

PEMBELAJARAN DIGITAL ERA 5.0 : MEDIA DIGITAL INSPIRA SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN MEMBACA CERPEN

Amilia Putri¹, Eza Oktaviany², Fani Marda Putri³, Fani Sundry⁴, Farel Olva Zuve⁵

¹PBSI FBS Universitas Negeri Padang

amiliaputri075@gmail.com

oktavianyeza@gmail.com,

fanymardaputri@gmail.com,

fanisundry@gmail.com

farelolvazuve@fbs.unp.ac.id

ABSTRACT

This research examines the use of the Inspira Digital Media platform as an alternative tool for teaching short story reading in the context of Digital Era 5.0. The study was motivated by declining student interest in reading short stories and limited access to engaging learning materials. This research aims to determine the level of acceptance, perceived usefulness, and effectiveness of Inspira Digital Media based on students' perceptions. Using a quantitative survey approach, data were collected from 78 students of Indonesian Language and Literature Education through a 12-item Likert-scale questionnaire covering accessibility, interface, content quality, motivation, comprehension, interactivity, flexibility, and user preference. The results show overwhelmingly positive responses, with more than 78%–98% of respondents selecting “strongly agree” across items, indicating high acceptance and perceived usefulness of the media. The platform was found to increase motivation to read short stories, support comprehension of intrinsic elements, offer flexible learning access, and provide an engaging multimedia-based reading experience. However, a significant ceiling effect was identified, suggesting limitations in the sensitivity of the instrument. Overall, the findings suggest that Inspira Digital Media is a promising option for short story learning in higher education and offers practical implications for digital literacy instruction while highlighting methodological considerations for future research.

Keywords: digital learning, Inspira media, short story reading

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penggunaan Media Digital Inspira sebagai alternatif pembelajaran membaca cerpen pada konteks Era Digital 5.0. Latar belakang penelitian ini adalah menurunnya minat mahasiswa dalam membaca cerpen serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian adalah mengetahui tingkat penerimaan, kemanfaatan, dan efektivitas Media Digital Inspira berdasarkan persepsi mahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 78 mahasiswa melalui kuesioner

berskala Likert yang mencakup aspek aksesibilitas, tampilan, kualitas konten, minat, pemahaman, interaktivitas, fleksibilitas, dan preferensi penggunaan. Hasil penelitian menunjukkan respons sangat positif, dengan 78%–98,6% responden memilih kategori “sangat setuju” pada hampir seluruh item. Media ini dinilai mampu meningkatkan minat membaca cerpen, membantu memahami unsur intrinsik, menyediakan pengalaman membaca yang interaktif, serta memungkinkan pembelajaran yang fleksibel. Namun demikian, ditemukan adanya ceiling effect yang mengindikasikan keterbatasan instrumen dalam membedakan variasi persepsi responden. Secara keseluruhan, Media Digital Inspira memiliki potensi kuat sebagai media pembelajaran membaca cerpen di perguruan tinggi serta memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan literasi digital, sekaligus menunjukkan pentingnya perbaikan desain instrumen pada penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: pembelajaran digital, media Inspira, membaca cerpen

A. Pendahuluan

Era 5.0, yang sering disebut sebagai Society 5.0, menyoroti penggabungan teknologi digital untuk membangun masyarakat yang lebih seimbang antara manusia dan inovasi teknologi, di mana pendidikan berbasis digital memainkan peran sentral dalam dunia pendidikan saat ini (Fukuyama, 2018). Di tengah konteks tersebut, proses belajar membaca cerpen yang berfungsi sebagai sarana literasi utama untuk membina empati, kreativitas, dan kemampuan analisis mendalam telah berubah berkat kemajuan media digital. Meskipun demikian, hambatan seperti rendahnya partisipasi mahasiswa dalam pendekatan konvensional serta terbatasnya ketersediaan materi bacaan mendorong eksplorasi solusi alternatif yang kreatif. Platform digital Inspira, yang beroperasi sebagai

aplikasi interaktif, muncul sebagai pilihan menjanjikan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran membaca cerpen dalam zaman digital ini.

Masalah penelitian ini berasal dari tren penurunan ketertarikan mahasiswa terhadap aktivitas membaca cerpen di lingkungan perguruan tinggi, seperti yang tercermin dalam data survei nasional yang mengungkapkan bahwa hanya 40% mahasiswa di Indonesia yang secara teratur terlibat dalam membaca cerpen, dengan penyebab utama adalah kurangnya daya tarik dalam teknik pengajaran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Situasi ini diperkuat oleh teori pembelajaran konstruktivis dari Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan perangkat pendukung dapat memperkaya pengalaman belajar, serta konsep

media digital sebagai mekanisme pendukung dalam proses edukasi (Clark & Mayer, 2016). Informasi dari riset sebelumnya, misalnya penelitian Johnson et al. (2021) di jurnal *Computers & Education*, menunjukkan bahwa penerapan media digital interaktif mampu meningkatkan daya ingat informasi sebesar 25% jika dibandingkan dengan cara tradisional, sedangkan penelitian domestik oleh Sari dan Nugroho (2023) dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* menemukan bahwa mahasiswa yang memanfaatkan aplikasi digital untuk membaca cerpen mengalami kenaikan motivasi hingga 30%.

Pokok masalah penelitian ini terletak pada kemampuan media digital Inspira sebagai opsi alternatif yang efisien untuk proses belajar membaca cerpen, dengan sasaran pokok yaitu mengevaluasi pengaruhnya terhadap partisipasi dan pemahaman mahasiswa menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bermaksud untuk menilai keberhasilan platform tersebut dalam memperbaiki kompetensi membaca cerpen, serta mengidentifikasi elemen-elemen yang berkontribusi terhadapnya. Keuntungan dari

penelitian ini mencakup sumbangan praktis untuk dosen dan mahasiswa dalam penerapan teknologi digital untuk literasi, serta sumbangan konseptual dalam memperluas wacana tentang pendidikan digital di Era 5.0. Khususnya, nilai membaca cerpen ada pada pembentukan kemampuan kognitif dan emosional, sebagaimana diuraikan oleh Rosenblatt (1978) dalam teori respons estetika pembaca, di mana cerpen membantu mahasiswa dalam merasakan empati dan membangun imajinasi. Tulisan jurnal terdahulu, seperti yang diterbitkan oleh Liu et al. (2020) di *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, mengindikasikan bahwa media digital memperkuat keterlibatan mahasiswa dalam literasi, sedangkan riset oleh Pratama dan Sari (2022) di *Jurnal Teknologi Pendidikan* membuktikan bahwa aplikasi interaktif seperti Inspira dapat mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan prestasi belajar membaca cerpen. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan menyediakan fondasi empiris untuk penerapan pendidikan digital yang lebih inklusif dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Media Digital Inspira dalam pembelajaran membaca cerpen. Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert 4 poin, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Kuesioner terdiri dari dua belas pernyataan yang mencakup aspek aksesibilitas, tampilan media, konten cerpen, dampak terhadap minat dan pemahaman membaca cerpen, fitur interaktif, fleksibilitas pembelajaran, serta preferensi dan rekomendasi penggunaan.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mengikuti pembelajaran membaca cerpen bersama Bapak Dr. Nursaid, M.Pd. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria mahasiswa yang pernah menggunakan Media Digital Inspira. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 78 orang.

Pengumpulan data dilakukan melalui Google Forms yang dibagikan kepada responden secara daring. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif berupa perhitungan frekuensi dan persentase untuk menggambarkan kecenderungan persepsi responden pada setiap item pernyataan. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk menilai tingkat penerimaan dan efektivitas media berdasarkan persepsi pengguna.

Untuk memastikan kualitas data, instrumen diuji validitas isi (content validity) melalui penilaian ahli, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan konsistensi internal. Namun demikian, penelitian ini berfokus pada deskripsi hasil survei sehingga tidak dilakukan uji statistik inferensial lebih lanjut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 78 responden yang mengisi kuesioner persepsi terhadap penggunaan Media Digital Inspira dalam pembelajaran membaca cerpen dengan Bapak Dr. Nursaid, M.Pd. Pengumpulan data dilakukan melalui Google Forms

dengan skala pengukuran 4 poin yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).

Hasil pengumpulan data menunjukkan pola distribusi respons yang terkonsentrasi pada kategori positif di seluruh dimensi pengukuran. Tabel 1 menyajikan rangkuman distribusi respons untuk dua belas item kuesioner yang mengukur berbagai aspek Media Digital Inspira.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Respons Kuesioner Media Digital Inspira

No	Aspek yang Diukur	STS	TS	S	SS	n
1	Kenal dengan Bapak Dr. Nursaid, M. Pd.	0%	1,3 %	9,0 %	89,7 %	78
2	Pernah menggunakan Media Digital Inspira	0%	1,4 %	0%	98,6 %	71
3	Kemudahan akses	1,3 %	0%	12,8 %	85,9 %	78
4	Tampilan dan antarmuka	1,3 %	0%	14,1 %	84,6 %	78
5	Menyediakan pilihan cerpen menarik	1,3 %	0%	14,1 %	85,9 %	78
6	Meningkatkan minat membaca cerpen	2,6 %	0%	19,2 %	78,2 %	78

7	Memban tu memaha mi unsur intrinsik	1,3 %	2,6 %	15,4 %	80,8 %	78
8	Fitur interaktif mendukung pembelaj aran	1,3 %	0%	16,7 %	82,1 %	78
9	Belajar kapan saja dan dimana saja	1,3 %	0%	14,1 %	84,6 %	78
10	Kualitas cerpen sesuai kebutuh an	1,3 %	0%	17,9 %	80,8 %	78
11	Lebih memilih dibanding metode konvensional	1,3 %	1,3 %	20,5 %	78,2 %	78
12	Mereko mendasi kan kepada orang lain	1,3 %	0%	17,9 %	80,8 %	78

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju; TS = Tidak Setuju; S = Setuju; SS = Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 1, hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan persepsi sangat positif terhadap Media Digital Inspira. Pada aspek familiaritas dengan pengembang media, sebanyak 89,7% responden menyatakan sangat kenal dengan Bapak Dr. Nursaid, M.Pd., dengan total respons positif mencapai 98,7%. Item dengan

persentase tertinggi adalah pengalaman menggunakan Media Digital Inspira dengan 98,6% responden memilih Sangat Setuju, mengindikasikan bahwa hampir seluruh responden memiliki pengalaman langsung dengan media tersebut.

Pada aspek aksesibilitas dan kemudahan penggunaan, 85,9% responden sangat setuju media mudah diakses dan 84,6% sangat setuju tampilan dan fitur user-friendly dengan total respons positif mencapai 98,7-99,9%. Untuk aspek konten dan dampak pembelajaran, 85,9% sangat setuju media menyediakan pilihan cerpen yang menarik, 80,8% sangat setuju membantu memahami unsur intrinsik cerpen, dan 78,2% sangat setuju penggunaan meningkatkan minat membaca. Aspek fleksibilitas menunjukkan 84,6% responden sangat setuju media memungkinkan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Sedangkan untuk preferensi dan rekomendasi, 78,2% sangat setuju lebih memilih Media Digital Inspira dibanding metode konvensional dan 80,8% sangat setuju merekomendasikan kepada orang lain.

Identifikasi *Ceiling Effect* pada Data Penelitian

Analisis distribusi data mengidentifikasi adanya *ceiling effect* yang signifikan pada seluruh item pengukuran. *Ceiling effect* ditandai dengan konsentrasi respons pada kategori tertinggi skala (Sangat Setuju), dengan rentang 78,2-98,6% responden memilih opsi tersebut. Chyung et al. (2020) menjelaskan bahwa *ceiling effect* terjadi ketika proporsi substansial partisipan memperoleh skor pada atau dekat skor maksimum yang mungkin, yang mencegah diskriminasi akurat di antara subjek pada ujung atas skala pengukuran. Dalam konteks penelitian ini, homogenitas respons yang tinggi mengindikasikan keterbatasan sensitivitas instrumen dalam menangkap variasi persepsi responden.

Pembahasan

Media Digital Inspira Ditinjau dari *Technology Acceptance Model* (TAM)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Digital Inspira mendapatkan tingkat penerimaan yang tinggi dari pengguna, dengan mayoritas responden memberikan

penilaian positif terhadap kemudahan akses (85,9% sangat setuju) dan tampilan yang menarik (84,6% sangat setuju). Tingkat penerimaan ini dapat dianalisis menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989) dan diperbarui oleh Venkatesh & Bala (2008).

TAM mengusulkan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama: *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan yang dirasakan) dan *perceived usefulness* (kemanfaatan yang dirasakan). Dalam konteks penelitian ini, tingginya persentase responden yang setuju bahwa Media Digital Inspira mudah digunakan mengindikasikan bahwa media ini memenuhi kriteria *perceived ease of use*. Selain itu, 78,2% responden menyatakan bahwa media ini meningkatkan minat mereka dalam membaca cerpen, dan 80,8% merasa terbantu dalam memahami unsur intrinsik cerpen, yang menunjukkan bahwa media ini juga memenuhi kriteria *perceived usefulness*. Dengan terpenuhinya kedua kriteria ini, dapat disimpulkan bahwa Media Digital Inspira memiliki potensi untuk diadopsi secara luas oleh pengguna dalam pembelajaran membaca cerpen.

Efektivitas Media Digital Inspira Ditinjau dari Teori Pembelajaran Multimedia

Temuan bahwa 78,2% responden merasa minat membaca cerpen mereka meningkat setelah menggunakan Media Digital Inspira dapat diinterpretasikan melalui lensa teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan dalam berbagai format atau bentuk, seperti teks, gambar, audio, dan animasi. Media Digital Inspira, dengan fitur-fitur interaktif dan elemen multimedia yang terintegrasi, memungkinkan siswa untuk memproses informasi melalui berbagai saluran sensorik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip *cognitive theory of multimedia learning* (CTML) yang menekankan pentingnya mengurangi beban kognitif dan meningkatkan proses kognitif aktif selama pembelajaran.

Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Beban Kognitif (*Cognitive Load*)

Selain aspek multimedia, kemudahan penggunaan Media Digital Inspira juga berperan penting dalam mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) siswa. Rapanta et al. (2021) menjelaskan bahwa beban kognitif terdiri dari tiga jenis: *intrinsic cognitive load* (beban kognitif intrinsik), *extrinsic cognitive load* (beban kognitif ekstrinsik), dan *germane cognitive load* (beban kognitif yang relevan). Media Digital Inspira, dengan antarmuka yang intuitif dan navigasi yang mudah, dapat membantu mengurangi *extrinsic cognitive load*, yaitu beban kognitif yang tidak relevan dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat mengalokasikan lebih banyak sumber daya kognitif untuk memproses dan memahami materi cerpen, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar.

Motivasi dan Keterlibatan (*Engagement*) dalam Pembelajaran Digital

Temuan bahwa Media Digital Inspira meningkatkan minat membaca cerpen siswa juga terkait dengan teori motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran digital. Sung et al. (2021) dalam meta-analisis mereka menemukan bahwa media

pembelajaran digital yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan engagement, motivation, dan learning performance siswa dalam pembelajaran literasi. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan meliputi: (1) visual yang menarik, (2) interaktivitas, (3) umpan balik instan, dan (4) personalisasi. Media Digital Inspira, dengan fitur-fitur seperti pilihan cerpen yang beragam (85,9% sangat setuju), memberikan siswa otonomi untuk memilih materi yang sesuai dengan minat mereka, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Fleksibilitas dan Personalisasi Pembelajaran

Fleksibilitas waktu dan tempat yang ditawarkan oleh Media Digital Inspira (84,6% responden sangat setuju) juga merupakan faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teori pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya *anytime, anywhere learning* (pembelajaran kapan saja dan di mana saja) untuk mengakomodasi perbedaan individual dalam ritme belajar, gaya belajar, dan jadwal siswa.

Media Digital Inspira memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran di luar jam sekolah dan di lingkungan yang nyaman bagi mereka, yang dapat meningkatkan fleksibilitas dan personalisasi pembelajaran.

Meskipun penelitian ini sejalan dengan temuan Mohamad et al. (2022) yang mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi digital meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, penting untuk mengakui perbedaan metodologis antara kedua studi tersebut. Penelitian Mohamad et al. (2022) menggunakan desain eksperimental dengan kelompok kontrol, yang memungkinkan atribusi kausal yang lebih kuat terhadap dampak teknologi. Sebaliknya, penelitian ini mengadopsi desain survei yang mengandalkan persepsi subjektif pengguna. Oleh karena itu, interpretasi klaim mengenai efektivitas Media Digital Inspira harus dilakukan dengan hati-hati, dan validasi lebih lanjut melalui penelitian eksperimental sangat diperlukan.

Terlepas dari keterbatasan ini, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan, khususnya dalam konteks pembelajaran membaca cerpen di Indonesia. Sebagian besar

penelitian yang dibandingkan sebelumnya dilakukan di negara lain dengan konteks budaya dan sistem pendidikan yang berbeda (misalnya, China, Malaysia, Amerika Serikat). Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan bukti kontekstual yang spesifik yang menunjukkan bahwa temuan positif mengenai media digital dalam pembelajaran literasi dapat diterapkan pada pembelajaran sastra Indonesia, dengan penekanan khusus pada membaca cerpen dengan menggunakan sumber daya yang dikembangkan secara lokal oleh Dr. Nursaid, M.Pd.

Selain itu, penelitian ini memberikan dokumentasi penting mengenai penerimaan pengguna terhadap Media Digital Inspira, yang berfungsi sebagai data dasar (baseline data) untuk pengembangan media di masa mendatang. Meskipun pengukuran dampak objektif tidak dilakukan, data persepsi pengguna tetap sangat berharga bagi pengembang media untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang dihargai oleh pengguna (misalnya, aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan keragaman konten) serta area-area yang memerlukan perbaikan.

Hal terpenting, penelitian ini menawarkan pembelajaran metodologis yang berharga mengenai pentingnya desain instrumen penelitian yang cermat. Adanya ceiling effect dalam penelitian ini memberikan wawasan penting tentang kesalahan yang harus dihindari dalam merancang kuesioner evaluasi media pembelajaran. Pengalaman ini dapat menjadi referensi yang berharga bagi peneliti lain yang melakukan evaluasi serupa, sehingga mencegah pengulangan kesalahan yang sama.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis, beberapa kontribusi penting dapat diidentifikasi. Pertama, penelitian ini berhasil mendokumentasikan persepsi pengguna terhadap Media Digital Inspira yang menunjukkan penerimaan sangat positif. Informasi ini penting bagi pengembang media untuk mengetahui bahwa arah pengembangan yang telah dilakukan selama ini sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Kedua, penelitian ini memberikan contoh konkret tentang pentingnya desain instrumen penelitian yang baik, sehingga *ceiling effect* yang terjadi

dapat menjadi pembelajaran berharga bagi peneliti lain. Ketiga, data yang terkumpul dapat menjadi data baseline untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam dengan metodologi yang lebih robust.

Beberapa keterbatasan signifikan perlu diakui secara terbuka. Pertama, *ceiling effect* yang teridentifikasi menunjukkan keterbatasan sensitivitas instrumen dalam menangkap variasi persepsi responden. Kedua, desain skala 4-poin tanpa kategori netral memaksa responden memilih ke arah positif atau negatif. Ketiga, hampir seluruh responden (98,6%) adalah pengguna aktif media, sehingga evaluasi tidak merepresentasikan perspektif non-pengguna. Keempat, familiaritas tinggi responden dengan pengembang media dapat mempengaruhi objektivitas evaluasi. Kelima, ukuran sampel sebanyak 78 responden membatasi generalisasi temuan. Keenam, tidak adanya kelompok kontrol menyulitkan penilaian efektivitas relatif media dibanding metode pembelajaran lain.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Media Digital

Inspira memperoleh tingkat penerimaan yang sangat tinggi dari mahasiswa dan dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran membaca cerpen. Media ini terbukti mudah diakses, memiliki tampilan yang menarik, menyediakan pilihan cerpen yang relevan, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa terhadap unsur intrinsik cerpen. Fitur interaktif serta fleksibilitas akses juga berkontribusi pada meningkatnya pengalaman belajar mahasiswa. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada instrumen pengukuran, terutama karena adanya ceiling effect dan ketiadaan kelompok kontrol sehingga efektivitas media secara komparatif belum dapat dipastikan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan instrumen yang lebih sensitif, melibatkan sampel yang lebih beragam, serta membandingkan Media Digital Inspira dengan metode atau media pembelajaran lainnya untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Chark. R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Pfeiffer.
- Fuyukuma, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a new human-centered society*. Japan Business Federation.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rosenblatt, L. M. (1978). *The reader, the next, the poem: The transactional theory of the literary work*. Southem. Southem University Press.
- Vigotsky, L. S. (1978). *Mind of society: The development of higer psychological processes*. Harvard University Press.

Artikel in Press :

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Surver Nasional literasi membaca siswa SMA di Indonesia*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

- Chyung, S. Y., Hutchinson, D., & Shamsy, J. A. (2020). Evidence-based survey design: Ceiling effects associated with response scales. *Performance Improvement*, 59(6), 6-13.

- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Johnson, L., Smith, R., Willis, H., Levine, A., & Haywood (2021). The 2021 New Media Consortium Horizon Report: Higher education edition. *Computers & Education*, 165, 104135. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104135>
- Liu, Z., Moore, Z., Graham, L., & Lee, S. (2020). A look at research on mobile learning in K-12 education from 2007 to 2017. *International Journal of Education Technology in Higher Education Technology in Higher Education*, 17 (1), 1-20. <https://doi.org/10.1186/s41230-020-00213-9>
- Pratama, F., & Sari, D. P. (2022). Penggunaan aplikasi digital interaktif dalam pembelajaran membaca cerpen di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12 (2), 45-48.
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Guàrdia, L., & Koole, M. (2021). Balancing technology, pedagogy and the new normal: Post-pandemic challenges for higher education. *Postdigital Science and Education*, 3(3), 715-742.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2021). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.
- Sari, N. P., & Nugroho, B. (2023). Efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi membaca cerpen siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 22-35.
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273-315.