara umum.

Hal-hal di atas adalah akibat yang ditimbulkan dari jauhnya anak-anak dan masyarakat dari kebiasaan membaca buku. Berdasarkan hasil survey tahun 2019 indeks literasi Indonesia berada di level 62 dari 70 negara. Ini berarti Indonesia berada di urutan ke 8 dari bawah. Hal ini terjadi karena rendahnya literasi di Indonesia, yang salah satu faktornya adalah kurangnya minat baca anak sejak dini. (Ria Nurhayati, 2019)

Abdul Rohman (2022) mengemukakan pendapat bahwa kemampuan membaca peserta didik di Indonesia masih tergolong sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan Hasil survei *Programme for International Assessment* pada tahun 2018 menyebutkan poin kemampuan membaca Indonesia turun dari 397 pada tahun 2015 menjadi 371 pada tahun 2018. Hasil dari survei menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik di negara Indonesia dalam membaca masih di bawah batas skor.

Membaca buku merupakan aktivitas terpenting dalam literasi. Menurut Oktariani (2020), literasi merupakan kemampuan seseorang menggunakan potensi dan keterampilan dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan aktivitas membaca dan menulis.

Budaya literasi memberikan manfaat untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis pada anak usia dini. Dengan banyak membaca, mendengarkan dongeng, anak akan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi untuk memperoleh informasi lainnya. Itulah sebabnya mengapa orang tua, guru dan masyarakat perlu membangun budaya literasi anak sejak dini. Kurangnya minat membaca yang dimiliki siswa juga masyarakat di Indonesia pada akhirnya akan mempengaruhi mereka dalam kemampuan berpikir kritis. (Azmi Rizky Annisa, 2021)

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya budaya literasi anak adalah minimnya keberadaan buku dan sarana penyedia buku yang menarik. Misalnya perpustakaan dengan fasilitas baca yang nyaman dan buku dengan tema beragam. Umumnya perpustakaan sekolah hanya menyediakan buku-buku paket pelajaran yang bersifat kaku dan kurang menarik minat baca anak.

Oleh karena itu, dalam tujuan meningkatkan minat baca anak terhadap buku, di tengah era teknologi saat ini, penulis bermaksud mengembangkan sebuah aplikasi perpustakaan digital interaktif yang tidak hanya berisi teks baku dari sebuah buku, namun juga menggabungkan dengan teknologi gambar dan suara yang menarik menggunakan Flipbook. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga flipbook maker yang dibuat lebih menarik. (Mia Haryati, 2019)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Lista Litta *et all* (2023), diperoleh kesimpulan bahwa 70% siswa sangat tertarik terhadap multimedia Flipbook yang dikembangkan. Sementara dalam penelitian Retno Juliani (2022) media *Flipbook* yang diterapkan dalam penelitiannya bisa berpengaruh pada hasil belajar bahasa Indonesia siswa dalam kelas. Eksperimen memakai media *Flipbook* lebih unggul perolehan hasil belajarnya dari kelas kontrol yang hanya memakai buku paket tema saja.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, penulis bermaksud untuk mengembangkan sebuah aplikasi pustaka digital berbasis *Flipbook*. Teknologi ini diterapkan pada *preview* buku yang tersedia di perpustakaan. Bukan keseluruhan buku. Karena memang pada dasarnya aplikasi ini diharapkan mampu menstimulasi minat dan rasa penasaran anak terhadap buku. Setelah anak merasa tertarik pada *preview* buku, mereka diharapkan akan melakukan peminjaman buku fisik di perpustakaan sekolah.

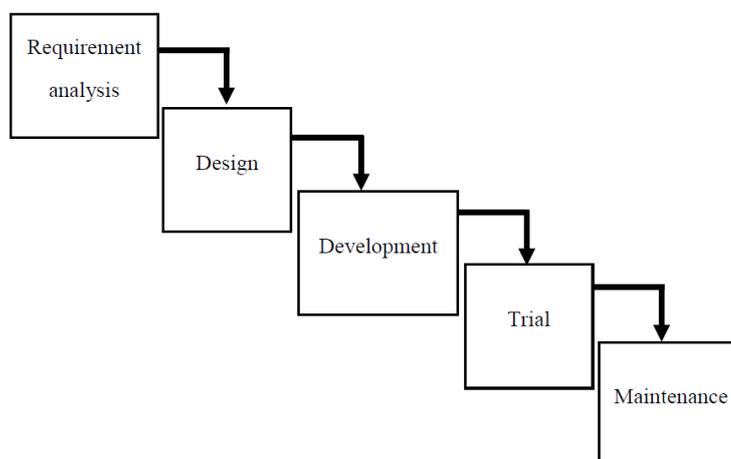
Dengan aplikasi ini diharapkan mampu menjembatani antara ketertarikan anak pada media yang bersifat interaktif selama ini, dengan minat baca anak terhadap buku. Penggunaan media audio-visual dalam pustaka digital interaktif ini akan menarik minat anak untuk akrab dengan buku. Bahkan bisa memicu perkembangan imajinasi anak saat membaca buku.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Zawiyah Darussalami Binjai, mengingat sekolah tersebut memiliki fokus yang besar terhadap upaya meningkatkan minat baca anak. Perpustakaan sekolah tersebut tidak hanya berisi buku-buku paket pelajaran, namun buku dari beragam tema yang menarik minat anak.

Aplikasi perpustakaan digital interaktif ini berjalan pada sistem operasi android sehingga mudah diinstal dan diakses oleh anak. Pada dasarnya, aplikasi ini berfungsi sebagaimana aplikasi perpustakaan umumnya. Berisi database keberadaan buku fisik di perpustakaan sekolah yang siap untuk dipinjam pakai. Namun, sebelum meminjam, anak diberikan *preview* dari buku yang akan dipinjam. *Preview* ini berisi tampilan multimedia yang berkenaan dengan isi dari buku yang dibangun menggunakan aplikasi Flipbook Maker. Setelah mendapat *preview* dan tertarik dengan buku secara keseluruhan, anak bisa melakukan peminjaman secara digital melalui aplikasi, dan mengambil buku fisik yang dimaksud pada perpustakaan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memilih metode *waterfall* dalam mengembangkan aplikasi pustaka digital interaktif. Metode ini memiliki lima fase pengembangan utama yang dijalankan secara berurutan dimulai dari fase *requirement analysis*, *design*, *development*, *trial*, dan berakhir dengan fase *maintenance*. Tahapannya dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Tahapam pada Metode Waterfall

1. Requirement analysis, tahap ini berfokus pada aktivitas analisa kebutuhan aplikasi yang akan dibangun. Dalam penelitian ini, tahap requirement analysis dilakukan dengan

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>

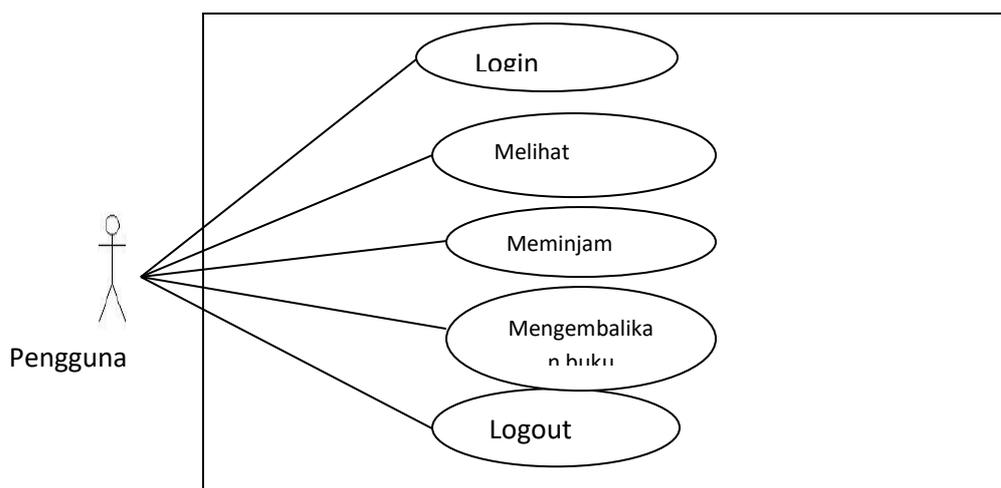
melakukan survey terhadap buku yang tersedia di pustaka sekolah Zawiyah Darussalami. Dari hasil survey kemudian buku yang ada akan dikelompokkan berdasarkan usia pembaca. Selain itu, tahapan ini juga disempurnakan dengan melakukan riset terhadap data peminjaman buku yang selama ini dilakukan. Untuk menemukan pola ketertarikan pembaca terhadap buku tertentu. Hal ini bertujuan agar bisa menentukan buku yang membutuhkan lebih banyak konten menarik pada *preview* sehingga meningkatkan minat baca pada buku tersebut. Di tahap ini juga peneliti menentukan kebutuhan hardware dan software yang digunakan untuk membangun aplikasi.

2. Design, dalam fase ini dilakukan pemusatan usecase diagram, activity diagram, dan sequence diagram untuk mendesain aplikasi dan struktur basis data.
3. Development, fase ini berfokus pada langkah implementasi perancangan aplikasi sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya di tahap design. Pembangunan aplikasi berisi interface dan database dilakukan dalam tahapan ini. Tahapan ini berakhir dengan selesainya interface dari aplikasi juga rampungnya database dan keduanya terkoneksi dengan baik.
4. Trial, proses pengujian terhadap aplikasi yang sudah selesai dibangun dilakukan dalam fase ini. Penelitian ini menggunakan metode pengujian *blackbox testing*.
5. Maintenance, fase terakhir ini dilaksanakan secara berkelanjutan seiring dengan adanya perubahan database pada pustaka ataupun jika ada perubahan aturan pada pustaka. Fase ini juga mencakup perbaikan pada aplikasi jika setelah dioperasikan di sekolah ternyata mengalami masalah-masalah teknis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dan pembahasan dari aplikasi pustaka interaktif akan lebih mudah dipahami dengan memperhatikan usecase berikut.



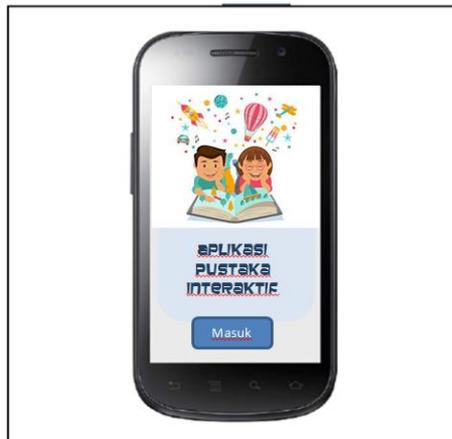
Gambar 2. Usecase Diagram Aplikasi

Aktor dari usecase ini adalah siswa/i sekolah Zawiyah Darussalami. Ketika membuka aplikasi, pertama kali pengguna akan mendapatkan halaman tampilan untuk login. Hal ini untuk memudahkan pendataan jika kemudian pengguna memutuskan untuk melakukan peminjaman buku. Dengan identifikasi awal seperti ini, di tahap selanjutnya pengguna tidak perlu lagi

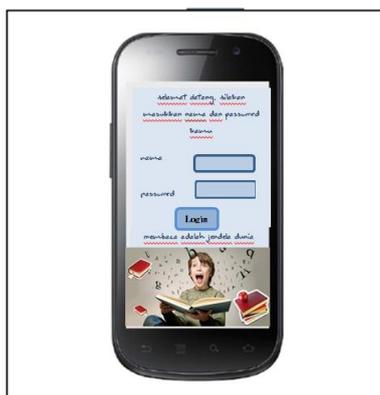
Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>

menginputkan data peminjam. Karena melalui data user dalam menu login, database akan langsung mengakses data pengguna saat akan melakukan peminjaman.

Adapun halaman login dapat dilihat pada tampilan berikut :



Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 4. Halaman Login Aplikasi

Setelah pengguna masuk ke halaman login dan memasukkan username dan password, kemudian pengguna akan diarahkan pada tampilan menu sebagai berikut :



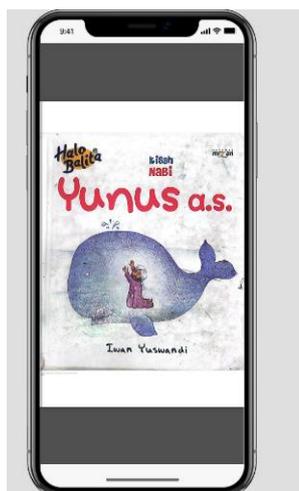
Gambar 5. Halaman Menu Aplikasi

Setelah pengguna memilih rentang usia, akan ditampilkan database buku yang tersedia. Seperti terlihat pada gambar berikut :



Gambar 6. Tampilan Database Buku

Jika pengguna memilih salah satu judul, dengan meng-klik tombol ‘preview’, maka pengguna akan mendapat halaman preview berikut. Halaman ini berisi narasi buku berupa audio dan video yang berkenaan dengan tulisan di dalam buku. Preview ini hanya tersedia pada beberapa halaman buku, sebagaimana dijelaskan sebelumnya. Bahwa preview dalam bentuk multimedia dengan flipbook ini hanya bertujuan untuk memberikan stimulasi agar pengguna tertarik meminjam buku fisik yang ada di pustaka sekolah.



Gambar 7. Tampilan Flipbook

Jika pengguna tertarik untuk meminjam buku, maka bisa mengklik tombol “pinjam” dan secara otomatis data peminjaman masuk ke dalam histori peminjaman akun pengguna.

Pembahasan

Berdasarkan implementasi di atas, dapat dilihat bahwa aplikasi berjalan dan memnuhi tujuan awal pengembangan, yakni menjadi stimulasi agar anak tertarik untuk membaca buku.

Untuk memastikan bahwa aplikasi siap untuk digunakan, maka peneliti melakukan pengujian terhadap aplikasi. Adapun metode pengujian yang digunakan adalah blackbox testing.

Tabel 1. Pengujian Aplikasi dengan Blackbox Testing

No	Pengujian	Hasil yang diinginkan	Keterangan
1	Membuka aplikasi pada android	Aplikasi menampilkan halaman awal	Sesuai
2	Login dengan akun pengguna	Berhasil login ke aplikasi dengan akun pengguna yang terdaftar	Sesuai
3	Menampilkan menu kriteria buku	Menampilkan menu kriteria buku	Sesuai
4	Menampilkan database buku	Menampilkan database buku	Sesuai
5	Tombol 'preview' berhasil menampilkan halaman flipbook	Tombol 'preview' berhasil menampilkan halaman flipbook	Sesuai
6	Tombol "simpan" berhasil memasukkan data peminjaman buku ke histori peminjaman akun	Tombol "simpan" berhasil memasukkan data peminjaman buku ke histori peminjaman akun	Sesuai

Berdasarkan pengujian di atas, diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi telah berhasil dijalankan. Aplikasi berjalan sesuai dengan tujuan perancangan yakni, sebagai aplikasi pustaka yang berisikan database buku pada pustaka Sekolah Zawiyah Darussalami dengan dilengkapi tampilan multimedia, baik berupa narasi audio maupun video yang berkenaan. Hal ini dimaksudkan untuk menjembatani antara ketertarikan anak pada konten audio-visual dengan minat anak untuk membaca buku fisik.

Setelah berhasil dijalankan, aplikasi diuji cobakan kepada beberapa anak sebagai sampel dari masing-masing kelas. Setiap anak diminta menggunakan aplikasi untuk melihat *preview* dari buku yang tersedia di pustaka. Karena aplikasi hanya menyajikan *preview*, anak menjadi penasaran terhadap kelanjutan kisah dalam *preview* buku yang ia dapatkan dari aplikasi. Sehingga tertarik untuk melakukan peminjaman buku fisik di perpustakaan dengan terlebih dahulu melakukan transaksi secara mandiri melalui aplikasi.

Namun tantangan yang dihadapi dalam penerapannya adalah dalam hal sosialisasi instalasi aplikasi kepada para orang tua. Sebab anak-anak tidak diizinkan untuk mengakses *smartphone* secara bebas di dalam lingkungan sekolah. Sehingga penggunaan aplikasi hanya bisa dilakukan saat berada di rumah di bawah pengawasan orang tua. Sehingga orang tua tetap harus dilibatkan dalam instalasi dan penggunaan aplikasi.

Pembahasan

Upaya peningkatan minat baca anak merupakan hal yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan tujuan meningkatkan minat baca ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Lista Litta, dkk pada tahun 2023 dengan judul, "Teknologi Digital – Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Inggris." Dalam penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa Penggunaan teknologi digital - flipbook maker sebagai media efektif untuk meningkatkan skill reading (keterampilan membaca) siswa. Dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa siswa pada pretest dan post test memiliki perbedaan. Tingkat ketertarikan yang ditunjukkan oleh siswa dengan penerapan teknologi digital - flipbook maker sebagai media dalam peningkatan keterampilan membaca yaitu sangat tertarik. Terbukti dengan Frekuensi dan presentasi hasil analisis data kuisioner.



Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Saparina dengan judul „ Kelayakan *Flipbook Digital* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP”. Dalam penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan *flipbook digital* mendapat respon positif dari siswa dengan rata-rata persentase 87,09% yang termasuk ke dalam kategori “sangat kuat”. Sementara itu dalam penelitian Husnul Khotimah, dkk, pada tahun 2023, didapatkan hasil penelitian bahwa penerapan media pembelajaran flipbook dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Pangkep. Pendapat tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan pretest dan posttest, yang dimana siswa dapat mencapai skor rata-rata 56,21% tanpa perlakuan dan siswa dapat mencapai skor 67,72% setelah perlakuan. Sehingga terdapat kenaikan nilai siswa sebesar 11,51%.

Kelayakan penggunaan Flipbook sebagai media dalam pendidikan juga didukung oleh penelitian Sarah Rizqi (2022), dimana peserta didik mengungkapkan bahwa media modul elektronik (*e-modul*) sangat efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini selaras dengan pendapat Dede Mufliha (2023) yang menyatakan bahwa media *Flipbook* ini merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dikarenakan *flipbook* dapat memuat teks, gambar, suara, video dan animasi bergerak sehingga pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Sebagaimana yang dinyatakan pula oleh Riska Dwi (2023) bahwa media flipbook digital yang mencakup berbagai konten interaktif, menghibur, dan berbasis kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak adalah alat yang ampuh untuk mengembangkan kemandirian belajar anak-anak sekolah dasar.

Penggunaan media Flipbook juga sudah sangat teruji layak digunakan dimana dalam penelitian Kalimtus Sa'diyah (2021) dinyatakan bahwa hasil respon peserta didik terhadap penggunaan Flipbook memperoleh nilai rata-rata 82% pada pernyataan positif yang termasuk kategori sangat layak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Edi Wibowo (2018), yang mengemukakan bahwa respon guru dan peserta didik terhadap *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* memperoleh nilai dengan kriteria sangat menarik.

Pemanfaatan Flipbook sebagai media yang mampu meningkatkan minat baca siswa juga diperoleh dari pendapat Tika Aprilia (2017) dimana terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan Flipbook yaitu 1) praktis dan murah; 2) ramah lingkungan; 3) materi menjadi mudah dipahami siswa; 4) meningkatkan minat baca siswa; 5) menjadikan siswa aktif dan interaktif; 6) memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa; 7) mudah dalam mengoperasikannya. Sebagaimana juga yang dinyatakan oleh Muhammad Abror (2019) bahwa inovasi dalam pembelajaran mutlak diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa guna mempermudah memahami materi lewat media pembelajaran kreatif, inovatif dan informative, yakni Flipbook.

KESIMPULAN

Indonesia menempati urutan terbawah dalam hal literasi jika dibandingkan dengan seluruh negara di dunia. Hal ini disebabkan rendahnya minat baca masyarakat, termasuk generasi muda. Untuk meningkatkan minat literasi ini, penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang menggabungkan media audio maupun video ke dalam *preview* buku yang bertujuan menjembatani antara minat dan kebiasaan anak dalam menonton video dengan aktivitas membaca buku fisik. Aplikasi ini juga berfungsi sebagai pencatat transaksi peminjaman yang dilakukan pada pustaka sekolah Zawiyah Darussalami.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1).
- Annisa, A. R., et al. (2021). Pengaruh kurangnya literasi serta kemampuan dalam berpikir kritis yang masih rendah dalam pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(1).
- Aprilia, T., et al. (2017). Penggunaan media sains flipbook dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Teknodika: Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(2).
- Juliani, R. (2023). Pengaruh media flipbook terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di sekolah dasar. *Elementary School Education Journal*, 7(1).
- Litta, L., et al. (2023). Teknologi digital – Flipbook maker sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 1(1).
- Mufliha, D., et al. (2023). Analisis kesulitan penggunaan media flipbook pada guru dan siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Mulyaningsih, N. N. (2017). Penerapan media pembelajaran digital book dengan Kvisoft flipbook maker. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 5(1).
- Nurhayati, R. (2019). Membangun budaya literasi anak usia dini dalam keluarga. *Jurnal Nuansa Akademik*, 4(1).
- Oktariani. (2020). Peran literasi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan, Psikologi, dan Kesehatan*, 1(1).
- Prasarti, R. D., & Nirwana, A. (2023). Pengembangan media digital berbasis flipbook untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3).
- Prasrihamni, M., et al. (2022). Optimalisasi penerapan kegiatan literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1).
- Rahmadanita, A. (2022). Rendahnya literasi remaja di Indonesia: Masalah dan solusi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2).
- Ramadhina, S. R., & Khafisa, P. (2022). Pengembangan e-modul berbasis aplikasi flipbook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Ramdhayani, E. (2023). Pentingnya literasi dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter di era digital. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 67–73.
- Rawin, S. C., et al. (2023). Peran budaya literasi dalam menumbuhkan minat baca siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1).
- Rohman, A. (2022). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis di era disrupsi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1).
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan e-modul berbasis digital flipbook untuk mempermudah pembelajaran jarak jauh di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4).
- Saparina, M., et al. (2020). Kelayakan flipbook digital sebagai media pembelajaran pada materi lingkaran di kelas VIII SMP. *Jurnal Untan*, 9(9).
- Siregar, N. R. (2019). Aplikasi e-library dengan menggunakan flipbook animasi pada perpustakaan Fakultas Teknik Universitas Islam Sumatera Utara. *Seminar Nasional Teknologi Informatika*, 2(1).
- Wibowo, E., & Dona, D. (2018). Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi Kvisoft flipbook maker materi himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2).
- Wibowo, M. H. (2019). Pengaruh media pembelajaran flipbook terhadap gaya belajar visual siswa kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1).