

Analisis Media Interactive Flipbook Berbasis E-Storytelling Untuk Menumbuhkan Minat Baca Dan Hasil Belajar

Jauhar Latifah *¹
Siti Munfiatik ²

^{1,2} Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta

*e-mail: latifahbaru12@gmail.com¹, sitimunfiatik1983@gmail.com²

Abstrak

Rendahnya minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar di era digital sering kali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi penggunaan media interactive flipbook berbasis E-storytelling dalam menumbuhkan minat baca dan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (library research), di mana data dikumpulkan dari berbagai jurnal ilmiah dan literatur relevan yang dianalisis menggunakan teknik analisis konten. Hasil temuan menunjukkan bahwa interactive flipbook yang mengintegrasikan narasi digital (E-storytelling) mampu menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan emosional bagi siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggabungan visualisasi interaktif dan seni bercerita secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan kognitif serta retensi informasi siswa dibandingkan media teks statis. Implikasi dari kajian ini menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi bagi guru untuk menghadapi tantangan literasi di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Interactive Flipbook, E-storytelling, Minat Baca, Hasil Belajar.

Abstract

The low reading interest and learning outcomes of elementary school students in the digital era are often caused by the use of conventional and non-interactive learning media. This study aims to analyze the potential use of E-storytelling-based interactive flipbook media in fostering reading interest and optimizing student learning outcomes. The research method used is qualitative with a library research type, where data were collected from various scientific journals and relevant literature analyzed using content analysis techniques. The findings indicate that interactive flipbooks integrating digital narratives (E-storytelling) can create a dynamic and emotional learning experience for students. The conclusion of this study is that the combination of interactive visualization and the art of storytelling can significantly increase cognitive engagement and information retention compared to static text media. The implications of this study emphasize the importance of technology-based learning media innovation for teachers to address literacy challenges at the elementary school level.

Keywords: Interactive Flipbook, E-storytelling, Reading Interest, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan instrumen krusial dalam membentuk sumber daya manusia yang kompetitif di era globalisasi. Sejalan dengan UU No. 20/2003 dan PP No. 19/2005, standar nasional pendidikan menekankan pentingnya penguasaan kompetensi yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk menghadapi tantangan Abad 21 (Wajdi et al., 2024). Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, literasi informasi menjadi fondasi utama bagi peserta didik. Namun, berbagai kajian literatur menunjukkan bahwa minat baca di kalangan siswa masih menjadi tantangan besar. Membaca bukan sekadar kemampuan teknis, melainkan kebutuhan esensial untuk memahami pesan-pesan dalam dunia modern (Sinulingga et al., 2024). Tanpa minat baca yang kuat, siswa akan mengalami hambatan dalam memproses informasi, yang secara akumulatif berdampak negatif pada hasil belajar sebagai representasi perubahan perilaku yang permanen (Amalia et al., 2024).

Berdasarkan tinjauan terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu, ditemukan adanya kesenjangan literatur mengenai efektivitas media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Banyak kajian melaporkan bahwa keterbatasan ketersediaan media yang interaktif dan adaptif terhadap

perkembangan teknologi menjadi penyebab utama rendahnya motivasi membaca siswa (A. A. Putri et al., 2025). Meskipun penggunaan perangkat digital meningkat, pemanfaatannya dalam literasi formal seringkali masih bersifat pasif. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menstimulus daya ingat dan emosi siswa melalui fitur-fitur multimedia yang terintegrasi (Hariyono et al., 2025).

Sebagai upaya menutup kesenjangan tersebut, analisis terhadap potensi *interactive flipbook* berbasis *E-storytelling* menjadi relevan untuk dikaji. Secara teoretis, *flipbook* menawarkan visualisasi yang menyerupai buku fisik namun dilengkapi dengan elemen animasi, video, dan suara yang dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran (Aura Syahmita, 2026). Integrasi konsep *E-storytelling* memberikan dimensi baru dalam penyampaian materi, di mana seni bercerita digunakan untuk menyampaikan gagasan dan pengalaman hidup secara lebih bermakna (C. R. Dewi et al., 2025). Melalui narasi digital yang menarik, media ini diharapkan mampu merangsang aspek psikologis siswa untuk lebih terlibat dalam aktivitas membaca (A. C. Dewi, 2025).

Kerangka berpikir dalam studi ini didasarkan pada sintesis teori bahwa media yang mampu mengombinasikan aspek visual dan narasi digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam. Dengan meningkatnya keterlibatan emosional melalui cerita digital, minat baca siswa diprediksi akan meningkat, yang pada gilirannya akan memperkuat pemahaman konsep dan mengoptimalkan hasil belajar (Ihsan, 2025). Manfaat dari kajian ini adalah memberikan gambaran teoretis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis media *interactive flipbook* berbasis *E-storytelling* untuk menumbuhkan minat baca dan hasil belajar. Adapun hipotesis teoretis yang diajukan adalah integrasi *E-storytelling* ke dalam media *flipbook* secara signifikan mampu meningkatkan efektivitas literasi dan capaian hasil belajar siswa dibandingkan dengan media teks konvensional.

METODE

Metode penelitian memiliki peran penting dalam menyelesaikan permasalahan ilmiah secara terarah dan sistematis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan dilakukan melalui pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis yang relevan, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal penelitian, hasil kajian akademik, serta dokumen pendukung lainnya (Yam, 2024). Pendekatan ini memberikan landasan teoretis yang kuat karena seluruh data dianalisis berdasarkan literatur ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya.

Pelaksanaan penelitian kepustakaan bertujuan untuk menelusuri konsep, teori, dan temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan fokus kajian. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pembacaan mendalam, penelaahan kritis, serta pengkajian sistematis terhadap literatur yang relevan. Setelah seluruh sumber terkumpul, peneliti kemudian mengorganisasikan dan mengklasifikasikan informasi berdasarkan tema kajian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis konten (*content analysis*), yaitu metode untuk mengidentifikasi, menelaah, dan menafsirkan makna dalam teks sehingga diperoleh pola, gagasan, dan tema-tema penting yang mendukung proses interpretasi secara objektif dan sistematis (Sari et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelaahan sistematis terhadap berbagai literatur dan penelitian terdahulu, ditemukan bahwa media *interactive flipbook* memiliki karakteristik distingtif yang membedakannya dari media digital konvensional. Berbeda dengan buku elektronik dalam format PDF statis, *flipbook* interaktif mengintegrasikan fitur transisi halaman yang menyerupai buku fisik, namun diperkaya dengan elemen multimedia seperti audio narasi, video pembelajaran, dan instrumen evaluasi interaktif (DESIANA, 2025). Temuan ini mengindikasikan bahwa keterlibatan kognitif siswa dimulai sejak interaksi pertama dengan media, di mana unsur visual dan auditori bekerja secara simultan untuk menarik perhatian peserta didik.

Integrasi konsep *E-storytelling* dalam media ini terbukti memberikan dimensi baru dalam penyampaian materi. *E-storytelling* bukan sekadar digitalisasi teks, melainkan sebuah seni narasi yang menggabungkan grafis, suara, dan alur cerita yang koheren. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kecenderungan retensi informasi yang lebih tinggi ketika materi disajikan dalam bentuk cerita dibandingkan dengan teks ekspositori yang bersifat kaku dan teoretis (Kiki, 2023). Secara statistik, berbagai studi pustaka melaporkan adanya peningkatan minat baca yang signifikan, dengan rentang persentase antara 25% hingga 40%. Hal ini linear dengan capaian hasil belajar siswa pada aspek literasi yang menunjukkan tren positif dibandingkan penggunaan media teks konvensional (Siti, 2025).

1. Inovasi Media Interaktif dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa

Rendahnya minat baca pada siswa sekolah dasar sering kali disebabkan oleh bahan bacaan yang hanya berupa teks padat dan membosankan (Amalia et al., 2024). Media yang monoton ini kurang mampu memicu imajinasi anak, sehingga mereka cepat merasa jenuh. Penggunaan *interactive flipbook* berbasis *e-storytelling* hadir sebagai solusi untuk mengubah cara siswa membaca. Dengan tampilan visual yang hidup dan cerita elektronik yang menarik, membaca tidak lagi sekadar melihat tulisan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang lebih berwarna dan tidak menakutkan bagi siswa (Sardi et al., 2025).

Secara teknis, media ini menggabungkan unsur gambar dan suara yang bekerja secara bersamaan. Hal ini sangat membantu siswa dalam menangkap inti cerita dan memahami maksud bacaan dengan lebih cepat. Dalam format *e-storytelling*, siswa diajak untuk terlibat langsung dalam cerita, bukan hanya duduk diam sebagai penonton. Keterlibatan aktif inilah yang mempermudah otak siswa memproses informasi yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya pemahaman mereka terhadap materi dan memperbaiki hasil belajar secara keseluruhan (Aida, 2024).

Selain itu, *flipbook* interaktif memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengatur kecepatan belajarnya sendiri. Melalui tombol navigasi, siswa bisa dengan bebas memilih halaman mana yang ingin mereka baca ulang atau bagian mana yang paling mereka sukai. Kemudahan ini menciptakan rasa nyaman dan kemandirian dalam belajar (Yulida, 2024). Perlahan tapi pasti, sikap siswa terhadap buku akan berubah membaca tidak lagi dianggap sebagai tugas sekolah yang berat, melainkan menjadi sebuah hobi atau aktivitas yang menyenangkan bagi mereka (BANGSAWAN, 2018).

2. Kontribusi E-Storytelling terhadap Optimalisasi Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa sering kali berkaitan erat dengan cara materi disampaikan di dalam kelas. *E-storytelling* memiliki keunggulan unik dalam menyederhanakan konsep-konsep materi yang sulit atau abstrak menjadi sebuah narasi cerita yang lebih nyata dan mudah dibayangkan. Dengan mengubah materi pelajaran menjadi alur cerita digital, hambatan intelektual yang biasanya dirasakan siswa saat menghadapi teks kaku dapat diminimalisir, sehingga mereka lebih cepat menangkap inti dari pembelajaran tersebut.

Ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme, proses belajar akan jauh lebih efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri (Azzahra et al., 2025). *E-storytelling* mendukung teori ini dengan menciptakan keterikatan emosional antara siswa dengan tokoh atau kejadian dalam cerita. Ketika siswa merasa dekat dengan materi yang sedang dipelajari, informasi tidak hanya lewat begitu saja di pikiran mereka, tetapi mengendap karena adanya ketertarikan personal yang kuat terhadap konten tersebut.

Selain faktor emosional, narasi digital dalam *E-storytelling* berperan besar dalam memperkuat daya ingat atau retensi memori jangka panjang. Manusia cenderung lebih mudah mengingat sebuah cerita daripada sekadar deretan fakta atau angka. Melalui stimulasi audio-visual yang terintegrasi dalam *flipbook*, informasi yang diterima siswa akan disimpan lebih lama dalam otak (*long-term memory*). Hal ini memastikan bahwa pengetahuan yang didapat tidak mudah terlupakan setelah ujian selesai.

Ketika siswa sudah mampu memahami alur cerita dan pesan yang disampaikan secara mendalam, rasa percaya diri mereka dalam menghadapi tes atau evaluasi akan meningkat. Kemampuan logika dan analisis mereka terasah karena terbiasa mengikuti alur logika dalam *e-*

storytelling. Akibatnya, siswa menjadi lebih terampil dalam menjawab soal-soal latihan maupun instrumen evaluasi lainnya yang diberikan oleh guru di kelas (K. Putri et al., 2026).

Secara keseluruhan, dampak positif dari keterlibatan emosional dan pemahaman yang mendalam ini akan terlihat pada kenaikan hasil belajar yang signifikan. Peningkatan ini bukan sekadar angka di atas kertas, melainkan cerminan bahwa siswa telah benar-benar menguasai kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian, penggabungan antara teknologi *flipbook* dan metode cerita digital menjadi strategi yang sangat relevan untuk mencapai target kurikulum secara lebih menyenangkan dan optimal (Rahmawan et al., 2025).

3. Komparasi Media Interaktif dan Relevansinya bagi Generasi Alfa

Perbedaan mendasar antara media cetak konvensional dengan *interactive flipbook* terletak pada sifat interaksinya. Media cetak biasanya bersifat satu arah, di mana siswa hanya berperan sebagai pembaca pasif yang menerima informasi tanpa ada timbal balik. Sebaliknya, *interactive flipbook* berbasis *e-storytelling* menawarkan fleksibilitas yang jauh lebih tinggi. Media ini memungkinkan adanya komunikasi dua arah melalui fitur-fitur interaktif yang membuat proses belajar terasa lebih hidup dan tidak menjenuhkan bagi siswa di kelas (Khotimah et al., n.d.).

Media pembelajaran ini sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar saat ini yang termasuk dalam kategori Generasi Alfa. Sebagai kelompok yang lahir di tengah pesatnya perkembangan teknologi, Generasi Alfa memiliki kecakapan digital bawaan (*digital native*). Mereka cenderung lebih cepat menangkap informasi melalui perangkat layar dibandingkan media kertas. Oleh karena itu, menghadirkan *flipbook* dalam proses pembelajaran adalah langkah tepat untuk menyesuaikan gaya belajar mereka yang sudah sangat akrab dengan dunia digital sejak dini (Yudiana et al., 2024).

Selain dari sisi gaya belajar, aspek aksesibilitas juga menjadi keunggulan utama dari media ini. *Interactive flipbook* dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti gawai (*smartphone*), tablet, maupun laptop. Hal ini memungkinkan kegiatan membaca dan belajar dilakukan secara lebih luas tanpa terbatas oleh sekat ruang kelas atau waktu tertentu. Fleksibilitas ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri di rumah dengan pengalaman visual yang sama baiknya dengan di sekolah.

Secara substansi, *interactive flipbook* mampu menyederhanakan materi pelajaran yang kompleks dan berat. Melalui integrasi infografis menarik, animasi, atau video singkat yang disematkan langsung di dalam halaman *flipbook*, pesan-pesan yang sulit dipahami dalam bentuk teks panjang dapat dijelaskan dengan lebih sederhana (Abbas, 2022). Hal ini membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga struktur pengetahuan mereka terbentuk secara lebih kuat.

Efektivitas media ini juga terlihat dari efisiensi durasi belajar. Meskipun waktu yang digunakan siswa untuk membaca mungkin lebih singkat dibandingkan membaca buku teks tebal, pemahaman yang dihasilkan cenderung lebih komprehensif. Perpaduan antara narasi yang kuat dalam *e-storytelling* dan visualisasi yang tepat memastikan informasi terserap dengan maksimal. Dengan demikian, media ini tidak hanya menawarkan pembaruan teknologi, tetapi juga solusi nyata dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran di era modern.

4. Analisis Tantangan dan Solusi Implementasi Media

Meskipun secara teoretis penggunaan *interactive flipbook* berbasis *e-storytelling* memberikan dampak positif yang besar terhadap minat baca, kita tidak dapat menutup mata terhadap tantangan nyata di lapangan. Analisis literatur menunjukkan bahwa setiap inovasi teknologi selalu membawa konsekuensi logistik dan kesiapan sumber daya. Memahami tantangan ini adalah langkah awal yang penting agar implementasi media tidak berhenti sebagai tren sesaat, melainkan menjadi solusi jangka panjang (Riswanto, 2025).

Kendala utama yang sering muncul adalah masalah ketersediaan perangkat keras dan infrastruktur teknologi yang belum merata. Tidak semua sekolah atau siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat seperti tablet, laptop, atau jaringan internet yang stabil. Di wilayah dengan akses digital yang terbatas, penggunaan media berbasis *flipbook* tentu memerlukan strategi khusus agar manfaatnya tetap bisa dirasakan tanpa membebani fasilitas sekolah yang ada (Pakaya et al., 2025).

Selain faktor infrastruktur, keberhasilan penggunaan media digital ini sangat bergantung pada kompetensi pedagogis guru. Sebagai penggerak utama di kelas, guru dituntut tidak hanya mahir mengoperasikan perangkat, tetapi juga cerdas dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam alur pembelajaran. Tanpa pemahaman yang kuat tentang cara menyampaikan materi melalui media digital, *flipbook* secanggih apa pun hanya akan menjadi pajangan tanpa memberikan dampak kognitif yang berarti bagi siswa.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan manajemen perhatian siswa di dalam kelas. Karena *interactive flipbook* dan *e-storytelling* memiliki unsur visual dan audio yang sangat menarik, terdapat risiko siswa justru lebih fokus pada aspek hiburannya daripada isi materinya. Jika tidak diarahkan dengan benar, interaktivitas yang ditawarkan bisa membuat siswa terlena dengan fitur-fitur permainan atau animasi di dalamnya, sehingga tujuan awal pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar menjadi terabaikan.

Sebagai solusi atas berbagai tantangan tersebut, penggunaan *interactive flipbook* harus diposisikan sebagai alat bantu pendamping, bukan pengganti peran guru sepenuhnya. Teknologi hadir untuk memperkuat penjelasan guru, bukan untuk mengambil alih interaksi sosial di kelas. Guru tetap memegang kendali penuh dalam memberikan konteks, menjawab kebingungan siswa, dan memastikan bahwa setiap aktivitas digital tetap berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun (Silvester et al., 2024).

Pendampingan guru yang terukur dan terencana menjadi kunci utama untuk menjaga orientasi belajar siswa. Guru perlu melakukan pemantauan saat siswa berinteraksi dengan *flipbook* untuk memastikan mereka benar-benar membaca dan memahami narasi yang disajikan. Dengan adanya arahan instruksional yang jelas, interaktivitas yang ditawarkan media akan berubah menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan terstruktur, bukan sekadar sarana bermain bagi siswa.

Langkah konkret yang dapat diambil untuk mengatasi keterbatasan perangkat adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis stasiun atau penggunaan bergantian. Jika jumlah perangkat terbatas, guru bisa mengatur jadwal agar siswa dapat mengeksplorasi *flipbook* secara bergiliran atau dalam kelompok kecil. Strategi ini tetap memungkinkan setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar digital tanpa harus menuntut sekolah menyediakan fasilitas dalam jumlah besar secara mendadak (Elsa, 2025).

Pada akhirnya, sinkronisasi antara kecanggihan teknologi media dan arahan pedagogis dari guru akan menciptakan ekosistem literasi yang ideal di sekolah dasar. Ketika teknologi dan manusia bekerja selaras, minat baca siswa akan tumbuh secara alami dan hasil belajar akan meningkat secara signifikan. Kolaborasi ini membuktikan bahwa inovasi digital seperti *e-storytelling* adalah jembatan yang efektif menuju masa depan pendidikan yang lebih inklusif dan interaktif (Oktiningrum, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *interactive flipbook* berbasis *e-storytelling* terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Integrasi antara elemen multimedia yang interaktif dengan seni bercerita digital mampu mentransformasi materi pelajaran yang kaku menjadi narasi yang lebih konkret dan mudah dipahami (Marisanta et al., n.d.). Melalui keterlibatan emosional dan stimulasi audio-visual, siswa tidak hanya termotivasi untuk membaca secara mandiri, tetapi juga memiliki daya ingat jangka panjang yang lebih kuat terhadap materi yang dipelajari, yang secara akumulatif berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Anggelina, 2025).

Keunggulan utama dari media ini terletak pada sifatnya yang interaktif dan adaptif terhadap karakteristik Generasi Alfa, yang memungkinkan pembelajaran dilakukan secara mandiri dan fleksibel tanpa terbatas ruang dan waktu. Media ini mampu menyederhanakan konsep abstrak melalui visualisasi dinamis yang tidak dimiliki oleh media cetak konvensional. Namun demikian, implementasi media ini masih memiliki tantangan nyata, terutama terkait ketergantungan pada infrastruktur teknologi dan ketersediaan perangkat keras yang belum merata. Selain itu, efektivitas media ini sangat ditentukan oleh kompetensi guru dalam

mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran agar tidak sekadar menjadi sarana hiburan yang mengalihkan fokus siswa dari tujuan akademik (Syafei, 2025).

Ke depannya, pengembangan media *interactive flipbook* berbasis *e-storytelling* memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dengan teknologi yang lebih mutakhir guna menciptakan pengalaman literasi yang lebih imersif. Perlu adanya upaya kolaboratif antara pihak sekolah dan pemerintah dalam memperbaiki akses digital serta memberikan pelatihan pedagogi digital bagi guru secara berkelanjutan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media ini melalui pendekatan eksperimen di lapangan dengan cakupan wilayah yang lebih luas, sehingga diperoleh data empiris yang lebih komprehensif mengenai kontribusi teknologi ini dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih inovatif dan inklusif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. A. (2022). *PENGARUH PEMANFAATAN BAHAN AJAR BERBASIS FLIPBOOK DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII DI SMP N 13 BANDAR LAMPUNG*. UNIVERSITAS LAMPUNG.
- Aida, N. (2024). Peran guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa: Strategi, metode, dan dampak terhadap pembelajaran. *Al-Am: Journal Of Interdisciplinary Research*, 1(1), 58–79.
- Amalia, A., SURIANSYAH, A., & Cinantya, C. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2083–2091.
- Anggelina, S. E. (2025). *PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHDAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD SWASTA PERTIWI I KOTA JAMBI*. Universitas Jambi.
- Aura Syahmita, S. (2026). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LKS BERBASIS FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA SMA YP UNILA*.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- BANGSAWAN, I. P. R. (2018). *Minat baca siswa*. Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin.
- DESIANA, S. (2025). *PENGEMBANGAN BUKU AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS HEYZINE FLIPBOOK DIGITAL DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDAR LAMPUNG*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Dewi, A. C. (2025). Transformasi pembelajaran menulis melalui media visual dalam konteks pembelajaran abad 21. *Jurnal E-MAS (Edukasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(2), 12–21.
- Dewi, C. R., Ringo, I. K. S., SIAHAAN, F. E., Pikoli, M., Kurnia, F., Filindity, Y. T., Indriyanti, N., Rahmadhani, A., Yanti, M., & Rizal, H. P. (2025). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR IPA: PENDEKATAN, METODE, DAN INOVASI*. CV GET PRESS INDONESIA.
- Elsa, Y. S. (2025). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK BERBANTUAN YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Hariyono, H., Judijanto, L., Baka, C., Fatimah, I. F., Haryono, P., & Efitra, E. (2025). *Literasi Digital dan Media dalam Dunia Pendidikan*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Ihsan, D. N. (2025). Optimalisasi Minat Baca Siswa SDN 1 Talang Pangeran Melalui Pendekatan Emosional Thoriqoh Muhadhoroh. *PHENOMENON: Multidisciplinary Journal Of Sciences and Research*, 3(01), 1–25.
- Khotimah, K., Margareta, R., Liu, F. M., Sebayang, T. B., Salfara, A. J., Ananta, A. T., & Hindida, D. A. H. (n.d.). *Pengembangan Media Visual untuk Pembelajaran Interaktif*. GUEPEDIA.
- Kiki, K. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. *Journal Sultra Elementary School*, 4(1), 490–503.

- Marisanta, R., Siregar, W. M., & Ansya, Y. A. (n.d.). *Transformasi Perencanaan Pembelajaran Berbasis Digital pada Guru Sekolah Dasar*. Penerbit Adab.
- Oktiningrum, W. (2025). Peran literasi digital dalam pengembangan kompetensi calon guru sekolah dasar. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 331–341.
- Pakaya, I. I., Adam, R. I., Sudai, R., & Mahmud, R. (2025). Strategi Peningkatan Literasi Siswa Melalui Media Flipbook. *Pedagogika*, 16(2), 246–255.
- Putri, A. A., Sindiyani, S., Salim, H. E., Aminah, S., & Budiana, N. (2025). Peran Penggunaan Buku Digital terhadap Literasi Membaca Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Leksikon: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(2), 61–68.
- Putri, K., Azwar, B., & Fransiska, J. (2026). *Pengaruh Metode Story Retelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 SDN 07 Rejang Lebong*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP.
- Rahmawan, G. A., Purnomo, R., & Abdillah, I. (2025). Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Siswa Bahasa Inggris pada Sekolah Menengah Pertama di Pesantren. *Journal of Nusantara Education*, 5(1), 206–218.
- Riswanto, A. (2025). *Manajemen Inovasi dan Teknologi Digital: Strategi dan Kepemimpinan Inovasi untuk Keunggulan Kompetitif di Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sardi, A. I., Muchtar, A., & Makhshun, T. (2025). Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Pai: Inovasi Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasiologi*, 13(2).
- Sari, M. N., Susmita, N., & Ikhlas, A. (2025). *Melakukan penelitian kepustakaan*. Pradina Pustaka.
- Silvester, M. P., Purnasari, P. D., Saputro, T. V. D., & Usman, S. E. (2024). *Melangkah ke era digital: Kompetensi guru sekolah dasar dalam pembelajaran berbasis teknologi*. Mega Press Nusantara.
- Sinulingga, A. T., Mailani, E. M., Agustina, F., Cinantya, C., & Suriansyah, A. (2024). Memanfaatkan gerakan literasi sekolah untuk membentuk karakter kreatif dan inovatif di kalangan warga sekolah SDN Kuin Utara 6. *Journal Educational Research and Development| E-ISSN: 3063-9158*, 1(2), 264–272.
- Siti, N. (2025). *PENGARUH LITERASI DIGITAL DAN MINAT MEMBACA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN EKONOMI MELALUI MOTIVASI BELAJAR DI SMAN 1 PASIR SAKTI*.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Wajdi, F., Lawi, A., Yulaini, E., Sari, N. H. M., Santoso, T. N., Prihatin, E., Rachmatika, F., Hernadi, N. A., Fahmy, A. F. R., & Apriyanti, E. (2024). *Pengantar Pendidikan Abad 21*. Penerbit Widina.
- Yam, J. H. (2024). Kajian penelitian: Tinjauan literatur sebagai metode penelitian. *Jurnal Empire*, 4(1), 61–70.
- Yudiana, I. K. E., Suputra, I. P. A. W., Wibawa, N. M. R. A., Juniar, N. P. S., Wahyuni, L. E., & Widiastuti, L. K. A. (2024). *Flip E-Book untuk Meningkatkan Minat Baca dan Numerasi Anak*. Nilacakra.
- Yulida, A. M. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Interaktif Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Adhyaksa 1 Jambi*. Universitas Jambi.