

INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *DIGITAL PICTURE BOOKS* UNTUK PEMBELAJARAN JARAK JAUH**EVA DWIYANTI¹⁾, INE RAHAYU PURNAMANINGSIH²⁾**¹⁾*evadwiyanti28@gmail.com*, ²⁾*ine.rahayu@fkip.unsika.ac.id*^{1) 2)}**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan****Universitas Singaperbangsa Karawang***Jl. H. S. Ronggowaluyo Telukjambe Timur Karawang, Jawa Barat**Diterima: Juni 2021; Disetujui: Agustus 2021; Diterbitkan: November 2021***ABSTRACT**

According to Permendikbud Number 15 of 2020, to prevent the spread and transmission of Covid-19, classroom learning is shifted to distance learning by utilizing digital-based technology. One of them is by using digital picture books as a means of learning English, especially for young learners. However, with the rapid advancement of information and communication technology, it is a challenge for teachers to be careful in selecting digital books that match the criteria in the purpose of learning English. To answer these problems, this paper discusses how to use digital books for distance learning, especially for young English learners or teachers and parents as well as popular genre that can help the teaching and learning process become more effective and efficient. So that its use becomes something more than just a book, namely as a medium in improving English learning in distance learning. The research uses the literature study method by utilizing sites related to this paper.

Keywords: Digital Picture Books, Distance Learning

ABSTRAK

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 15 Tahun 2020, untuk mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 pembelajaran dikelas dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi berbasis digital. Salah satunya dengan menggunakan *digital picture books* untuk sarana pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada pembelajar muda. Tetapi dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi tantangan para guru untuk hati-hati dalam menyeleksi buku digital yang sesuai dengan kriteria dalam tujuan pembelajaran bahasa Inggris. Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka makalah ini membahas mengenai bagaimana seharusnya pemanfaatan buku digital untuk pembelajaran jarak jauh terutama bagi pembelajar muda bahasa Inggris ataupun guru dan orang tua serta genre populer yang dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Sehingga penggunaannya menjadi sesuatu yang lebih dari sekedar buku, yaitu sebagai media dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris pada pembelajaran jarak jauh. Penelitian menggunakan metode studi pustaka dengan memanfaatkan situs berhubungan dengan makalah ini.

Kata Kunci: Digital Picture Books, Pembelajaran Jarak Jauh

PENDAHULUAN

Pada saat ini, dunia sedang menghadapi fenomena virus corona yang bersumber dari kota Wuhan, China. Virus corona tersebut menyebar diseluruh lapisan dunia, termasuk Indonesia salah satunya. Penyebaran virus ini sangat mudah dan cepat karena dapat melalui kontak langsung antar manusia dengan yang

terinfeksi. Untuk itu, pemerintah mengambil kebijakan *social distancing* dengan menutup pembelajaran tatap muka disekolah ataupun universitas sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Pandemi Covid-19 yang kemudian dikuatkan dengan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Penutupan sekolah dan universitas terjadi di lebih dari puluhan negara karena pandemi Covid-19 (Purwanto dkk., 2020). Oleh karena itu, kegiatan belajar tatap muka harus dilakukan dirumah secara daring untuk mencegah penyebaran virus corona. Dalam hal ini, peserta didik dituntut untuk memanfaatkan waktu dirumah untuk belajar, mengerjakan tugas dan latihan, serta ujian secara online (Safitri dkk., 2020).

Inovasi pembelajaran yang berdampak akibat virus corona memberikan paradigma baru bagi setiap elemen Lembaga Pendidikan untuk tidak menganggap bahwa proses pembelajaran harus melalui proses tatap muka didalam kelas (Fitriyani dkk., 2020). Inovasi ini tentu membutuhkan peran sistem informasi dan teknologi jarak jauh (*online*) sebagai media pembelajaran dalam berlangsungnya kegiatan metode belajar *learning from home*. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media *Digital Picture Books* yang dapat digunakan sebagai stimulus agar pembelajar muda gemar membaca. Dengan menggunakan media buku bergambar dapat membantu siswa untuk memperbanyak kosakata (*vocabulary*) karena siswa akan fokus dengan cerita yang mereka baca. Tetapi dalam hal ini peran guru dan orang tua harus menyesuaikan buku yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Schwartzberg dan Sitzman (2019), menggunakan media digital dapat mengubah pembelajaran di ruang kelas dengan metode ceramah (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan begitu, pembelajaran online dengan menggunakan buku bergambar digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

Sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, buku digital bergambar dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang inovatif khususnya dimasa pandemic saat sistem pembelajaran dituntut untuk *learning from home*.

Schwartzberg (2019), pada era digital ini pembelajaran bercerita juga dapat dikombinasikan dengan kecanggihan teknologi. Penelitian Schwartz ini menyatakan dengan buku digital penyajian kontennya mampu menampilkan kualitas yang lebih menarik dan berbeda dengan buku cetak yang memiliki keterbatasan. Dengan buku digital, mampu menyajikan konten teks, gambar, suara, animasi, hingga video sehingga dapat membawa siswa untuk berimajinasi secara maksimal. Contohnya adalah *Mobil Rattletrap* (Root, 2004), pada ceritanya dilengkapi musik banjo, suara latar seperti jangkrik dan ayam berkokok, serta teksnya disorot kata demi kata sesuai dengan suara bacaan. Contoh lainnya pada aplikasi "Astrojamies" (Demibooks, 2010), karakter pada anak yang bernama Jimmy secara ajaib berubah menjadi astronot dan pergi ke luar angkasa. Saat diluar angkasa, dia "melayang" dan dapat berputar, meniru gaya luar angkasa dan dengan demikian menambah tekstur dari cerita itu sendiri.

Digital picture books menawarkan fitur multimedia untuk audiens membaca dengan cara lain yang tidak dapat dilakukan oleh literasi tradisional. Dengan demikian, penerbit dan aplikasi pengembang berkontribusi membuat buku bergambar digital untuk anak-anak. *Digital picture books* tersedia dan dapat diakses secara mudah melalui *iTunes App store*, *Google Play* atau situs penerbit dan dapat diakses di tablet, komputer, dan smartphone (Zheng, 2016). Mengenai hal tersebut maka makalah ini membahas mengenai pemanfaatan buku digital untuk pembelajaran jarak jauh terutama bagi pembelajar mudah bahasa Inggris ataupun guru dan orang tua serta genre populer yang dapat membantu proses belajar mengajar menjadi praktis.

METODOLOGI

Jurnal ini merupakan sebuah studi pustaka tentang penggunaan *digital picture books* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti menggunakan metode studi pustaka dalam penelitian yang bersumber dari jurnal terakreditasi dan situs yang berhubungan dengan penggunaan dan teori tentang *digital picture books*. Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data dengan mencari variable yang valid dalam bentuk catatan, buku, artikel atau jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tuntutan perubahan sistem pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 telah ditegaskan pada beberapa peraturan antara lain:

1. Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Pandemi Covid-19 menegaskan bahwa peniadaan pelaksanaan Ujian Nasional khusus untuk tahun 2020 dikarenakan mewabahnya virus Corona di Indonesia dan di dunia.
2. Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Dengan berpijak pada aturan-aturan diatas, maka pembelajaran tatap muka yang semula dilaksanakan disekolah harus berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Dengan kondisi yang terjadi, tidak hanya merubah sistem pembelajaran, tetapi juga merubah peran guru agar tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga harus berperan sebagai *director and fasilitator* yaitu sebagai pengelola yang perlu memfasilitasi kegiatan belajar siswa dengan memanfaatkan berbagai media belajar khususnya media belajar digital.

Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Yunani kuno yang merupakan jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2016) Media pembelajaran didefinisikan sebagai suatu perantara untuk membentuk siswa agar mereka mendapatkan keterampilan yang sesuai dengan kemampuannya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk mempermudah dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat mudah menyerap materi. Dengan menggunakan media, proses pembelajaran tidak hanya sekedar mencatat dan mendengarkan guru saja, tetapi juga belajar untuk melakukan sesuatu (*learning to do*), dan belajar untuk berpikir (*learning to think*).

Digital Picture Books

Menurut Hansen dan Zambo (2005), buku bergambar digital merupakan salah satu strategi yang diprakarsai oleh Piaget yang digunakan untuk memperkaya pengajarannya dan strategi untuk membantu pembelajar muda dalam memahami prinsip dan teori pembelajaran. Buku bergambar digital dapat menambah daya

Tarik dan minat teori pembelajaran dan memberikan dorongan kognitif ketika siswa belajar. Pada dasarnya buku bergambar digital dapat didefinisikan sebagai buku yang diubah menjadi kreasi seperti film, dengan fitur yang unik untuk dunia digital, dan menambahkan fitur interaktif termasuk permainan dari cerita. Yokota (2013), berpendapat bahwa dalam waktu singkat berbagai jenis komputer, seni, dan peneliti menerapkan fitur teknologi computer untuk mengubah buku cetak bergambar menjadi bentuk digital.

Buku bergambar digital di istilahkan sebagai *E-book* dan “Aplikasi”. Istilah tersebut memiliki makna yang berbeda, perbedaan tersebut terletak pada platform dan interaktivitasnya. *E-book* merupakan versi digital dari buku cetak yang dapat diunduh disitus seperti Kindle, Nook, dan Sony Reader. Sedangkan “Aplikasi” merupakan fitur yang terdapat pada smartphone yang biasa dikaitkan dengan iPhone dan iPad Apple. Aplikasi *digital picture books* telah menambahkan fitur yang memanfaatkan teknologi layar sentuh. Biasanya aplikasi menyertakan elemen bergerak, narasi, suara, musik, dan objek yang dapat dimanipulasi dengan sentuhan”.

Digital picture books bervariasi sesuai dengan tingkat interaktivitasnya, mulai dari format elektronik dasar hingga *hybrid* canggih dan *ansambel cyber* (Turrión, 2014). Buku bergambar digital adalah aplikasi buku bergambar yang menyediakan akses ke fitur, konten, dan jenis interaktivitas tambahan yang mungkin tidak didukung oleh buku cetak (Schwebs, 2014). Buku bergambar digital hanyalah versi pindaian dari buku bergambar cetak asli dan menampilkan tata letak yang sama seperti aslinya, hanya dilihat di layar daripada dalam format cetak atau analog. Pada system pembelajaran jarak jauh (*learning from home*), siswa seakan-akan menjadi kecanduan dalam penggunaan teknologi smartphone. Akibat penggunaan gadget anak menjadi ketergantungan karena akses yang mudah dengan dilengkapi berbagai konten yang dapat mempengaruhi anak (Puspita, 2020).

Dari segi fungsional dan aksesibilitasnya, teknologi buku digital tentu lebih unggul dari buku cetak. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, *digital picture books* merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa harus melakukan proses pembelajaran

tatap muka diruang kelas. Konsep belajar menggunakan *digital picture books*, setiap siswa dapat mengunduh terlebih dahulu agar buku dapat digunakan tanpa menggunakan internet, dan dengan visualisasi yang menarik. Dalam menggunakan *digital picture books* terdapat kelebihan dan kelemahan, yaitu: 1. Praktis dan mobilitas, dapat dibaca dimana pun dan kapan saja. 2. Buku bergambar digital mendukung pembelajaran saat ini dimana siswa lebih menyukai perangkat mobile. 3. Menyediakan berbagai fitur yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelemahan 1. Keterbatasan pada *device*, seperti tampilan layar, kapasitas penyimpanan dan keterbatasan daya.

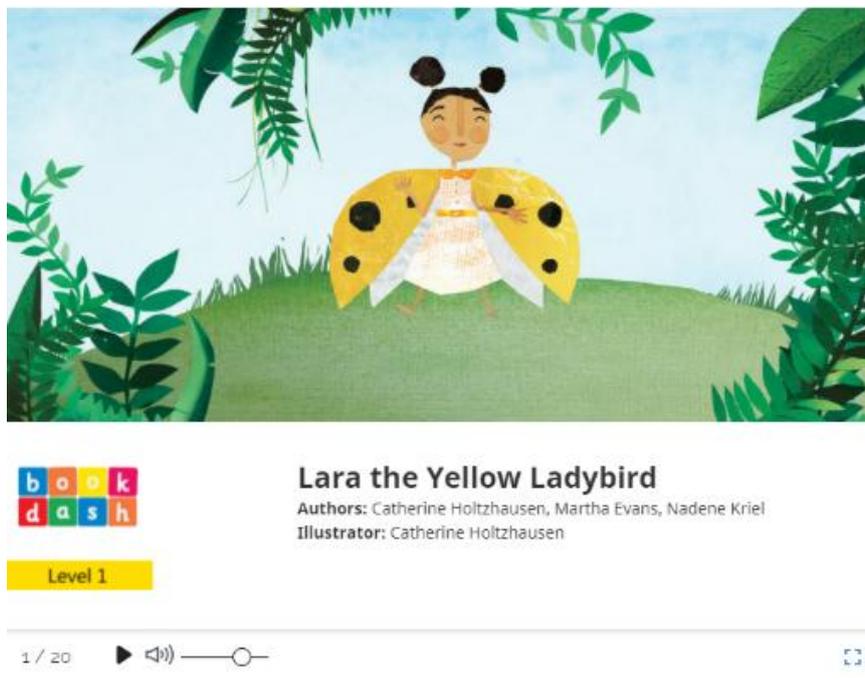
Manfaat *Digital Picture Books*

Yu (2012) dari Universitas Arkansas dalam studinya menyatakan bahwa penggunaan teknologi seperti *smartphone* dikalangan pelajar tidak efisien. Sehingga dalam hal ini penggunaan *digital picture books* menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik sebagai *fasilitator*. Sehingga dalam hal ini seorang guru perlu adanya strategi untuk menghindari hal-hal yang tidak sesuai dengan tujuan Pendidikan pada penggunaan *digital picture books*. Berdasarkan penelitian (Serafini dkk., 2015) *digital picture books* dapat membuat makna melalui interaksi dan keterlibatan yang dapat mengarahkan siswa pada pemahaman yang lebih luas tentang isi konten yang mungkin tidak didapatkan pada pengalaman membaca buku berbasis cetak. Walaupun penelitian tentang *digital picture books* merupakan sesuatu yang baru pada sastra anak, tetapi penelitian menunjukkan hasil positif untuk pembelajar mudah bahasa Inggris dalam menggunakan buku bergambar berbasis digital (Ciampa, 2012; Broemmel dkk., 2015).

Penggunaan *digital picture books* salah satunya dapat meningkatkan motivasi membaca dan keterlibatan aktif pada anak (Ciampa, 2012). Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan siswa lebih banyak menambah kosakata ketika membaca buku bergambar dibandingkan dengan buku cetak (Smeets dan Bus, 2014). Dari penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *digital picture books* dapat mengembangkan keterampilan literasi pada pembelajar muda bahasa Inggris di berbagai factor yang mungkin berkontribusi pada motivasi dan pengembangan literasi lebih lanjut. Dapat dipahami bahwa penggunaan buku

bergambar digital dalam penelitian ini sebagai media yang dapat membantu siswa dalam interpretasi konten, membawa siswa kedalam narasi saat membaca, serta memperluas imajinasi mereka (Wooten dan McCuiston, 2015).

Dibawah ini terdapat variasi *digital picture books* yang disukai pembelajar muda bahasa Inggris sesuai genre. Galda dkk. (2014) mendeskripsikan genre populer dalam sastra anak, di antaranya termasuk fantasi, fiksi realistik kontemporer, fiksi ilmiah, fiksi sejarah, nonfiksi, puisi dan sajak. a. Fantasi, yang terdiri dari narasi yang termasuk pengaturan atau karakter aneh atau dunia lain, awalnya adalah genre paling populer sastra di kalangan anak-anak (Galda dkk., 2014).



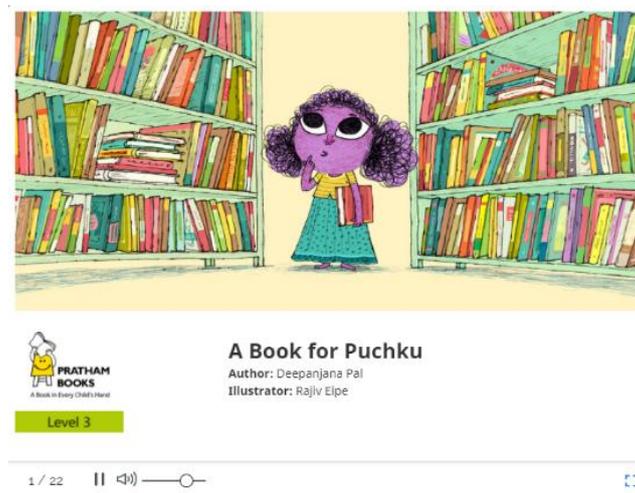
Gambar 1. Genre Fantasi, *Lara the Yellow Ladybird*

Pada catatan yang sama, genre fiksi realistik kontemporer terdiri dari cerita-cerita yang didasarkan pada kenyataan tetapi termasuk karakter fiksi.



Gambar 2. Fiksi Realistis Kontemporer, *Fat King Thin Dog*

Dalam ranah fiksi, fiksi ilmiah mencakup unsur-unsur ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan konflik atau sebagai latar cerita.



Gambar 3. Fiksi Ilmiah, *A Book for Puchku*

Dibandingkan dengan fiksi, nonfiksi adalah narasi tentang orang dan peristiwa nyata yang real disajikan secara imajinatif, artinya terdapat struktur seperti novel pada deskripsi acara.



Gambar 4. NonFiksi, *My Brother and Me*

Berdasarkan penelitian Suyanto (2008), sebagai guru harus bisa membantu peserta didik dalam belajar bahasa Inggris dengan cara memberikan *digital picture books* yang sesuai dan tepat untuk pembelajar muda.

1. Kesesuaian materi pelajaran; topik cerita harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, mempertimbangkan dengan kurikulum Indonesia, dan tentu saja sesuai harapan masyarakat. Seperti pada cerita *My Brother and Me* menunjukkan kompatibilitas dengan topik pada kurikulum sekolah dasar (yaitu, mendiskusikan objek kelas, tindakan di sekolah, dll). Sehingga siswa akan lebih mudah untuk menginterpretasikan topik tersebut ke dalam aktivitas sehari-hari.
2. Keaslian; Pembelajar muda masih sulit untuk membedakan hal-hal yang konkret dan abstrak. Dunia nyata dan dunia imajiner tidak jelas bagi mereka. Lebih baik jika cerita dimulai dengan hal-hal konkret lalu setelah itu hal-hal yang abstrak. Gambar yang diberikan juga harus menarik dan berwarna-warni sehingga siswa senang.
3. Minat dan preferensi; Secara umum, pelajar muda memiliki sikap egosentris, di mana ada kecenderungan siswa. Seperti mereka suka menghubungkan apa yang mereka pelajari atau lakukan dengan diri mereka sendiri. Mereka menyukai topik cerita yang berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari dan sekitarnya.

4. Pesan dan amanat; Dalam kegiatan cerita menggunakan buku bergambar, anak-anak dapat belajar bahasa dengan mendengarkan atau menafsirkan pesan yang terkandung. Sehingga Buku bergambar bahasa Inggris tidak hanya untuk pengembangan bahasa, tetapi dapat memberikan contoh kehidupan sosial yang positif jika guru dapat memilih cerita dengan pesan yang tepat untuk siswa.
5. Keterbacaan; Cerita bahasa Inggris harus berorientasi pada hal-hal yang menarik perhatian. Sebagai contoh, cerita tentang binatang, seseorang yang dicintai, atau tentang kegiatan anak. Isi cerita mudah diimplementasikan dengan alur cerita yang tidak rumit dan cerita tidak terlalu panjang. Oleh karena itu, harus disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan bahasa siswa. Cerita juga perlu menggunakan huruf besar, didominasi oleh gambar, dan warna-warni.

SIMPULAN

Digital picture books merupakan salah satu media pembelajaran yang praktis dan fleksibel karena mendukung system pembelajaran baru di era pandemic covid-19 yaitu *learning from home*. *Digital picture books* merupakan buku digital yang dapat digunakan untuk belajar dimanapun dan kapanpun tanpa harus terjadinya proses belajar mengajar didalam kelas. *Digital picture books* dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris serta khususnya pada pembelajar muda (*young learners*) serta memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Tetapi dalam menggunakan *digital picture books* khususnya untuk pembelajar muda perlu memperhatikan beberapa hal, karena jika tidak selektif maka akan memberikan efek buruk pada anak sehingga proses belajar tidak akan tercapai dengan baik.

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menyediakan *digital picture books* dengan kualitas fitur yang dapat bermanfaat bagi guru untuk penilaian dan untuk siswa untuk mempelajari hal baru. Dalam hal ini tentu sebagai guru harus meng-upgrade kemampuan IT kita. Ini dilakukan karena dikhawatirkan adanya arus globalisasi pada *digital picture books*, dimana informasi tersedia tanpa batas.

Selanjutnya tentu menjadi khawatir, karena bisa saja gambar yang disediakan mengandung SARA dan tetap harus dengan pengawasan guru. *Digital picture books* ini bermanfaat dan tepat digunakan saat *online learning* karena memudahkan guru untuk memberikan materi tanpa harus memberatkan siswa untuk membeli buku dalam bentuk print. Selain itu sudah banyak fitur lain yang tersedia seperti adanya musik yang dapat membuat cerita menjadi nyata, animasi bergerak yang membuat cerita lebih hidup, dan beberapa permainan seperti puzzle dan fitur *read to me* sehingga siswa dapat mendengar cerita sehingga mereka dapat mendengar pengucapannya dengan baik walaupun tanpa guru yang membacakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Broemmel, A. D., Moran, M. J., dan Wooten, D. A. 2015. The Impact of Animated Books on the Vocabulary and Language Development of Preschool-Aged Children in Two School Settings. *Early Childhood Research & Practice*. 17(1), 1-14.
- Ciampa, K. 2012. Reading in the digital age: Using electronic books as a teaching tool for beginning readers. *Canadian Journal of Learning and Technology*. 38(2), 1-26.
- Demibooks. 2010. Astrojammies [Mobile application software]. [Daring]. Tersedia: <http://itunes.apple.com>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., dan Sari, M. Z. 2020. Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemik covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*. 6(2), 165-175.
- Galda, L., Liang, L. A., dan Cullinan, B. E. 2014. *Literature and the child*. United Stated: Cengage Learning.
- Hansen, C. C., & Zambo, D. 2005. Piaget, meet Lilly: Understanding child development through picture book characters. *Early Childhood Education Journal*. 33(1), 39-45.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., dan Putri, R. S. 2020. Studi eksploratif dampak pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*. 2(1), 1-12.
- Puspita, S. 2020. *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Root, P. 2014. *Rattletrap Car*. [Daring]. Tersedia: <http://www.onemorestory.com/bookpages/rattletrapcarbyphyllisroot.html>
- Safitri, A., Yuliana, N., Alfian, A., Taradipa, E., dan Aryani, A. S. 2020. The effectiveness of online learning: The implementation of hand hygiene as a

- Covid-19 prevention of the cognitive and affective capabilities of nursing students. *Indonesian Journal of STEM Education*. 2(1), 19-26.
- Schwartzberg, M. dan Sitzman, K. 2019. Compelling reasons for using digital stories to teach: a descriptive qualitative study. *Teaching and Learning in Nursing*. 14(4), 265-269.
- Schwebs, T. 2014. Affordances of an app: A reading of The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore. *Barnelitterært forskningstidsskrift*, 5(1), 241-69.
- Serafini, F., Kachorsky, D. dan Aguilera, E. 2015. Picture books in the digital age. *The Reading Teacher*. 69(5), 509-512.
- Smeets, D. J. dan Bus, A. G. 2015. The interactive animated e-book as a word learning device for kindergartners. *Applied Psycholinguistics*. 36(4), 899-920.
- Suyanto, K. K. E. 2008. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Turrión, C. 2014. Multimedia book apps in a contemporary culture: commerce and innovation, continuity and rupture. *Barnelitterært Forskningstidsskrift*. 5(1), 244-26.
- Wooten, D. A. dan McCuiston, K. F. 2015. Children's literature book apps: Exploring new paths for books and literacy development. *Journal of Children's Literature*. 41(2), 26-30.
- Yokota, J. 2012. What Works Well Where? Considering Books for Children in Different Formats. *O'Reilly Tools of Change for Publishing Conference*.
- Yokota, J. 2013. From print to digital? Considering the future of picturebooks for children. *Bologna: fifty years of Children's Books from around the World*. 443-449.
- Yu, F. dan Conway, A. R. 2012. Mobile/smartphone use in higher education. *Proceedings of the 2012 Southwest Decision Sciences Institute*. 831-839.
- Zheng, Y. 2016. Anything new here in story apps? A reflection on the storytelling mechanism across media. *Libri and Liberi*. 5(1), 55-76.