



## TRANSFORMASI PEMBELAJARAN SASTRA BAGI SISWA DI KAWASAN PESISIR MELALUI TEKNIK INFOGRAFIK INTERAKTIF DAN GAMIFIKASI BERBASIS AKAL IMITASI

Ayu Hidayanti Ali<sup>1</sup>, Nuramila<sup>2</sup>, Argariawan Tamsil<sup>3</sup>, Puspita Dian Agustin<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Negeri Gorontalo;

E-mail: ayuhidayanti@ung.ac.id<sup>1</sup>, nuramila@ung.ac.id<sup>2</sup>, argariawantamsil@ung.ac.id<sup>3</sup>, puspitadiagustin@ung.ac.id<sup>4</sup>

---

### ARTICLE INFORMATION

#### Keywords:

Gamification;  
Artificial Intelligence;  
Literature Learning Students

#### Article history:

Received:  
February 23, 2026  
Revised :  
March 6, 2026  
Accepted:  
March 28, 2026

### ABSTRACT

As a system that shapes the human resources of a nation, education is a crucial aspect that must be maintained in harmony with the development of the times. The rapid flow of technological advancement demands that teachers continuously develop innovations within classroom settings, including in literature learning. Through the study of literature, students' character and critical thinking skills are refined. Moreover, cultural and historical values within society can be taught through literary education. The cultivation of these values can be realized through the interaction between students and teachers by utilizing technology. Based on this premise, the present study aims to describe the transformation of literature learning for students in coastal areas through the use of interactive infographic techniques and gamification based on Artificial Intelligence (AI). The method employed in this research is descriptive. The findings reveal that the transformation of literature learning through interactive infographic and AI-based gamification techniques not only enhances students' learning motivation but also helps improve their understanding of the structure of fable texts.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



---

#### Corresponding Author:

Ayu Hidayanti Ali  
ayuhidayanti@ung.ac.id

### PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan drastis di hampir semua sektor dalam kehidupan. Pendidikan tentu tak lepas dari hal ini. Sebagai sistem yang menentukan SDM anak bangsa, pendidikan menjadi hal yang krusial untuk dijaga agar selaras dengan perkembangan zaman. Internet secara tidak langsung telah menjadikan generasi muda sebagai generasi digital yang adaptif dengan informasi-informasi dan

berbagai jenis teknologi (Wahyuni, 2020). Oleh karena itu, era digital harus dijadikan sebagai peluang untuk mencetak generasi emas bangsa ini. Pemanfaatan akses digital yang berkembang secara disruptif saat ini dalam pembelajaran diharapkan dapat mengemas pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan sistematis (Sari & Munir, 2024). Baik dalam tatap fisik maupun tatap maya. Digitalisasi pembelajaran memberikan fleksibilitas yang mampu mengatasi masalah ruang dan waktu. Hal ini akan memperlancar proses pembelajaran serta menciptakan proses pendidikan yang bermakna, menyenangkan sekaligus fleksibel dan dapat mengembangkan potensi siswa secara kelompok maupun individual (Patimah, 2021). Salah dua contoh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah Akal Imitasi (AI) dan gamifikasi.

Akal Imitasi (AI) atau yang lebih karib dikenal dengan sebutan artificial intelligence sedang begitu populer saat ini. Secara sederhana Artificial Intelligence atau Akal Imitasi (AI) dapat diartikan sebagai teknologi yang didesain untuk meningkatkan keterampilan manusia dengan mencoba meniru kemampuan manusia itu sendiri (Purba, et al., 2024). Sedangkan gamifikasi adalah salah satu strategi pembelajaran yang bukan hanya meningkatkan kemahiran siswa dalam teknologi, tetapi dapat menjadi wadah pembangun pendidikan karakter (Purba, et al., 2024). Kedua teknologi ini tentu sangat menarik bila diterapkan di dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran sastra.

Sebagai sebuah proses, pendidikan sangatlah penting bagi manusia. Dalam proses belajar, siswa akan menjadi manusia yang berkembang, intelek, serta berkarakter (Layaliya et al., 2021). Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran seperti pemilihan materi dan perangkat pembelajaran seperti media perlu dilakukan (Rahayu et al., 2021). Adapun salah satu jenis pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah adalah pembelajaran sastra.

Pembelajaran sastra adalah bagian dari proses pendidikan yang terjadi di ruang-ruang kelas. Melalui pembelajaran sastra, karakter dan keterampilan berpikir kritis siswa diasah. Hal ini dikarenakan bahwa di dalam karya sastra mengandung nilai pendidikan, kebudayaan, sosial, budaya, agama, moral, dan lain sebagainya (Hafizah et al., 2022). Perlu diingat pula bahwa sastra memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan karakter (Wulandari, 2015). Selain itu, nilai-nilai budaya dan sejarah dalam masyarakat dapat diajarkan melalui pembelajaran sastra. Penanaman nilai-nilai tersebut dapat diwujudkan dalam interaksi siswa dan guru dengan memanfaatkan teknologi (Sukma, 2012). Namun, realitanya pembelajaran sastra yang terjadi di sekolah-sekolah kini tak cukup menggeliatkan motivasi siswa untuk belajar. Minimnya penggunaan teknologi yang dipakai guru di dalam pembelajaran membuat pembelajaran sastra seringkali terasa monoton. Padahal penggunaan

teknologi berupa gamifikasi bukan hanya dapat mengemas pembelajaran lebih menarik. Namun, dapat menjadi titik balik transformasi pembelajaran sastra yang selama ini masih cenderung konvensional. Selain itu, siswa juga secara langsung telah melakukan apresiasi sastra (Purwaningsih et al., 2023). Integrasi teknologi dalam karya sastra berperan menumbuhkan rasa ingin belajar sastra yang tinggi dan meningkatkan minat baca siswa (Ananda & Rakhmawati, 2022). Sayangnya, pemanfaatan teknologi ini belum begitu maksimal terjadi di dalam ruang-ruang kelas, sehingga yang terjadi kurangnya motivasi siswa untuk menggali lebih mengembangkan keterampilannya dalam memahami teks sastra (Tresnawati et al., 2023). Hal ini seperti yang ditemukan peneliti pada saat observasi awal di SMP Negeri 3 Satap Bonepantai.

Sekolah ini ternyata belum begitu aktif mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sastra, misalnya dalam pembelajaran teks fabel, penggunaan teknologi hanya sebatas pada salindia saja. Penggunaan AI masih belum begitu optimal. Padahal dalam materi teks fabel, guru bisa mengeksplorasi berbagai media teknologi untuk meningkatkan minat siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan teknik Infografik Interaktif yang dapat menunjang visualisasi dari teks fabel. Dengan perpenduan teknik infografik interaktif dan gamifikasi berbasis AI yang terintegrasi dalam teks fabel dengan kandungan unsur kearifan lokal dalam pembelajaran, diharapkan dapat menjadi sebuah transformasi pembelajaran sastra yang kekinian sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini juga menekankan betapa pentingnya penelitian ini, karena kenyataan di lapangan telah menciptakan kesenjangan pada generasi pesisir yang tertinggal dalam arus teknologi. Para siswa seharusnya dapat merasakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, bukan pembelajaran yang monoton. Transformasi dalam pembelajaran sastra ini akan menciptakan atmosfer pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi para siswa pesisir, bukan hanya pembelajaran yang menyuguhkan teks secara linier. Berdasarkan hal itu, penelitian ini diharapkan dapat menjawab tantangan zaman. Fokus penelitian ini akan mengkaji tentang transformasi pembelajaran sastra bagi siswa di kawasan pesisir melalui teknik infografik interaktif dan gamifikasi berbasis kecerdasan buatan.

## METODE

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kualitatif, dengan menggunakan adalah metode deskriptif. Metode ini dipilih karena fokus penelitian ini adalah menggambarkan transformasi terhadap praktik pembelajaran sastra yang konvensional menjadi lebih inovatif dengan pendekatan teknologi yang inklusif.

Adapun, teknik analisis data yang digunakan berupa analisis isi. Selain itu, penelitian kualitatif tidak memerlukan prosedur statistik atau dalam bentuk kuantifikasi angka, melainkan memiliki tujuan untuk mengungkap fenomena secara holistik-kontekstual dengan pengumpulan data dari latar/setting alamiah dan memanfaatkan peneliti sebagai instrumen kunci (Fadli, 2021) Oleh karena itu, data hasil penelitian ini nantinya berupa deskripsi implementasi teknik infografik interaktif dan gamifikasi berbasis kecerdasan buatan dalam pembelajaran sastra yang dilakukan oleh peneliti. Langkah awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi di MTS Nurul Bahri. Pada tahap ini, peneliti mengamati aktivitas pembelajaran sastra yang terjadi di kelas, terutama pada saat proses penyampaian materi pembelajaran. Selain observasi awal, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa maupun guru. Wawancara ini dilakukan untuk memastikan kebenaran hasil observasi yang ditemukan di awal. Wawancara ini juga bertujuan untuk menggali pendapat dan pengalaman siswaterkait proses pembelajaran sastra khususnya teks fabel. Setelah itu, peneliti menemukan bahwa masih minimnya penggunaan teknologi di dalam pembelajaran teks fabel. Hasil temuan ini kemudian menjadi dasar untuk penyusunan instrumen penelitian. Setelah data terkumpul, selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis data tersebut. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang dilakukan berupa analisis isi. Metode analisis isi adalah metode menganalisis catatan atau dokumen sebagai sumber informasi ini, yang secara kualitatif menggambarkan hasil penelitian (Misriani et al., 2022) Adapun untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi, peneliti membuat rubrik penilaian yang didasari pada media pembelajaran yang dipilih (Hasibuan et al., 2022). Rubrik ini kemudian menjadi acuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Berikut rubrik penilaiannya:

**Tabel 1. Rubrik Penilaian**

No	Jenis Soal	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor
1.	Informasi Eksplisit	Pemahaman Isi Teks	Jawaban sesuai dengan informasi dalam teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis Unsur-Unsur Kebahasaan	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah Konjungsi, kata baku, kata depan, dan majas.	3 5
2.	Informasi Eksplisit	Pemahaman Isi Teks	Jawaban sesuai dengan informasi dalam teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah	3

		Unsur-Unsur Kebahasaan	Konjungsi, kata baku, kata depan, dan majas.	5
3.	Informasi Eksplisit	Pemahaman Isi Teks	Jawaban sesuai dengan informasi dalam teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah	3
		Unsur-Unsur Kebahasaan	Konjungsi, kata baku, kata depan, dan majas.	5
4.	Mengambil Kesimpulan	Pemahaman Isi Teks	Jawaban menunjukkan kemampuan menyimpulkan isi teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah	3
		Organisasi Teks	Gagasan runtut dan logis	5
5.	Mengambil Kesimpulan	Pemahaman Isi Teks	Jawaban menunjukkan kemampuan menyimpulkan isi teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah	3
		Organisasi Teks	Gagasan runtut dan logis	5
6.	Evaluasi Konten	Pemahaman Isi Teks	Jawaban menunjukkan penilaian kritis terhadap isi teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah	3
		Unsur-Unsur Kebahasaan	Konjungsi, kata baku, kata depan, dan majas.	5
7.	Evaluasi Konten	Pemahaman Isi Teks	Jawaban menunjukkan penilaian kritis terhadap isi teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah	3
		Unsur-Unsur Kebahasaan	Konjungsi, kata baku, kata depan, dan majas.	5
8.	Evaluasi Konten	Pemahaman Isi Teks	Jawaban menunjukkan penilaian kritis terhadap isi teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah	3

9.	Evaluasi Konten	Unsur-Unsur Kebahasaan	Konjungsi, kata baku, kata depan, dan majas.	5
		Pemahaman Isi Teks	Jawaban menunjukkan penilaian kritis terhadap isi teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah	3
10.	Evaluasi Konten	Unsur-Unsur Kebahasaan	Konjungsi, kata baku, kata depan, dan majas.	5
		Pemahaman Isi Teks	Jawaban menunjukkan penilaian kritis terhadap isi teks	1
		Struktur Kalimat	Kalimat tersusun dengan benar dan efektif	2
		Ejaan dan Tata Tulis	Ejaan dan tata tulis sesuai kaidah	3
		Unsur-Unsur Kebahasaan	Konjungsi, kata baku, kata depan, dan majas.	5

Setelah dilakukan penyekoran terhadap hasil jawaban siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah disusun, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan total skor yang diperoleh dalam kategori penilaian. Total skor yang diperoleh disesuaikan dengan klasifikasi penilaian untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa. Rincian klasifikasi tersebut disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian**

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Skor
1.	Sangat baik	86 – 100
2.	Baik	71 – 85
3.	Cukup	56 – 70
4.	Kurang	≤ 55

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian terkait transformasi pembelajaran sastra bagi siswa melalui teknik infografik interaktif dan gamifikasi berbasis akal imitasi (AI) ini dilakukan di salah satu sekolah di kawasan pesisir teluk Tomini, yaitu SMP Negeri 3 Satap Bonepantai. Berfokus pada materi teks fabel, penelitian dilakukan di kelas VII dengan jumlah siswa 22 orang. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik infografik interaktif melalui aplikasi *Thinglink* dan aplikasi *Curipod* berbasis akal imitasi (AI)

dapat dikatakan sangat baik. Dengan jumlah pencapaian dan kategori nilai sebagai berikut:

**Tabel 3. Jumlah Pencapaian dan Kategori Nilai Memahami Struktur Teks Fabel**

Jumlah Siswa	Nilai	Kategori
5	86 – 100	Sangat Baik
14	71 – 85	Baik
3	56 – 70	Cukup
0	< 55	Kurang

Hasil pembelajaran menganalisis struktur teks fabel dengan teknik infografik interaktif dan gamifikasi berbasis Akal Imitasi menunjukkan hasil yang sangat baik. Adapun presentasi pencapaian peserta didik berdasarkan tabel jumlah pencapaian dan kategori nilai keterampilan membaca pemahaman tersebut dijelaskan sebagai berikut: (1) Sebanyak 5 peserta didik atau 23% memperoleh predikat sangat baik, dengan nilai yang berada pada kisaran 86-100; (2) Sebanyak 14 peserta didik atau 63% memperoleh predikat baik, dengan nilai yang berada pada kisaran 71-85; (3) Sebanyak 3 peserta didik atau 14% memperoleh preikat cukup, dengan nilai yang berada pada kisaran 56-70; dan (4) Sebanyak 0 peserta didik atau 0% memperoleh predikat kurang.

Berdasarkan analisis di atas, transformasi pembelajaran sastra melalui teknik infografik interaktif dan gamifikasi berbasis Akal Imitasi terbukti efektif dan signifikan dalam memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti pada hasil peserta didik yang sebagian besar dapat menganalisis struktur teks fabel. Meskipun beberapa siswa masih mengalami kendala saat penggunaan gamifikasi melalui gawai masing-masing, dikarenakan jaringan yang sering tidak stabil.

Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran sastra adalah penggunaan infografik interaktif. Infografik interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga membantu siswa memahami struktur karya sastra melalui kombinasi teks, gambar, simbol, dan elemen interaktif. Penyajian materi melalui media visual merupakan upaya untuk meningkatkan retensi informasi, memperkuat pemahaman konseptual, serta menarik minat belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, infografik digunakan untuk menganalisis struktur teks fabel.

Selain inovasi di atas, transformasi pembelajaran sastra juga menggaet gamifikasi yang dipercaya menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, gamifikasi digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terkait struktur teks fabel. Strategi ini ternyata tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa, tetapi juga

menumbuhkan semangat kompetitif dan kolaboratif mereka. Adapun gamifikasi yang digunakan mencoba menghadirkan kecerdasan buatan yang memungkinkan personalisasi pembelajaran sastra.

Hal ini tercermin pada hasil penelitian di atas. Berdasarkan data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan teknik infografik interaktif dan gamifikasi berbasis Akal Imitasi (AI) dalam pembelajaran sastra, khususnya pada materi analisis struktur teks fabel, dapat dikatakan transformasi pembelajaran sastra yang memanfaatkan media *Thinglink* dan *Curipod* yang dilakukan di SMP Negeri 3 Satap Bonepantai memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 23% peserta didik memperoleh predikat sangat baik dengan rentang nilai 86–100, sedangkan 63% memperoleh predikat baik dengan nilai 71–85. Hanya 14% peserta didik yang memperoleh predikat cukup, dan tidak ada peserta didik yang berada pada kategori kurang. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami dan menganalisis struktur teks fabel secara komprehensif melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Thinglink* dengan teknik infografik interaktif yang mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik telah membantu siswa dalam memahami struktur teks fabel dengan lebih mudah. Visualisasi data dan struktur naratif yang disajikan melalui infografik memungkinkan siswa untuk mengaitkan unsur-unsur fabel secara sistematis dan kontekstual. Selain itu, integrasi gamifikasi menggunakan *Curipod* dalam kegiatan pembelajaran turut meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Elemen-elemen seperti pemberian poin, tantangan, dan penghargaan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang secara nyata turut berkorelasi dengan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sastra (Purba et al., 2024).

Selain itu, penerapan Akal Imitasi (AI) dalam pembelajaran sastra berhasil memberikan pengalaman belajar siswa yang berbeda. Sistem berbasis AI memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang cepat dan adaptif sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing peserta didik. Hal ini pada akhirnya membantu siswa dalam memperbaiki kesalahan pemahaman dan memperkuat kemampuan analisis teks sastra. Secara langsung dapat dikatakan bahwa integrasi teknologi ini mendukung terciptanya pembelajaran sastra yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga berorientasi pada kebutuhan dan keaktifan siswa.

Kendati demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan, terutama terkait aspek teknis penggunaan gawai dan jaringan internet yang tidak stabil. Hambatan ini berpengaruh pada kelancaran siswa dalam

mengakses konten gamifikasi dan infografik interaktif. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak secara signifikan menurunkan hasil belajar secara keseluruhan, karena sebagian besar siswa tetap menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi.

Secara umum, hasil penelitian ini menegaskan bahwa transformasi pembelajaran sastra melalui infografik interaktif dan gamifikasi berbasis AI merupakan pendekatan yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang menjadi fondasi penting dalam pembelajaran berbasis literasi digital.

## SIMPULAN

Pelaksanaan transformasi dalam pembelajaran sastra adalah sebuah upaya untuk mengembalikan eksistensi pembelajaran sastra yang berjalan seiring dengan teknologi. Penelitian ini telah membuktikan bahwa transformasi pembelajaran sastra melalui teknik infografik interaktif dan gamifikasi berbasis Akal Imitasi (AI) efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis struktur teks fabel sekaligus memperkuat motivasi belajar mereka. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang menggabungkan visualisasi interaktif dan elemen permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai kategori baik hingga sangat baik atau sekitar 86%. Nilai ini tentu tidak sekadar menunjukkan peningkatan yang sangat baik, tetapi juga menegaskan betapa pentingnya memperhatikan media yang dipilih dalam pembelajaran sastra. Pemahaman terhadap struktur teks fabel yang seringkali ditinggalkan dalam pembelajaran konvensional, ternyata memiliki daya pikat tersendiri begitu dielaborasi dengan media *Thinglink* dan aplikasi *Curipod*.

## SARAN

Disarankan peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan mengintegrasikan Model IPjBL berbasis teknik infografik interaktif dan gamifikasi berbasis Akal Imitasi (AI) dalam pembelajaran sastra, dengan memanfaatkan media selain *Thinglink* dan *Curipod* untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Disamping itu, penting untuk dikaji variabel lain seperti keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran sastra. Hal ini didasarkan oleh karakteristik kedua jenis media tersebut yang mampu untuk dijadikan sebagai alat bantu penyelesaian projek.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Berpijak dari hasil penelitian yang ada, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Gorontalo dan pihak LPM yang selalu memotivasi dalam melakukan banyak inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Terima kasih pula karena telah memberikan kesempatan untuk mendapatkan dana hibah dalam penelitian RAKPT skema RAKPN dengan nomor kontrak 561/UN47.D1/PT.01.03/2025 dan nomor SK Pelaksana Penelitian 981/UN47/HK.02/2025. Kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SMP Negeri 3 Satap Bonepantai yang selama proses awal penelitian sampai selesai tak henti-hentinya memberikan bantuan kepada penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I., & Rakhmawati, A. (2022). Pembelajaran sastra populer sebagai peningkatan literasi digital dengan penggunaan media aplikasi watsapp: studi kasus. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(1). <https://doi.org/10.62590/regy.v1i1.6>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hafizah, H., Rahmat, A., & Rohman, S. (2022). Pembelajaran sastra anak dalam membentuk karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(2). <https://doi.org/10.21107/metalingua.v7i2.12561>
- Hasibuan, U. K., Lubis, A. R., & Ramadhani, N. (2022). Penilaian otentik dalam pembelajaran bahasa dan sastra yang berorientasi pada pendidikan karakter. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3). <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2619>
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra (studi pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2). <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Misriani, A., Kurniawan, R., & Cintari, S. (2022). Transformasi pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal di era revolusi industri 4.0 pasca pandemi. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.32923/kjimp.v5i1.3036>
- Patimah, D. S. (2021). Teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1167–1175.
- Pratiwi Bernadetta Purba, Iskandar Kato, Iwan, Wiwin Rewini Kunusa, Etriana Meirista, Sri Utami, Mutmainnah, Nita Suleman, Linda Wulan Riana, Salamun, Ayu Hidayanti Ali, & Susana Labuem. (2024). Artificial intelligence dalam pendidikan (J. Simarmata, Ed.). *Yayasan Kita Menulis*.
- Purwaningsih, L., Sudibyoy, A., & Isnaini, H. (2023). Problematika pada pembelajaran apresiasi sastra. *Metonimia: Jurnal Sastra Dan Pendidikan Kesusastraan*, 1(2).

- Rahayu, A., Salim, N., & Fitri, A. (2021). Hakikat perencanaan pembelajaran bahasa dan sastra indonesia. *Pentas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1). <https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.2201>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983.
- Sukma, E. (2012). Pembelajaran sastra yang integratif berbasis kompetensi. *Internasional Seminar on Languages and Arts*.
- Tresnawati, F., Yuliana, Y., & Isnaini, H. (2023). Problematika pemahaman teori pembelajaran sastra bagi siswa smp dan sma di indonesia. *Pustaka Humaniora: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Ilmu Budaya*, 1(2).
- Wahyuni, D. (2020). Meningkatkan pembelajaran sastra melalui perkembangan era digital. *Jurnal edukasi kultura: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 7(1).
- Wulandari, R. A. (2015). Sastra dalam pembentukan karakter siswa. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(2).