



## E-modul Literasi Menumbuhkan Karakter Gemar Membaca melalui Aplikasi Flipbook Pada Siswa Sekolah Dasar

Marselina Leni | Denna Delawanti Chrisyarani | Dwi Agus Setiawan

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.

---

### Abstract

Received: 02 Januari 2026

Revised: 16 Januari 2026

Accepted: 28 Januari 2026

*The purpose of this research is to develop e-modules of literacy education based on Flipbook application to increase reading interest among elementary school students. This research is motivated by the low interest in reading among students and the limited interactive and interesting learning media. The research and development (R&D) method was used with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The test subjects were limited to fifth grade students at one of the Bandungrejosari 3 elementary schools in Malang. Data were collected through observation and questionnaires, and analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The development results show that the flipbook-assisted literacy e-module is effective in fostering students' interest and character in reading in digital literacy learning. Thus, the use of e-modules with flipbooks can be an alternative solution for character-oriented learning.*

**Keywords:** e-module, literacy, character love to read.

(\*) Corresponding Author:

**How to Cite:** Leni, M., Chrisyarani, D., & Setiawan, D. (2026). Literacy E-module to Cultivate the Character of Loving Reading through Flipbook Application in Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.A), 58-69. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12452>

---

## PENDAHULUAN

Menurut penelitian Pratama (2016), banyak siswa yang memiliki tingkat membaca yang rendah, baik dari segi frekuensi maupun pemahaman. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya bahan ajar yang menarik, terbatasnya akses terhadap sumber belajar, dan metode pengajaran yang tidak inovatif. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca adalah kurangnya penyediaan bahan ajar berbasis elektronik yang menarik. Sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada buku cetak yang terkadang kurang menarik bagi siswa, sehingga menimbulkan kebosanan dan kurangnya motivasi untuk membaca. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang efektif untuk merangsang minat baca siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi, bahan ajar inovatif yang berbasis digital telah menjadi solusi untuk meningkatkan minat baca para pelajar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan e-modul berbasis multimedia. E-modul ini menggabungkan teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang dibuat dengan teknologi, sehingga menjadi interaktif dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa (Mahacikaetal., 2021; Pradana etal., 2020).

Spesifikasi e-modul dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dengan pemilihan kertas berukuran A4, sampul, latar belakang, jenis dan ukuran huruf, petunjuk penggunaan e-modul, dan pencantuman pemetaan tujuan pembelajaran,

sumber yang jelas untuk materi, dan tes evaluasi. E-modul ini disimpan dalam format PDF dan kemudian dibuat menjadi flipbook dengan menggunakan aplikasi Heyzine. Penggunaannya dapat diakses melalui link yang disediakan. Manfaat e-modul adalah menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat diakses kapan saja, meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa dalam mengeksplorasi informasi pada materi dan gemar membaca.

Literasi, di sisi lain, diartikan secara luas sebagai kemampuan berbahasa yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang menjadi elemen di dalamnya. Literasi bukan sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kecakapan dalam memahami, mengolah, dan menerapkan informasi yang diperoleh (Padmadewi & Artini, 2018:1). Zubaedi (2011:17) menjelaskan pembentukan karakter dapat terlaksana melalui pendidikan. Yaitu pendidikan karakter yang dilaksanakan melalui gerakan literasi sekolah. Kusuma, D., Triatna, C. & Permana, J. (2012:5) menjelaskan bahwa pendidikan karakter merupakan pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu dan dirujuk oleh sekolah. Salah satu nilai pendidikan karakter adalah karakter gemar membaca, yang berfokus pada pembentukan karakter membaca. Gemar membaca merupakan salah satu nilai pendidikan karakter yang dikembangkan di Indonesia. Karakter "Gemar Membaca" berasal dari kata "gemar" dan "baca". Gemar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, gemar berarti suka sekali, sedangkan baca berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis.

## METODE

Model pengembangan dalam penelitian menggunakan model ADDIE. menurut Puspasari dan suryaningsih (2019: 141) model ADDIE adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE karena dalam penelitian menghasilkan produk akhir e-modul berbasis literasi menumbuhkan karakter gemar membaca pada siswa kelas V SD yang diaplikasikan melalui flipbookhey.zine. Penggunaan IT dalam pengembangan e-modul dilakukan untuk menyelaraskan perkembangan teknologi yang terjadi pada masa kini.

Tahapan pengembangan produk bisa dilihat pada bagan dibawah ini.



**Gambar 1** tahap pengembangan produk

Tahap perancangan dan desain yang akan digunakan dan dikembangkan menentukan bahan ajar yaitu e-modul yang akan digunakan dalam pembelajaran. Penyusunan kedua desain, cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, bahan materi dari berbagai sumber jelas, latihan soal, evaluasi. Serta memilih format desain menggunakan canva dan aplikasi flipbook heyzone untuk mendesain e-modul agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu uji validasi untuk memastikan kualitas produk sebelum diuji coba dan digunakan. Validasi dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang ahli dalam bidang materi, media, dan bahasa. Tahap kedua adalah uji kepraktisan, di mana siswa dan guru dari SDN Bandungrejosari 3 Malang melakukan evaluasi terhadap e-modul. Tahap ketiga adalah uji efektivitas, di mana siswa mengikuti tes untuk mengevaluasi hasil belajar mereka. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan atau masukan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru kelas V serta siswa. Data kuantitatif diperoleh dari nilai yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selain itu, data kuantitatif juga diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa kelas 5 SD.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengukur kesesuaian dan kepraktisan e-modul. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi dengan skala likert 1) sangat kurang, 2) kurang, 3) cukup, dan 4) sangat baik (Widoyoko, 2017).

**Tabel 1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Kesesuaian materi dengan kompetensi pencapaian pembelajaran</b>	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
	Keakuratan pada materi
	Menumbuhkan keingintahuan
<b>Pengorganisasi materi</b>	Kejelasan penyampaian materi
	Sistematika penyampaian materi
	Kemenarikan penyampaian materi
	Kesesuaian gambar dengan materi
<b>Latihan soal</b>	Kejelasan petunjuk pengerjaan
	Variasi soal
	Pengorganisasi materi
	Kejelasan pembahasan soal
<b>Bahasa</b>	Penggunaan bahasa sesuai kaidah yang baik dan benar
	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa
	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda
	Narasi jelas, inovatif

**Tabel 2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Kriteria</b>
---------------------------	-----------------

<b>Teknik penyajian</b>	Sistematikan penyajian
<b>Kualitas tampilan</b>	Keruntutan penyajian
	Desain media
	Tampilan gambar
	Tampilan animasi
	Menyajikan tujuan pembelajaran
<b>Bahasa</b>	Memuat daftar isi
	Ketepatan penggunaan ejaan
	Bahasa komunikatif
	Panjang kalimat sesuai dengan pemahaman siswa
<b>Kebutuhan dan karakteristik peserta didik</b>	Kesederhanaan struktur bahasa yang digunakan
	Sesuai dengan kebutuhan dari karakteristik peserta didik
<b>Kemudahan penggunaan</b>	Kemudahan pengoperasian

**Tabel 3 Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa**

<b>Aspek penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Kemudahan bahasa</b>	Kemudahan bahasa pada materi
	Kemudahan bahasa dengan tingkat berfikir siswa
<b>Tata bahasa</b>	Tata bahasa pada materi
	Ketepatan penulisan tanda baca
	Ketepatan struktur pada kalimat
	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda
	Narasi jelas, singkat, komunikatif

**Tabel 4 Kisi-kisi instrumen respon guru**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Komponen dan sistem pembelajaran</b>	Materi yang disampaikan Sesuai dengan tujuan pembelajaran
<b>Isi materi</b>	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik
<b>Tampilan bahan ajar</b>	Soal dirumuskan dengan jelas
	Kepraktisan e-modul saat digunakan
<b>Bahasa</b>	Kemenarikan animasi, gambar pada e-modul saat ditampilkan
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
	Bahasa mudah dipahami siswa
	Narasi yang disampaikan dengan jelas, singkat, dan informatif

**Tabel 5 Kisi-kisi instrumen respon siswa**

Aspek yang dinilai	Kriteria
<b>Materi</b>	Materi yang disajikan dengan jelas Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik Soal dirumuskan dengan jelas
<b>Bahasa</b>	Bahasa mudah dipahami siswa
<b>Tampilan bahan ajar</b>	Kemenarikan animasi, gambar pada e-modul

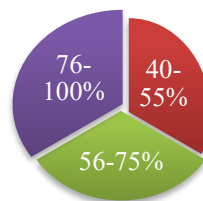
Analisis data pada tahap ini meliputi teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif berupa saran-saran perbaikan media interaktif dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan calon pengguna, yang digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki atau merevisi e-modul. Analisis data kuantitatif berupa skor dari para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta guru dan siswa yang telah mengisi kuesioner. Skor-skor tersebut dianalisis dengan menggunakan skala Likert. Bentuk skala yang membantu responden menentukan posisinya ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 6 skala likert**

No.	Pilihan jawaban	Nilai skala
1.	Sangat Kurang	1
2.	Kurang	2
3.	Cukup	3
4.	Sangat Baik	4

Perhitungan persentase kelayakan e-modul menggunakan metode yang dicontohkan oleh suyigono (2009:419).

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

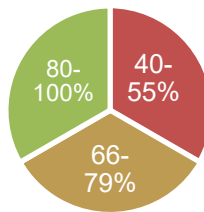


**Gambar 2 bagan kelayakan**

Berdasarkan diagram di atas, rentang nilai yang akan mendapatkan kategori "layak" adalah 76-100%, "cukup" adalah 56-75%, "kurang" adalah 40-55%, dan "tidak" adalah di bawah 40%. Hasil evaluasi dapat dilihat setelah semua skor dihitung dengan menggunakan rumus.

Skor rata-rata dihitung untuk mengetahui kepraktisan media interaktif dan respon dari calon pengguna (guru) dan siswa. Cara perhitungannya sama dengan analisis kelayakan, yaitu sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$



**Gambar 3** bagan Kepraktisan

Berdasarkan bagan diatas hasil penilaian yang dilakukan guru maupun siswa memiliki rentanan nilai sesuai bagan. Apabila nilai atau skor terdapat pada rentan **80%-100%** maka dapat di kategorikan sangat baik dan seterusnya. Dan pengukuran data keefektifan dilakukan dengan analisis kuantitatif dengan menentukan rata- rata tes yang diperoleh dari penjumlahan nilai yang diperoleh siswa.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum xn}$$

Keterangan:

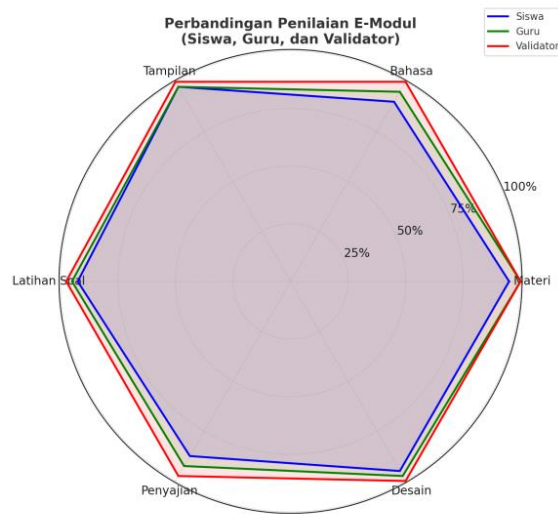
$\bar{x}$  : nilai rata-rata

$\sum x$  : jumlah seluruh nilai siswa

$\sum n$  : jumlah siswa yang mengikuti tes

## HASIL PENGEMBANGAN

Hasil uji coba produk membahas tentang validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli praktis hasilnya berupa penilaian, komentar, dan saran pada lembar validasi atau angket. Hasil validasi tersebut digunakan untuk memperbaiki E-modul yang dikembangkan. Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui kesesuaian, kepraktisan, dan keefektifan E-modul sehingga bahan pembelajaran tersebut valid untuk digunakan. Evaluasi meliputi isi, penyajian, dan bahasa.



**Gambar 4**

Hasil uji coba dan evaluasi E-Modul Literasi menunjukkan perbandingan nilai evaluasi dari siswa, guru, dan validator ahli. Aspek-aspek yang dievaluasi meliputi isi, bahasa, tampilan, latihan soal, penyajian, dan desain media. Seperti yang terlihat pada gambar di atas, ketiga kelompok - siswa, guru, dan validator ahli - memberikan nilai yang tinggi untuk semua aspek. Para validator ahli secara konsisten memberikan nilai tinggi (kisaran 95-100%) untuk semua indikator, yang menunjukkan bahwa e-modul telah memenuhi kriteria isi, media, dan bahasa. Guru sebagai praktisi juga memberikan penilaian yang sangat baik, terutama untuk tampilan dan penyajian, dengan skor rata-rata di atas 87%. Sementara itu, siswa memberikan apresiasi yang positif dengan nilai rata-rata di atas 85%, meskipun ada beberapa variasi dalam bahasa dan soal latihan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Penilaian dari ketiga sumber tersebut saling menguatkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca memindai untuk kelas V.

**Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Materi**

Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan
4	4
4	4
4	4
3	4
3	4
3	4

4	4
3	4
3	4
4	4
3	4
3	4
3	4
3	4
4	4
<b>51</b>	<b>60</b>
<b>85%</b>	

**Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>Skor yang diharapkan</b>
4	4
3	4
3	4
4	4
3	4
4	4
4	4
<b>25</b>	<b>28</b>
<b>89,28%</b>	

**Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Media**

<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>Skor yang diharapkan</b>
4	4
4	4
4	4
4	4
4	4
4	4
4	4
3	4
3	4
3	4

3	4
4	
4	4
<b>48</b>	<b>52</b>
<b>92,30%</b>	

**Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli Praktisi guru**

<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>Skor yang diharapkan</b>
4	4
3	4
4	4
3	4
4	4
3	4
4	4
4	4
3	4
3	4
<b>28</b>	<b>32</b>
<b>87.5%</b>	

**Tabel 5 Hasil Respon Siswa**

<b>Respon</b>	<b>Jumlah skor</b>	<b>Skor yang diharapkan</b>	<b>Presentase</b>
R1	19	20	95 %
R2	17	20	85%
R3	17	20	85%
R4	19	20	95%
R5	17	20	85%
R6	18	20	90%
R7	16	20	80%
R8	18	20	90%
R9	20	20	100%
R10	18	20	90%
R11	17	20	85%
R12	19	20	95%
R13	17	20	85%
R14	20	20	100%
R15	19	20	95%

R16	15	20	75%
R17	17	20	85%
R18	17	20	85%
R19	17	20	85%
R20	15	20	75%
R21	17	20	85%
R22	18	20	90%
R23	18	20	90%
R24	15	20	75%
R25	17	20	85%
R26	20	20	100%
R27	15	20	75%
<b>Presentase rata-rata total</b>			<b>87,4%</b>

## PEMBAHASAN

Pembahasan produk merupakan bagian dari penelitian yang menjelaskan hasil penelitian untuk menjawab tujuan penelitian. Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah E-modul bahan ajar literasi untuk meningkatkan kegemaran membaca, dengan penyajian bahan bacaan scanning melalui brosur dan cerita sejarah tentang museum Benteng Vredeburg. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari empat tahapan yang telah teruji. Pengembangan desain dilakukan dengan menyusun isi produk sesuai dengan rancangan yang ditulis dalam Microsoft Word 2010. Tampilan e-modul didesain dengan menggunakan aplikasi Canva, dan flipbook dibuat dengan menggunakan aplikasi Heyzine. E-modul berisi sampul, latar belakang, kata pengantar, petunjuk penggunaan e-modul, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, soal latihan, dan evaluasi. Selain itu, e-modul ini juga didukung oleh gambar dan video yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Kelayakan bahan ajar E-Modul dapat diketahui dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Materi pembelajaran E-Modul telah direvisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar E-Modul yang dikembangkan oleh peneliti sudah valid atau layak untuk digunakan pada siswa kelas V SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang. Hasil validasi ahli media sebesar 92,30% dengan kategori "valid atau layak". Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 92,30% dengan kategori "valid atau layak". Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 85% dengan kategori "valid atau layak". Hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 89,28% dengan kategori "valid atau layak". Bahan ajar E-Modul dianggap valid karena telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hal ini berkaitan dengan penelitian Vera Yuli Erviana dkk. (2019), yang mengembangkan Modul Pembelajaran Tema "Cita-Citaku" (Subtema 1: "Aku dan Cita-Citaku") berbasis literasi membaca untuk siswa kelas IV SD. Modul tersebut mendapatkan skor validasi sebesar 86,4% dari ahli materi, 68% dari ahli bahasa, dan 82,1% dari ahli media, dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa, serta dukungan dari peneliti (Vera

Yuli Erviana dkk., 2019), maka dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran berbasis literasi yang menumbuhkan kegemaran membaca ini valid dan dapat digunakan oleh siswa kelas V SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang.

Kepraktisan bahan ajar E-Modul dapat diketahui dari hasil validasi praktisi ahli (guru kelas V SDN Bandungrejosari 3, Malang) dan respon siswa yang diperoleh dengan cara memberikan angket respon siswa dan produk E-Modul. Hasil uji praktisi ahli menunjukkan nilai validitas sebesar 87,5% dengan kategori "sangat praktis", sedangkan hasil respon siswa menunjukkan nilai 87,4% dengan kategori "sangat sesuai". Hal ini berkaitan dengan peneliti (Indah Permata Putri, Nury Yuniasih, M.Pd., dan Siti Halimantus Sakdiyah, M.Pd. (2020), yang mengembangkan E-modul "Perjuangan Para Pahlawan Di Kelas IV Sekolah Dasar" menggunakan KvisoftFlipbook Maker. Modul tersebut mendapatkan skor 95,7% dari ahli praktisi yang dikategorikan "sangat praktis" dan skor 90,5% dari siswa yang dikategorikan "sangat praktis". Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar E-modul berbasis literasi menumbuhkan minat baca dan praktis serta layak digunakan oleh siswa kelas V SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang.

Hal ini sesuai dengan pendapat Herawati dan Muhatadi (2018), sebagaimana dikutip oleh Ricu Sidiq dan Najuah, mengatakan: e-modul adalah modul interaktif yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan mengaktifkan kegiatan belajar dengan motivasi yang tinggi. Modul ini dirancang secara spesifik dan jelas berdasarkan pemahaman masing-masing siswa, sehingga mendorong siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Dalam analisis efektivitas pengembangan e-modul berbasis literasi untuk meningkatkan minat baca, bahan ajar membaca memindai melalui brosur dan video sejarah Museum Benteng Vredenburg dapat meningkatkan keaktifan siswa. Bahan ajar yang efektif dapat membantu dalam proses belajar siswa. Keefektifan bahan ajar E-modul dapat dilihat dari hasil tes siswa di SDN Bandungrejosari 3 Malang. Nilai rata-rata tes siswa adalah 79,7%, yang dianggap "efektif".

## **KESIMPULAN**

E-modul tentang literasi mempromosikan kecintaan membaca menggunakan aplikasi flipbook hey.zine pada bahan bacaan pemindaian (Scanning) melalui brosur dan video sejarah Museum Benteng Vredenburg. Bahan ajar tersebut dinyatakan valid atau layak digunakan dengan revisi. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi yang meliputi skor sebagai berikut: 85% untuk Ahli Materi, 89,28% untuk Ahli Bahasa, dan 92,30% untuk Ahli Media. Kepraktisan bahan ajar yang dievaluasi oleh guru kelas V menunjukkan bahwa 87,5% guru berpendapat bahwa e-modul sangat baik dan layak digunakan. Berdasarkan tanggapan siswa terhadap bahan ajar, skor rata-rata adalah 87,4%. Keefektifan bahan ajar dinilai sangat efektif karena mendapatkan nilai 79,7% dari nilai rata-rata hasil tes peserta didik kelas V di SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui pengembangan IT, menciptakan bahan ajar yang variatif dan menarik.

## **REFERENSI**

- Friska, S. Y., Nurhalida, N., & Susilawati, W. O. (2022). Pengembangan E-Modul IPA tema 6 subtema 2 materi siklus hidup hewan berbasis Problem Based Learning berbantu flipbook maker di Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 10(2), 377-382.
- Hidayati, H., Khotimah, T., & Hilyana, F. S. (2021). Pembentukan Karakter Religius, Gemar Membaca, dan Tanggung Jawab pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 5(2), 76-82.
- Hutahaean, L. A., Siswandari, & Harini. (2019). *Pemanfaatan E-Module Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital*. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED, 1 (2018), 298-305
- Jannah, Y. M., Yuniawatika, Y., & Mudiono, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi. *Jurnal Gantang*, 5(2), 179–189. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i2.2338>.
- Muhammad, G., Rahmat, M., & Ganeswara, G. M. (2020). Pendidikan karakter gemar membaca melalui gerakan literasi sekolah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 10-20.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195-202.
- Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Implementation of E-Module Stoichiometry Based on Kvisoft Flipbook Maker for Increasing Understanding Study Learning Concepts of Class X Senior High School. *Journal of Educational Sciences*. <https://doi.org/10.31258/jes.4.2.p.261-272>.
- Priasti, S. N., & Suyatno, S. (2021). Penerapan pendidikan karakter gemar membaca melalui program literasi di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 395-407.
- Pratama, R. A. (2016). Pengembangan modul membaca kritis dengan model instruksi langsung berbasis nilai karakter. *Jakarta: DIALEKTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 174-185.
- Putri, Yuniasih, & Sakdiyah. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 523–530.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Invotec*, 9 (2).
- Safithri, R. N., & Erviana, V. Y. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Tema 6 “Cita-Citaku” Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Berbasis Literasi Membaca Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 2(2), 69..
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan budaya membaca di Indonesia (Studi pustaka tentang problematika & solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33.
- Tegeh, I. Made, I. Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan. "Model penelitian pengembangan." *Yogyakarta: Graha Ilmu* 88 (2014): 90-92