

PELATIHAN PEMBUATAN BUKU DIGITAL *KVISOFT FLIPBOOK* MAKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU

Dewi Handayani¹, Muzanip Alperi², Sura Menda Ginting³, Salastri Rohiat⁴

1,3,4 Program Studi Pendidikan Kimia FKIP, Universitas Bengkulu. Jl. Wr Supratman. Bengkulu

2Pengembang Teknologi Pendidikan, LPMP Bengkulu, Jl. Zainul Arifin. Bengkulu

[1d.handayani@unib.ac.id](mailto:d.handayani@unib.ac.id), [2muzanip079@gmail.com](mailto:muzanip079@gmail.com), [3ndaginting@yahoo.com](mailto:ndaginting@yahoo.com),
[4salastri@unib.ac.id](mailto:salastri@unib.ac.id)

Abstract

The aim of this public service activity is to teach teachers to be able to create a digital book using Kvisoft Flipbook Maker application as a learning media for high school teachers in SMAN 4, Kota Bengkulu and describing the feedbacks of the books from the teachers. In this activity, there were three approaching methods that were used, namely workshop, guided practice, and evaluation. The instrument used in this activity was a response questionnaire from the teachers. The result from the questionnaire shows the average level of satisfactory of 4,25 (very good). It means that teachers understood and ready in creating and using the digital book using this application. Teachers were actively involved from the preparation stage, implementation on class, and inducing other schools to use the digital books. The teachers involved were very eager and enthusiast as the instruction to make the digital book was easy to follow, the software was readily available, and the product was easily accessible.

Keywords: digital book, Kvisoft Flipbook Maker Applications, Learning Media

Abstrak

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membuat buku digital menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker sebagai media pembelajaran bagi Guru SMAN 4 Kota Bengkulu serta mendeskripsikan respon guru terhadap buku digital yang dibuat. Dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan tiga metode pendekatan yaitu pembekalan/workshop, praktek terbimbing dan evaluasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket respon guru terhadap buku digital yang dibuat. Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilakukan, guru telah berhasil membuat buku digital dengan menggunakan panduan yang sudah dibuat. Dari angket yang disebar diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,25 dengan kategori Sangat Baik. Artinya guru/ peserta telah memahami dan siap dalam membuat buku digital menggunakan aplikasi ini mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan dan aplikasinya di kelas dan pengimbasannya kepada sekolah lain. Guru yang mendapatkan pelatihan ini sangat senang dan antusias terhadap pelatihan yang diberikan. Kelebihan buku digital diantaranya adalah untuk mendapatkan dan membuatnya sangat mudah, tidak terlalu banyak biaya dan bisa dilihat dimana saja dan kapan saja.

Kata Kunci: Buku Digital, Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker, Media Pembelajaran

1. PENDAHULUAN (Introduction)

SMA Negeri 4 Bengkulu, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Bengkulu, Indonesia. Berdasarkan wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum, sejauh ini SMAN 4 Kota Bengkulu belum maksimal memanfaatkan media berbasis Informasi dan Teknologi (IT) dalam pembelajaran, padahal fasilitas penunjang tersedia. Sehingga pelatihan dan pendampingan pembuatan media berbasis IT sangat perlu dilakukan.

Dalam kegiatan pembelajaran, media diperlukan karena dapat berpengaruh pada pencapaian hasil dan tujuan pembelajaran. Belajar tidak selamanya mempelajari hal-hal yang bersifat konkrit, akan tetapi juga mempelajari sesuatu yang bersifat abstrak dan tidak terlihat (Sutikno, 2009). Penggunaan media didalam pembelajaran bukan berarti mengganti cara belajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Penggunaan media tujuannya adalah agar terjadi komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Dengan adanya media, membantu penyampaian materi yang disampaikan guru di kelas. Guru juga lebih mudah menyampaikan materi yang diajarkan melalui bantuan media dengan memberi contoh, interpretasi sehingga mempunyai kesamaan maksud dengan siswa yang diajar. (Yamin, 2007).

Penggunaan bahan ajar digital saat ini di jenjang SMA sudah ada yang menggunakan, namun bahan ajar digital yang digunakan masih sederhana yaitu berupa teks dan gambar saja. Misalnya: Portable Document Format (PDF). Bahan ajar digital yang sedang dikembangkan saat ini adalah *Kvisoft flipbook maker*. Pernyataan Prensky, M (2001) menyatakan betapa pentingnya media dalam pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering kali ditemui masih berpusat pada guru, berorientasi pada buku teks dan media yang digunakan seadanya. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal, siswa kurang aktif, minat belajar menurun dan siswa menjadi bergantung kepada guru.

Dari hasil observasi, di SMA yang ada di Kota Bengkulu, menunjukkan belum adanya SMA yang menggunakan buku digital *kvisoft flipbook maker* dalam mendukung referensi pembelajaran. Sementara beberapa sekolah sudah memiliki fasilitas laboratorium komputer untuk mendukung pemanfaatan buku digital tersebut. Kebijakan pemerintah tentang Ujian Nasional adalah mengutamakan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) dengan demikian fasilitas komputer disekolah akan semakin lengkap. Dengan lengkapnya fasilitas komputer di sekolah akan mendukung implementasi pembelajaran menggunakan buku digital.

Permasalahan yang mendasar dalam penerapan buku digital adalah guru belum memahami akan pentingnya buku digital di era teknologi informasi dan komunikasi, selain itu belum terampilnya guru membuat buku digital tersebut. Buku digital sebenarnya sudah dikembangkan sejak lama, namun saat ini isi dalam buku digital baru berisikan teks dan gambar-gambar statis. Padahal dalam pembelajaran Matematika dan IPA, materi akan lebih menarik dan mudah dipelajari jika disajikan dalam bentuk yang lebih dinamis, misalnya dengan memasukkan video pembelajaran ke dalam buku digital. (A Muttaqin, dkk. 2019). Buku digital juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat baca siswa, karena buku digital praktis dan mudah dibawa kemana-mana memudahkan siswa untuk membacanya kapanpun dan dimanapun mereka mau (Ruddamayanti, 2019). Selain itu buku digital berbasis kontekstual juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA (Aprilia, dkk. 2017). Oleh karena itu, tim dari Perguruan Tinggi beserta Pengembang Teknologi Pendidikan LPMP dan guru SMA mencoba mengembangkan pembelajaran dengan referensi pendukung buku digital melalui aplikasi *kvisoft flipbook maker*.

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 4 Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah yang memiliki layanan internet yang cukup baik. Selain itu, sebagian besar siswa memiliki smartphone, tablet dan laptop yang digunakan untuk melakukan komunikasi maupun mencari materi atau bahan ajar. Namun pemanfaatan teknologi dan layanan internet yang ada masih

belum maksimal untuk menunjang berjalannya pembelajaran di sekolah. Terutama penggunaan smartphone oleh siswa hanya sebatas sebagai sarana komunikasi, media sosial, dan hiburan.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi guru. Karena pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih sangat kurang. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran semakin aktif. Interaksi guru dan siswa juga akan semakin baik.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Media merupakan alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan atau pembelajaran yang fungsinya untuk membantu dan memeragakan sesuatu dalam proses pendidikan atau pengajaran. Prinsip pembuatan media/ alat peraga yaitu mampu diterima oleh semua orang melalui panca indra (Maulana, 2009).

Pembuatan Buku Digital *Kvisoft Flipbook Marker*

Pembuatan buku digital dilakukan menggunakan suatu perangkat lunak. Salah satu perangkat lunak tersebut adalah *Kvisoft Flipbook Marker* yang merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak ini dapat di download secara free di internet.

Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak/ *Software* yang mampu mengubah tampilan file PDF menjadi sangat menarik mirip sebuah buku. Dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker*, media yang ditampilkan menjadi lebih menarik, variatif, dapat berisi video, gambar-gambar serta audio (Ramdania, 2013). Digital book adalah bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual (Mulyanisngsih dan Saraswati, 2017).

Tahapan Pengembangan Buku Digital *Kvisoft FlipBook Maker*

1. Mendownload software flip book maker.
2. Buka flip book maker lalu tambahkan file yang hendak dimasukkan dalam buku digital. File dapat berupa PDF, text, gambar ataupun suara.
 - a. Buka Aplikasi Kvisoft FlipBook Maker, start > all program > kvisoft > Kvisoft FlipBook Maker Pro
 - b. Kita dapat mengimport berbagai maca jenis file, misalnya PDF, file gambar, file video ataupun file SWF.
 - c. File file tersebut harus berjenis file PDF, JPGE, file video AVI ataupun file SWF
 - d. Pada menu Page Edit ini terdapat 3 buah layer.
 - e. Selesai menambahkan media pada sebuah halaman flipbook, langkah selanjutnya yaitu mendesain tampilan flipbook. Langsung saja kita menuju menu Design.
 - f. Pada menu ini terdapat dua layer, layer kiri untuk mengubah ubah tampilan flash flip book yang akan kita buat sedang layer kanan berisi pratinjau halaman flipbook yang kita buat.
 - g. Ubah-ubah sesuai dengan kreasi anda masing-masing.

- h. Setelah semua selesai, langkah terakhir yaitu mempublish semua file beserta perubahan yang sudah kita buat kedalam satu file.
 - i. Kita pilih EXE pada layer sebelah kiri, kemudian pada layer sebelah kanan kita menentukan tempat hasil publish flipbook kita pada kolom File Folder, nama flipbook kita pada kolom File Name. kemudian tekan tombol START.
3. Untuk mendapatkan tampilan yang bagus dan menarik, bisa menyesuaikan dengan selera masing-masing. Maka memilih style dalam buku digital.
 4. Bila telah yakin dengan bentuk buku digital yang dikehendaki dengan meng-klik Publish maka buku digital telah siap dibaca siapapun.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Dalam kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan pembuatan dan penerapan video presentasi pembelajaran dengan menggunakan Buku Digital *Kvisoft FlipBook Maker* dengan menggunakan tiga metode pendekatan. Pembekalan/workshop dan praktek terbimbing serta evaluasi. Pembekalan dan workshop ini akan dilakukan selama 2 hari di SMAN 4 Bengkulu. Jadwal, dua hari untuk menyampaikan materi pembuatan dan penerapan Buku digital *Kvisoft FlipBook Maker* dan 10 hari penerapan terbimbing di lapangan.

Tabel 1. Struktur Program (20JP)

No	Materi Pembekalan	Waktu JP	Kode	Fasilitator
I. Teoritis		10		
1	Pentingnya media dalam pembelajaran	1	A	Tim Pengabdian
2	silas Kurikulum 2013	1	B	Tim Pengabdian
3	Pengenalan Buku Digital <i>Kvisoft FlipBook Maker</i>	2	C	Tim Pengabdian
II Praktek				Tim Pengabdian
1	Pembuatan buku Digital <i>Kvisoft FlipBook Maker</i>	4	D	Tim Pengabdian
2	Produksi Buku Digital <i>Kvisoft FlipBook Maker</i>	2	E	Tim Pengabdian
3	Praktek dilapangan dan penyempurnaan terbimbing	10	F	Tim Pengabdian
Jumlah Jam		20 JP		

Dilakukan penyebaran angket, untuk melihat respon guru terhadap kegiatan yang dilakukan. Aturan pemberian skala ada 5 yaitu : 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (tidak baik) dan 1 (sangat tidak baik). Adapun skala persentase validasi tersebut yaitu :

Tabel 2. Skala Persentase Penilaian

\bar{V}	Klasifikasi
$1 \leq \bar{V} < 1,8$	Sangat Tidak Baik
$1,8 \leq \bar{V} < 2,6$	Tidak Baik
$2,6 \leq \bar{V} < 3,4$	Cukup Baik
$3,4 \leq \bar{V} < 4,2$	Baik
$4,2 \leq \bar{V} < 5$	Sangat Baik

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Kegiatan pengabdian ini telah dilakukan di SMAN 4 Kota Bengkulu yang diikuti oleh 16 orang peserta yaitu guru Matematika, Biologi, Kimia dan Fisika SMAN 4 Kota Bengkulu. Kegiatan dilanjutkan dengan pembimbingan di lapangan tentang penggunaan dan pembuatan buku digital selama lebih kurang seminggu. Koordinasi bisa dilakukan secara langsung maupun melalui media aplikasi *Whatsapp* atau via telepon. Materi yang diberikan oleh peserta diantaranya adalah :

1. Pentingnya media dalam pembelajaran
2. Sekilas Kurikulum 2013
3. Pengenalan Buku Digital *Kvisoft FlipBook Maker*
4. Pembuatan buku Digital *Kvisoft FlipBook Maker*
5. Produksi Buku Digital *Kvisoft FlipBook Maker*

Pembuatan media pembelajaran buku digital dengan aplikasi *Kvisoft FlipBook Maker* ini dapat digunakan semua mata pelajaran dan di semua sekolah. Dengan demikian, pembekalan ini yang menghasilkan media video pembelajaran dapat digunakan oleh sekolah lain terutama yang satu jenjang dengan SMAN 4 Kota Bengkulu. Tim Guru di SMAN 4 Kota Bengkulu dapat melakukan difusi dalam pembuatan media pembelajaran di forum MGMP yang bergabung dengan sekolah lain.

Pembekalan dan pelatihan pembuatan media ini sangat bermanfaat dan menarik. Guru sangat tertarik dengan aplikasi buku digital ini. Pelatihan ini terbilang ilmu baru bagi peserta. Peserta sangat antusias dan bersemangat. Walaupun di awal guru-guru masih gagap teknologi, karena belum terbiasa dengan pembuatan dan pengembangan media.

Dokumentasi Kegiatan pembekalan dan pelatihan di sekolah:



Gambar 1. Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian di Sekolah dan

Contoh produk Buku Digital yang dihasilkan

Buku digital ini mempunyai kelebihan dan kelemahan :

Kelebihan Buku Digital :

- Memperoleh buku digital sangatlah mudah, tinggal mencari di internet menggunakan laptop atau gadget buku yang diinginkan dalam waktu singkat dapat diperoleh.
- Pembuatan buku digital mudah dan murah, hanya diperlukan aplikasi untuk membuat e-book.
- Dengan adanya buku digital pembelajaran menjadi lebih praktis, menarik dan bisa dibaca dimana saja menggunakan handphone. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menyatakan bahwa dengan pengembangan penuntun praktikum menggunakan aplikasi macromedia flash berbasis elektronik penuntun praktikum menjadi lebih praktis, paperless, lebih menarik dan bisa dibawa kemana-mana karena bisa dibaca melalui media handphone (Handayani dan Sundaryono, 2020).

Kelemahan Buku Digital :

- Dalam membuat buku digital diperlukan suatu perangkat seperti computer, laptop atau gadget.
- Untuk membuka *E-book* dibutuhkan berbagai aplikasi tertentu sesuai format yang digunakan.

Monitoring dilaksanakan untuk melihat keberhasilan kegiatan setelah beberapa tahapan di atas dilaksanakan terutama setelah tahap pengerjaan pembuatan buku digital. Evaluasi ini menggunakan instrumen yang sudah disusun sebelumnya. Evaluasi yang akan dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan pengabdian ini adalah dengan cara :

1. Melihat respon dan antusias guru dalam menerapkan media pembelajaran.
2. Memonitor setiap tahapan pembuatan dan penerapan, apakah sesuai dengan panduan.
3. Monitoring hasil kegiatan berupa produknya akhir berupa buku digital.

Kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian diantaranya adalah masih minimnya kemampuan IT dari guru. Padahal saat ini guru dalam menyongsong pendidikan profesi dan tersertifikasi dituntut mampu mengembangkan kreatifitas dalam kegiatan belajar mengajar berbasis multimedia mulai dari menganalisis kebutuhan, merancang desain, menyusun naskah, membuat format naskah multimedia, merencanakan produk, membuat dan mengembangkannya.

Solusi yang diberikan adalah memberikan motivasi yang tinggi kepada peserta untuk mengembangkan dirinya. Sekolah menambah fasilitas komputer, laptop dan infokus. Guru diberikan pelatihan pembuatan dan pengembangan multimedia secara berkala. Bagi guru yang masih belum paham/ mampu dalam penggunaan komputer, diberikan pelatihan khusus sehingga seluruh guru mampu menggunakan dan menerapkan media berbasis komputer.

Dengan kegiatan pengabdian ini memberikan ruang diskusi kepada peserta/ guru bahwa kecanggihan teknologi telah merubah kebiasaan orang untuk membaca. Dahulu membaca harus membawa fisik buku, akan tetapi dengan perkembangan teknologi bisa membaca via e-book, lebih murah, praktis dan gratis. Dengan adanya buku digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat dan keinginan peserta didik dalam belajar suatu topik atau materi tertentu karena tampilannya interaktif sehingga menambah semangat dan motivasi siswa dalam belajar (Pradani, dkk. 2019). Selain itu, dengan adanya kegiatan pengabdian ini memberikan pengalaman baru bagi guru-guru SMAN 4 Kota Bengkulu untuk mulai mengembangkan media dan perangkat pembelajaran melalui buku digital. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media/ aplikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran (Handayani, dkk. 2019).

Monitoring dilaksanakan untuk melihat keberhasilan kegiatan setelah beberapa tahapan di atas dilaksanakan terutama setelah tahap pengerjaan buku digital Sigil. Evaluasi ini menggunakan instrumen yang sudah disusun sebelumnya. Evaluasi yang akan dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan pengabdian ini adalah dengan cara :

- a. Melihat respon dan antusias guru dalam menerapkan media pembelajaran.
- b. Memonitor setiap tahapan pembuatan dan penerapan, apakah sesuai dengan panduan.

Monitoring hasil kegiatan berupa produknya akhir berupa buku Digital *Kvisoft FlipBook Maker*. Angket yang disebar kepada peserta diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Angket Respon Guru

NO	KOMPONEN	Nilai Rata-rata
A. Pra Pelaksanaan		
1	Ketersediaan Alat dan Bahan sesuai Panduan	4,5625
2	Pemahaman awal tentang media buku <i>Kvisoft FlipBook</i>	3,75

<i>Maker</i>		
3	Kelengkapan calon peserta sejumlah 16 orang	5
B Pelaksanaan		
1	Pemahaman materi pengenalan aplikasi	4,1875
2	Kemampuan peserta dalam latihan buku digital	4,0625
3	Kemampuan berkreasi sesuai bidang keilmuan	4,75
4	Kemampuan produksi media sesuai panduan	4,125
C Pasca Pembuatan		
1	Kemampuan menerapkan media pada pembelajaran di kelas	4
2	Kemampuan merevisi untuk perbaikan	4,125
3	Melakukan pengembangan	4
4	Melakukan difusi dengan teman sejawat melalui MGMP	4,1875
Rata-rata akhir		4,25

Dari angket yang disebar diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,25. Kategori Sangat Baik. Artinya guru/ peserta telah memahami dan siap dalam membuat buku digital menggunakan aplikasi ini mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan dan aplikasinya di kelas dan pengimbasannya. Dukungan penuh dari segala pihak sangat diperlukan untuk keberlangsungan pengembangan buku digital ini selanjutnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN (*Conclusions and Recommendations*)

Berdasarkan pengabdian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Guru Matematika dan IPA sebagai peserta pengabdian telah memahami arti pentingnya media pembelajaran berbasis IT dengan mengikuti semua proses pengabdian dengan baik mulai dari persiapan, pelaksanaan dan pasca pelaksanaan.
2. Dalam membuat dan menerapkan buku digital, guru perlu memahami materi pengenalan aplikasi *Kvisoft FlipBook Maker*, membuat dan mengembangkan buku digital, melakukan revisi dan menerapkannya di kelas.

Berdasarkan pengabdian yang telah dilakukan, disarankan untuk melakukan kegiatan difusi kepada guru-guru bidang studi lain di SMAN 4 Kota Bengkulu serta ke sekolah lain melalui kegiatan MGMP dan lainnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- A Muttaqin, R E Putri, M P Sari, and R. O. 2019. Urgensi Buku Digital pada Konten IPA Terpadu. *SEMESTA Journal of Science Education and Teaching*, 2(1), 37–40. [Http://semesta.ppj.unp.ac.id/index.php/semesta/article/view/41/12](http://semesta.ppj.unp.ac.id/index.php/semesta/article/view/41/12).
- Aprilia, T., Sunardi, & Djono. 2017. Pemanfaatan Media Buku Digital Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA. Pemanfaatan Smartphone Untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat Dengan Smartphone, 195–206. [Https://media.neliti.com/media/publications/172194-ID-pemanfaatan-media-buku-digital-berbasis.pdf](https://media.neliti.com/media/publications/172194-ID-pemanfaatan-media-buku-digital-berbasis.pdf).

- Handayani, D. Sundaryono, A. Rohiat, S. 2019. Think Pair Share Cooperative Learning Model Using Edmodo Application. *3rd Asian Education Symposium (AES 2018)*. April 2019. <https://doi.org/10.2991/aes-18.2019.60>.
- Handayani, D dan Sundaryono, A. 2020. Pengembangan Praktikum Kimia Organik 1 Menggunakan Aplikasi Adobe Flash. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2020: 4(2), 58-65. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.58-65>.
- Maulana, Heri D.J. 2009. *Promosi Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- Mulyaningsih, N.N., & Saraswati, D.L. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5 (1), 25-32.
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. 2019. Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(2), 1–10.
- Premsky, Marc. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *Journal From On the Horizon* (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001). <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>.
- Ramdania, D. 2013. Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Artikel Ilmiah Tugas Akhir*. Bandung : UPI.
- Ruddamayanti, R. 2019. Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 12 JANUARI 2019, 2, 364–370. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750>.
- Sutikno. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Prospect.
- Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.