

Cultivating Literary Literacy in the Era of Algorithms, Automation, and Artificial Intelligence: The Role of Creative Learning in Schools

Moh. Ahsan Shohifur Rizal*

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

mohrizal@uneas.ac.id*

| Received: 19/07/2025

| Revised: 06/08/2025

| Accepted: 20/08/2025

Copyright©2025 by authors. Authors agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 International License

Abstrak

Studi ini mengkaji perkembangan literasi sastra di sekolah-sekolah di era algoritma, otomatisasi, dan kecerdasan buatan, dengan fokus pada peran spesifik pembelajaran kreatif. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode tinjauan pustaka, penelitian ini menganalisis data sekunder dari buku dan jurnal untuk mengidentifikasi tren, tantangan, dan strategi dalam pembelajaran sastra kreatif yang memanfaatkan teknologi. Evolusi teknologi yang pesat dan meningkatnya kompleksitas informasi menyoroti pentingnya keterampilan literasi di era informasi. Pembudayaan literasi kini mencakup kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi yang berubah dengan cepat dari beragam sumber, serta menavigasi sejumlah besar data yang tersedia. Temuan ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran kreatif dapat meningkatkan minat baca dan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan. Misalnya, platform seperti 1000Kitap dan Perusall telah terbukti meningkatkan motivasi membaca dan memfasilitasi membaca kolaboratif, mendukung beragam pembelajar melalui pedagogi inklusif. Namun, studi ini juga mengidentifikasi hambatan yang terus-menerus, seperti disparitas akses teknologi dan literasi digital yang kurang optimal di antara siswa. Maraknya misinformasi dan teori konspirasi daring semakin menggarisbawahi pentingnya literasi informasi dalam membedakan sumber yang kredibel dan memerangi penyebaran informasi palsu. Pembelajaran kreatif memberikan kontribusi signifikan dalam membina ekosistem pembelajaran sastra yang adaptif dan inklusif di era digital. Hal ini menekankan perlunya model pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif untuk mengatasi dinamika pendidikan kontemporer. Pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis permainan dipandang sebagai model relevan yang mendorong pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi dengan melibatkan siswa dalam proyek dunia nyata dan elemen permainan interaktif. Selain itu, integrasi AI dapat menghasilkan pengalaman belajar yang inovatif dan efisien, apabila pendekatan yang seimbang diadopsi yang menggabungkan teknologi AI dengan metode pengajaran inovatif dan mempertahankan fokus berkelanjutan pada penelitian dan pengembangan. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif sangat penting untuk

memperkaya literasi sastra siswa dan merangsang kreativitas mereka di era yang kompleks saat ini.

Kata kunci: Literasi Sastra, Era Digital, Algoritma, Otomasi, Kecerdasan Buatan, Pembelajaran Kreatif, Sekolah.

Abstract

This study examines the development of literary literacy in schools in the era of algorithms, automation, and artificial intelligence, with a focus on the specific role of creative learning. Using a qualitative approach and literature review methods, the study analyzes secondary data from books and journals to identify trends, challenges, and strategies in creative literature learning that utilizes technology. The rapid evolution of technology and the increasing complexity of information highlight the importance of literacy skills in the information age. Cultivating literacy now includes the ability to access, evaluate, and utilize rapidly changing information from diverse sources, as well as navigate the vast amounts of available data. These findings suggest that integrating technology into creative learning can significantly enhance students' reading interest and critical thinking skills. For example, platforms like 1000Kitap and Perusall have been shown to increase reading motivation and facilitate collaborative reading, supporting diverse learners through inclusive pedagogy. However, the study also identifies persistent barriers, such as disparities in technology access and suboptimal digital literacy among students. The rise of misinformation and conspiracy theories online further underscores the importance of information literacy in distinguishing credible sources and combating the spread of false information. Creative learning makes a significant contribution to fostering an adaptive and inclusive literary learning ecosystem in the digital age. This emphasizes the need for innovative and collaborative learning models to address the dynamics of contemporary education. Project-based learning and game-based learning are seen as relevant models that encourage critical thinking, problem-solving, and collaboration by engaging students in real-world projects and interactive game elements. Furthermore, the integration of AI can produce innovative and efficient learning experiences if a balanced approach is adopted that combines AI technology with innovative teaching methods and maintains a continuous focus on research and development. The implications of this research indicate that creative learning is crucial for enriching students' literary literacy and stimulating their creativity in today's complex era.

Keywords: Literary Literacy, Digital Era, Algorithm, Automation, Artificial Intelligence, Creative Learning, Schools.

Pendahuluan

Di era informasi yang serba cepat ini, literasi sastra menjadi semakin penting dalam membantu individu memahami dan menganalisis informasi dengan lebih kritis. Pembelajaran kreatif di sekolah dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman terhadap karya sastra, sehingga menciptakan generasi yang lebih terampil dalam berpikir kritis dan reflektif. Di era

informasi yang serba cepat ini, keterampilan literasi sangat penting karena evolusi teknologi yang cepat dan meningkatnya kompleksitas informasi. (Hilmi & Alwi, 2023; Pekkolay, 2022). Dalam pandangan tradisional, literasi bukan hanya membaca dan menulis; sekarang telah mencakup kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi yang berubah dengan cepat dari berbagai sumber, memastikan individu dapat menavigasi sejumlah data besar yang tersedia (Pekkolay, 2022). Dalam era globalisasi, penguasaan teknologi informasi menjadikan literasi informasi krusial bagi individu agar dapat bersaing dan berkembang dalam masyarakat yang didominasi oleh informasi sebagai komoditas utama (Almah, 2019).

Peningkatan literasi informasi sangat krusial bagi lembaga-lembaga demokrasi dan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, terutama dalam menghadapi kredibilitas informasi yang tidak pasti. Hal ini menekankan perlunya lembaga pendidikan untuk menghasilkan warga yang melek digital. (Luqiu, 2019). Hal ini juga menunjukkan perlunya kerja sama antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam meningkatkan literasi informasi. Dengan peningkatan literasi informasi, individu dapat menjadi lebih kritis dan tidak mudah terpengaruh oleh informasi yang tidak terverifikasi. Selain itu, peningkatan literasi informasi juga dapat membantu dalam memperkuat demokrasi dan memberikan perlindungan terhadap penyebaran informasi palsu yang dapat merugikan masyarakat secara luas.

Pembelajaran sastra di sekolah menghadapi berbagai tantangan, terutama di era digital saat ini. Tantangan termasuk tingkat kemahiran siswa yang rendah, kesulitan dalam menafsirkan teks sastra, kurangnya praktik dan kepercayaan guru dalam mengajar sastra. (Sylvester & Abdul Aziz, 2022). Hambatan dalam pembelajaran sastra juga berasal dari pendidik dan siswa. Untuk mengatasinya, diusulkan solusi seperti memanfaatkan aplikasi Wattpad, Instagram, dan YouTube sebagai sarana pembelajaran sastra (Lestari & Sriwulandari, 2024). Selanjutnya, perbedaan antara teks sastra dan non-sastra menimbulkan kesulitan yang signifikan bagi pelajar, membutuhkan karya interpretatif reflektif untuk memahami makna implisit dalam teks sastra (Benchenouf & Ouhaibia, 2022). Guru juga menghadapi tantangan dalam mengajar keterampilan membaca melalui teks sastra, termasuk sikap siswa dan guru, kurangnya pengalaman dan persiapan, keaslian teks, dan ukuran kelas yang besar (Alem, 2020). Oleh karena itu, perlu adanya kerjasama yang erat antara pendidik dan siswa dalam mengatasi tantangan tersebut. Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan teknologi yang ada, diharapkan pembelajaran literatur dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, pelatihan dan pendampingan dari guru juga sangat penting agar siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca melalui teks sastra dengan baik.

Pembelajaran kreatif dapat memberikan solusi yang efektif dalam meningkatkan minat baca siswa di era perkembangan teknologi yang begitu pesat. Dengan pendekatan yang inovatif dan interaktif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menginspirasi bagi para siswa. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, pembelajaran kreatif dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan minat baca siswa di era digital ini. Perkembangan teknologi telah secara signifikan mempengaruhi minat membaca, terutama di kalangan generasi muda. Meskipun teknologi digital memperluas akses informasi dan menyediakan pengalaman belajar yang personalisasi, terdapat kontribusi mereka terhadap penurunan kebiasaan membaca tradisional. Dengan perkembangan teknologi digital yang cepat, siswa cenderung lebih menyukai teks yang ringkas. Preferensi ini berkorelasi dengan

penurunan konsentrasi membaca mereka, yang selanjutnya mengarah pada praktik membaca yang dangkal dibandingkan dengan perolehan pemahaman yang mendalam (Kovac & van der Weel, 2018; Šnitņikovs & Svitaja, 2023). Pergeseran tersebut diperburuk oleh arus informasi yang cepat, yang dapat membuat siswa kewalahan dan mengurangi minat mereka untuk membaca materi yang lebih lama dan kompleks (Adriana et al., 2022; Kovac & van der Weel, 2018). Untuk mengatasi tantangan tersebut, model pembelajaran inovatif, seperti model RADEC (Read-Answer-Discuss-Explain-Create), telah diusulkan untuk menumbuhkan minat membaca yang lebih besar dalam pengaturan pendidikan. Model-model tersebut bertujuan untuk melibatkan siswa secara lebih efektif dan membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan teknologi mereka (Adriana et al., 2022; Bahari & Gholami, 2023). Dengan adanya tantangan minat baca siswa di era digital yang semakin kompleks, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kreatif tidak hanya memberikan solusi, tetapi juga menjadi kunci dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan yang interaktif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menginspirasi siswa untuk terus mengembangkan minat baca mereka. Dengan demikian, pembelajaran kreatif menjadi pilihan yang tepat dalam menghadapi tantangan minat baca siswa di era digital.

Konsep literasi sastra di era digital mencakup pemahaman beragam, tentang bagaimana individu terlibat dengan teks di berbagai media. Literasi digital sangat penting untuk menavigasi kompleksitas informasi dalam masyarakat saat ini, terutama dalam memerangi informasi yang salah di media sosial, menjadi sangat penting untuk melakukan evaluasi kritis sumber tersebut (Nisa, 2024). Tidak hanya sekadar menguasai teknologi, hal ini juga bertujuan untuk memasukkan keterampilan sosial, kreativitas, dan pemikiran kritis, serta membina lingkungan belajar yang inovatif bagi siswa (Haya et al., 2023). Selain itu, definisi literasi menyoroti pentingnya mengintegrasikan beragam perspektif, seperti literasi visual dan media, untuk memperkaya pemahaman tentang membaca dalam konteks digital (Baron, 2017; Biti, 2023). Sastra digital, genre yang unik dalam platform digital, menghadirkan tantangan dan peluang untuk analisis sastra, memerlukan metodologi baru untuk keterlibatan dalam pengaturan pendidikan (Mustofa & Lestari, 2023). Dengan demikian, literasi sastra di era digital dicirikan oleh perpaduan keterlibatan kritis, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi terhadap bentuk-bentuk teks dan media baru.

Dilihat dari segi rangkaian sejarah yang kompleks, bukan dari pergeseran zaman, mesin infrastruktur yang membentuk digitalisasi dan datafikasi didukung oleh garis keturunan panjang perkembangan ilmiah dan industri. Dengan perspektif genealogis tentang digitalisasi dan datafikasi, hal ini mencakup statistik modern, teori matematika, dan ilmu komputer. Baru-baru ini, fitur digitalisasi dan datafikasi mencakup teknik ilmu data, kapasitas industri yang berkembang untuk mengumpulkan 'big data' dalam jumlah besar, penemuan teknik komputasi berdaya tinggi untuk menyimpan dan memproses data tersebut, seperti komputasi awan, dan pengembangan pembelajaran mesin, pemrosesan bahasa, dan algoritma lain untuk menyortir dan mengatur informasi digital (Williamson et al., 2023). Era algoritma, otomatisasi, dan kecerdasan buatan (AI) dalam pendidikan menghadirkan lanskap kompleks yang ditandai dengan peluang yang signifikan dan tantangan yang tangguh. AI memfasilitasi pembelajaran yang dipersonalisasi dan meningkatkan distribusi sumber daya pendidikan, berpotensi mendemokratisasikan akses ke pendidikan dan meningkatkan metodologi pengajaran (Lin, 2024; Xiao, 2024). Namun, integrasi sistem pengambilan keputusan algoritmik menimbulkan kekhawatiran kritis mengenai

transparansi, keadilan, dan akuntabilitas, yang dapat merusak kepercayaan dalam proses pendidikan (Levantis & Sgora, 2024). Selain itu, isu-isu seperti privasi data, bias algoritmik, dan kebutuhan untuk mendefinisikan kembali peran pendidik adalah tantangan mendesak yang harus ditangani untuk memastikan hasil pendidikan yang adil (Xiao, 2024; Yang, 2024). Teknologi AI generatif, meskipun menjanjikan dalam meningkatkan pengalaman belajar, juga memerlukan pertimbangan yang cermat tentang implikasinya terhadap integritas akademik dan dinamika guru-siswa (Vafadar & Moradi Amani, 2024). Jadi, sementara potensi inovasi dalam pendidikan sangat luas, penting untuk menavigasi tantangan ini dengan bijaksana untuk memanfaatkan manfaat penuh AI (Li & Zhao, 2024; Vafadar & Moradi Amani, 2024).

Selanjutnya, Ouyang & Jiao, (2021) berpendapat bahwa pengembangan bidang Artificial Intelengentin Education (AIEd) di masa depan harus mengarah pada pengembangan berulang dari pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, didorong oleh data, dan personal di era pengetahuan saat ini. Dengan demikian, literasi sastra di era digital merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, dan mengekspresikan karya sastra melalui media digital. Pembelajaran kreatif dalam literasi sastra melibatkan penggunaan teknologi dan media baru untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap karya sastra. Prinsip-prinsip yang relevan dalam pembelajaran kreatif literasi sastra di era digital antara lain keterlibatan aktif, kolaborasi, dan kreativitas dalam mengekspresikan pemahaman terhadap karya sastra. Model-model pembelajaran yang dapat diterapkan termasuk pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami dan mengapresiasi karya sastra.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain tinjauan pustaka. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan narasi komprehensif mengenai literasi sastra di era digital dan peran pembelajaran kreatif. Subjek penelitian ini adalah data sekunder yang dikumpulkan dari berbagai sumber primer, seperti buku dan jurnal ilmiah terkait, dengan judul penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran pustaka secara sistematis menggunakan kata kunci yang relevan dan analisis isi dokumen yang terkumpul. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis isi untuk mengidentifikasi pola umum, tren, dan tantangan yang muncul dalam literasi digital dan pembelajaran sastra di sekolah. Hasil analisis ini juga digunakan untuk merumuskan rekomendasi dan strategi peningkatan literasi digital siswa dalam pembelajaran sastra. Dalam penelitian tinjauan pustaka ini, instrumen utama yang digunakan adalah peneliti sendiri. Dalam penelitian studi literatur ini, peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Perannya meliputi penelusuran dan pemilihan literatur berdasarkan relevansi dengan kata kunci dan fokus penelitian, ekstraksi informasi penting dari sumber terpilih, serta analisis konten untuk menafsirkan dan mensintesis data guna menarik kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini secara khusus menemukan bahwa, di era algoritma, otomatisasi, dan kecerdasan buatan, pembelajaran kreatif memainkan peran penting dalam memperkaya literasi sastra siswa dan merangsang kreativitas mereka. Awalnya, penelitian ini menemukan bahwa

integrasi teknologi, seperti platform 1000Kitap dan Perusall, secara signifikan meningkatkan minat baca dan keterampilan berpikir kritis siswa melalui penggunaan pedagogi inklusif dan kolaboratif. Temuan ini melampaui klaim umum tentang teknologi dengan menunjukkan bagaimana aplikasi spesifik meningkatkan keterlibatan membaca dan menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam.

Meskipun terdapat tantangan seperti disparitas akses teknologi dan literasi digital yang belum optimal, penelitian ini menggarisbawahi kontribusi signifikan pembelajaran kreatif dalam mendorong ekosistem pembelajaran sastra yang adaptif dan inklusif di era digital. Solusi yang diusulkan, seperti penggunaan aplikasi media sosial (Wattpad, Instagram, YouTube) sebagai alat pembelajaran sastra dan penerapan model inovatif seperti RADEC (Read-Answer-Discuss-Explain-Create) dan *Game-based learning* (GBL) menawarkan kerangka kerja praktis yang dapat meningkatkan minat baca dan menumbuhkan keterampilan abad ke-21.

Konsep era algoritma, otomasi, dan kecerdasan buatan dan pengaruhnya pada literasi sastra

Era algoritma, otomatisasi, dan kecerdasan buatan (AI) telah membawa transformasi fundamental dalam literasi sastra, mengubahnya tidak hanya sebagai fasilitator akses tetapi juga sebagai pembentuk bagaimana individu berinteraksi dengan, menciptakan, dan memahami teks. Pergeseran paradigma ini membutuhkan eksplorasi mendalam untuk memahami bagaimana teknologi ini memengaruhi proses membaca, menulis, dan mengapresiasi karya sastra.

AI berdampak signifikan terhadap ekspresi sastra, tidak hanya dengan memungkinkan bentuk-bentuk penulisan baru tetapi juga dengan meningkatkan teknik tradisional melalui perangkat kolaboratif yang membantu penulis mengatasi hambatan kreatif dan mengeksplorasi struktur naratif yang inovatif. Secara khusus, AI generatif, melalui kombinasi kode dan bahasa alami, menghasilkan keluaran multimoda yang menantang paradigma literasi konvensional dan menuntut pemahaman literasi yang lebih adaptif. AI secara signifikan mempengaruhi ekspresi sastra, memungkinkan bentuk-bentuk penulisan baru dan meningkatkan teknik tradisional melalui alat kolaboratif yang membantu penulis dalam mengatasi hambatan kreatif dan mengeksplorasi struktur naratif inovatif (Dhayalakrishnan, 2024). Meskipun AI memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan literasi dan eksplorasi kreatif, terdapat kekhawatiran substansial tentang dampaknya terhadap keterlibatan kritis dan kedalaman membaca, yang berpotensi menyebabkan pendangkalan literasi. Dualitas potensial ini—antara peningkatan kreativitas dan potensi penurunan keterlibatan kritis—menyoroti perlunya penggunaan AI yang terarah dan bertanggung jawab dalam pendidikan (Kalantzis & Cope, 2024). AI seharusnya berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan kapasitas kognitif dan kreatif manusia, bukan sebagai pengganti pemikiran mendalam. Lebih lanjut, kemunculan konten yang dihasilkan AI juga menimbulkan isu-isu kompleks terkait hak cipta dan kepengarangan. Perlu dicatat bahwa dokumen ini mengidentifikasi tantangan-tantangan tersebut tetapi tidak memberikan rekomendasi praktis khusus bagi guru atau siswa yang menghadapi isu hak cipta terkait konten yang dihasilkan AI. Selain itu, algoritma membantu analisis dan penyebaran teks, mengembalikan studi sastra serta mendorong keragaman (inkluisivitas) di seluruh dunia (Xue & Chen, 2024).

Dengan demikian, meskipun teknologi AI meningkatkan akses terhadap informasi dan memperkaya ekspresi sastra, penggunaannya membutuhkan pemahaman yang komprehensif dan

kritis terhadap penerapannya. Mengatasi potensi penurunan keterlibatan kritis dan kedalaman membaca yang disebabkan oleh AI sangat penting untuk menumbuhkan literasi berkelanjutan di era digital. Hal tersebut menunjukkan bahwa AI bukanlah solusi tunggal, melainkan alat yang memerlukan integrasi yang cermat dengan pedagogi yang mendorong pemikiran kritis dan evaluasi informasi yang mendalam.

Model Pembelajaran Kreatif yang Relevan

Model pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model pembelajaran kreatif yang dapat mengatasi tantangan era algoritma, otomasi, dan kecerdasan buatan. Model ini memberikan siswa proyek nyata untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan kreatif, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Proyek-proyek ini juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan mengatasi tantangan yang kompleks. Dengan menggunakan kerangka kerja kreatif dan pendekatan kolaboratif, model pembelajaran kreatif dapat menangani tantangan yang ditimbulkan oleh era algoritma, otomasi, dan kecerdasan buatan (AI). Untuk memasukkan AI sebagai agen kreatif bersama, model kreativitas tradisional harus diubah, karena seringkali berpusat pada manusia. Moura, (2024) misalnya, menyarankan untuk merevisi kerangka kerja yang ada untuk memasukkan elemen yang mengenali peran AI dalam proses kreatif, sehingga mendorong kolaborasi manusia-AI dalam proyek kreatif. Selain itu, Folcuț et al., (2024) menekankan bahwa model pendidikan harus berubah untuk mengintegrasikan alat digital dan AI. Teknologi tersebut penting untuk menekankan penyelarasan kurikulum dengan peran pekerjaan yang muncul dengan memanfaatkan platform pendidikan inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Adaptasi tersebut tidak hanya mengoptimalkan proses pendidikan, tetapi juga mempertahankan aspek kreatif pengajaran dan memastikan bahwa kreativitas manusia tetap sentral dalam lingkungan belajar. Namun, tantangan tetap ada, terutama dalam model generatif yang sering tidak memiliki kemampuan untuk menghasilkan konten di luar kumpulan data pelatihan mereka. Hal tersebut menunjukkan akan kebutuhan kerangka kerja yang meningkatkan kreativitas dalam output yang dihasilkan AI (Chemla--Romeu-Santos & Esling, 2022). Agar teknologi pendidikan dapat memanfaatkan potensi kreatifnya, kerangka kerja yang memungkinkan AI membuat konten yang lebih kreatif harus terus dikembangkan. Dengan demikian, pendidikan akan terus berkembang dan secara keseluruhan dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Masa depan pendidikan yang inovatif dan efektif dapat dicapai dengan adanya pendekatan yang holistik, serta mengintegrasikan antara kreativitas manusia dan teknologi. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan adalah *game-based-learning* (GBL) yakni mencakup berbagai model pembelajaran kreatif yang meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan keterampilan penting abad ke-21. GBL menggunakan elemen-elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, dan reward untuk memotivasi siswa dalam proses belajar. Dengan adanya interaksi yang menarik dan menyenangkan, siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, GBL juga dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan pemecahan masalah siswa, sehingga mereka siap menghadapi tantangan dunia nyata di masa depan. Salah satu model yang menonjol adalah pendekatan konstruktivis, yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan berkolaborasi melalui permainan, sehingga meningkatkan pemikiran kritis, komunikasi, dan kreativitas (Untari, 2022). Selain itu, untuk pembelajaran berbasis game, telah diusulkan kerangka kerja kreatif empat tingkat. Kerangka ini mencakup

keaktivitas khusus permainan di tingkat mikro, desain tugas di tingkat meso, pembuatan tujuan bermakna di tingkat makro, dan hubungan meta-level dengan masalah sosial yang lebih luas (Farias & Isabel, 2022). Model IMIE (identifikasi, modeling, penerapan, dan evaluasi) untuk belajar desain game juga menekankan betapa pentingnya kolaborasi pencipta dan integrasi pedagogis untuk meningkatkan hasil belajar (Abarkan et al., 2021). Terakhir, telah diakui bahwa memasukkan desain game digital ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka tentang teknologi. Saat ini, model penilaian sedang dikembangkan untuk menilai strategi pembelajaran (Horvat et al., 2022). Dengan demikian, penggunaan desain game dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga membantu mereka menjadi lebih kreatif, bekerja sama, dan memahami konsep yang rumit. Pendekatan IMIE memungkinkan guru membuat pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan berkelanjutan sehingga dapat membantu siswa mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Selain itu, pembuatan model penilaian yang tepat akan memastikan penggunaan desain game dalam pembelajaran berhasil serta memberikan panduan untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Sastra

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra menjadi hal yang penting untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Selain itu, teknologi juga memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar secara lebih mudah dan efisien. Integrasi media sosial, aplikasi, dan platform digital ke dalam pembelajaran sastra telah secara signifikan mengubah praktik literasi tradisional. Penelitian menunjukkan bahwa platform seperti 1000Kitap (<https://1000kitab.com/>) meningkatkan motivasi membaca dan mendorong interaksi di antara pengguna, terutama di antara guru pra-layanan, yang melaporkan sikap positif terhadap berbagi dan mendiskusikan literatur melalui aplikasi ini (Eskimen, 2024). Demikian pula, Perusall mencontohkan bagaimana platform sosial dapat memfasilitasi membaca kolaboratif, melayani pelajar yang beragam dengan mempromosikan pedagogi inklusif melalui fitur yang mengakomodasi berbagai kebutuhan belajar (Ateh, 2024). Selain itu, kemajuan dalam teknologi media telah merevolusi produksi dan penyebaran konten sastra, memungkinkan akses dan keterlibatan yang lebih luas di berbagai demografi, yang sebelumnya dibatasi oleh media tradisional (Jamil Shahwan, 2023). Pergeseran ini tidak hanya mendemokratisasikan akses ke sastra tetapi juga memperkaya pengalaman belajar dengan memungkinkan beragam perspektif dan keterlibatan kolaboratif, yang pada akhirnya berkontribusi pada perkembangan sosial dan ekonomi budaya sastra. Dengan adanya kemajuan teknologi media, kini lebih banyak orang dapat mengakses sastra dari berbagai sudut pandang dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara kolaboratif. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang sastra tetapi juga membuka peluang untuk pertumbuhan ekonomi dan sosial di bidang budaya sastra. Dengan demikian, teknologi media telah membawa dampak positif dalam membentuk masyarakat yang lebih inklusif dan berbudaya.

Peningkatan Minat Baca dan Literasi Sastra

Berbagai penelitian telah mengidentifikasi berbagai strategi untuk meningkatkan minat baca siswa melalui pembelajaran kreatif. Strategi tersebut berfokus pada pembelajaran

berdasarkan pengalaman, metode pengajaran yang inovatif, dan layanan perpustakaan yang menarik yang bertujuan untuk menumbuhkan kecintaan siswa terhadap membaca.

Model literasi membaca berbasis pembelajaran eksperiensial, yang terdiri dari empat siklus pembelajaran: mengalami, merefleksikan, berpikir, dan bertindak, dapat meningkatkan minat baca siswa secara signifikan. Kegiatan inti dari pendahuluan, bagian utama, dan kesimpulan merupakan bagian dari model tersebut (Retnaningtyas et al., 2024). Taksonomi Bloom yang Direvisi telah terbukti meningkatkan minat siswa dalam membaca dan keterampilan berpikir kreatif di tingkat sekolah dasar. Dalam kelas membaca bahasa Inggris, pendekatan ini mendorong berbagai pendekatan pengajaran yang kreatif dan bervariasi, sehingga menghasilkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dengan siswa (Widiana et al., 2023). Selain itu, melalui penggunaan berbagai bahan bacaan dan tugas yang dipikirkan sendiri, pendekatan ini dapat merangsang minat dan inisiatif siswa (Teng, 2024). Siswa yang menyukai membaca dapat didorong dengan menyediakan bahan bacaan yang disesuaikan dengan disko, membuat ruang untuk membaca yang menarik dan berkompetisi dalam literasi. Kenyataan berbeda-beda timbul dari hal ini. Efektivitas kajian bermacam-macam metodologi menjadikan mereka mendemonstrasikan dan banyak hal lain yang dapat memengaruhi cara pembelajaran di pandangan masing-masing. Selain itu, guru harus memahami preferensi dan kebutuhan masing-masing siswa untuk membantu mereka menemukan minat baca. Dengan menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan minat siswa, menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan membaca, dan merangsang kompetisi literasi, guru dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa secara signifikan. Dengan cara ini, metode ini tidak hanya merangsang minat dan inisiatif siswa, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka.

Kendala dan Solusi

Tantangan yang dihadapi pembelajaran kreatif di era algoritma, otomatisasi, dan kecerdasan buatan (AI) menghambat efektivitasnya. Faktor-faktor tersebut adalah faktor sosial, teknis, dan pendidikan yang perlu ditangani untuk menciptakan lingkungan yang mendorong kreativitas. Terjadi kesalahpahaman tentang penggunaan AI. Banyak pemangku kepentingan menganggap AI sebagai ancaman terhadap kreativitas, bukan alat untuk meningkatkannya, dan hal ini menyebabkan penolakan oleh industri kreatif. Kesalahpahaman ini muncul dari pemahaman yang tidak memadai tentang kemampuan dan potensi AI untuk meningkatkan kreativitas manusia, bukan menggantikannya (Oliinyk, 2023). Tantangan berikutnya adalah bagaimana cara mengintegrasikan AI dalam pembelajaran. Hanya ada sedikit studi kasus yang menunjukkan bahwa AI dapat meningkatkan hasil pembelajaran dalam pendidikan kreatif, tetapi juga terdapat kebutuhan besar untuk pendekatan yang mengintegrasikan kekuatan komputasi AI dengan nilai bimbingan manusia yang tak tergantikan dalam mempromosikan kreativitas (Omran Zailuddin et al., 2024). Pemanfaatan AI untuk menciptakan karya kreatif menimbulkan masalah kompleks misalnya berkaitan dengan hak cipta dan kepengarangan yang mempersulit situasi hukum bagi para kreator itu sendiri. Ketika konten yang dihasilkan kecerdasan buatan menjadi lebih umum, semakin sulit untuk mengaitkan kepengarangan dan melindungi hak kekayaan intelektual (Käde, 2024). Namun, di satu sisi, beberapa pihak berpendapat bahwa menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh AI dapat mendorong para pendidik untuk mengubah pendekatan mereka, mempertimbangkan kembali metode tradisional mereka, dan menggabungkan teknologi baru dalam proses kreatif mereka (Kumar, 2023). Artinya, kemajuan dalam kecerdasan buatan

juga mendorong inovasi dalam pendidikan dan memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien. Guru dapat menggunakan teknologi AI di kelas untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan secara umum. Oleh karena itu, meskipun AI menghadirkan masalah hak kekayaan intelektual, AI memiliki potensi untuk meningkatkan pendidikan sekaligus merangsang kreativitas.

Pembelajaran kreatif di zaman algoritma, otomatisasi, dan kecerdasan buatan (AI) memerlukan pendekatan kreatif yang mengintegrasikan kreativitas manusia dengan teknologi. Hal ini membutuhkan penjelasan kembali mengenai metodologi dan struktur pendidikan yang mendorong penciptaan daya pikir dalam landscape berteknologi maju. Kreativitas harus dilihat di luar batas-batas tradisional. Artinya bagaimana cara mempertemukan potensi manusia dan kekuatan komputasi AI. Pergeseran ini memerlukan program pendidikan untuk mempromosikan pasca-humanisme dan konektivisme, mengakui kemampuan kolaboratif manusia dan mesin (Zhakata, 2022). Kemampuan AI untuk menghasilkan konten asli menantang definisi kreativitas konvensional, mendorong pendidik untuk mengeksplorasi paradigma baru yang membedakan kreativitas dari konten yang lain (Longo, 2023). Berikutnya, yakni pendekatan naratif. Dengan cara memfasilitasi partisipasi siswa dalam pertanyaan imajiner serta bagaimana cara meningkatkan kemampuan komunikasi mereka, teknik naratif dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan memperdalam pemahaman budaya mereka. Dengan metode ini, siswa didorong untuk menggunakan bahasa secara imajinatif dan lebih dari sekedar menyampaikan informasi (Kang et al., 2022). Selanjutnya, pendekatan multidisiplin: Pemahaman yang komprehensif tentang peran AI dalam pendidikan memerlukan kerja sama antardisiplin. Wawasan dari ilmu komputer, pendidikan, dan komunikasi harus disintesis untuk menemukan strategi pelatihan dan akulturasi yang baik bagi guru dan siswa (Blanc et al., 2023). Solusi ini memberikan perspektif baru terhadap pendidikan. Namun, terdapat kekhawatiran tentang kemungkinan ketergantungan berlebihan pada AI yang dapat menghambat kreativitas manusia jika tidak diimbangi dengan pendekatan pedagogis konvensional. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pemangku kepentingan pendidikan untuk mempertimbangkan secara cermat bagaimana AI dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar tanpa menghilangkan unsur kreativitas dan individualitas manusia. Pencapaian tujuan pendidikan memerlukan perpaduan yang seimbang antara teknologi AI dan metode pengajaran tradisional. Selain itu, penelitian dan pengembangan berkelanjutan harus dilakukan untuk memastikan bahwa penerapan AI dalam pendidikan dapat memaksimalkan manfaatnya tanpa mengorbankan aspek penting lainnya.

Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran kreatif berperan penting dalam memperkaya literasi sastra siswa dan merangsang kreativitas mereka di tengah kompleksitas era algoritma, otomatisasi, dan kecerdasan buatan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi, khususnya melalui platform seperti 1000Kitap dan Perusall, secara signifikan meningkatkan minat baca dan keterampilan berpikir kritis siswa, sekaligus memfasilitasi pedagogi inklusif dan mendorong kegiatan membaca kolaboratif. Hasil ini sejalan dengan hipotesis bahwa pembelajaran kreatif berbasis teknologi dapat menjadi solusi bagi tantangan literasi di era digital. Namun, studi ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan penting.

Kesenjangan akses teknologi dan literasi digital belum optimal di antara siswa masih menjadi kendala yang signifikan.

Menanggapi temuan penelitian tersebut, pembelajaran kreatif telah terbukti mampu membentuk ekosistem pembelajaran yang adaptif dan inklusif untuk sastra di era digital. Hal ini menekankan urgensi model inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek dan permainan yang mendorong pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini menyimpulkan bahwa beberapa langkah strategis konkret diperlukan. *Pertama*, pengembangan kurikulum yang adaptif dan berbasis proyek, dengan memperkuat integrasi model RADEC (Baca-Jawab-Diskusi-Jelaskan-Kreasi) dan GBL (Pembelajaran Berbasis Permainan) dalam kurikulum sastra, dengan berfokus pada proyek nyata dan elemen permainan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mendalam siswa. *Kedua*, peningkatan literasi digital guru dan siswa melalui program pelatihan komprehensif untuk mengembangkan kemampuan mengevaluasi sumber informasi, memahami bias algoritmik, dan melawan disinformasi. *Ketiga*, pengembangan dan integrasi pedoman etika yang jelas dan kebijakan hak cipta mengenai penggunaan dan pembuatan konten berbasis AI dalam lingkungan belajar, termasuk diskusi kelas tentang atribusi, orisinalitas, dan implikasi hukum dari karya yang dihasilkan AI. *Keempat*, mempromosikan keterlibatan kritis dengan AI dengan mengembangkan pendekatan pedagogis yang secara eksplisit mengajarkan siswa untuk menilai secara kritis informasi yang dihasilkan AI dan memahami keterbatasan dan biasnya. Pada akhirnya, kolaborasi lintas sektor yang erat antara pemerintah, lembaga pendidikan, pengembang teknologi, dan masyarakat sangat penting untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendorong pengembangan literasi adaptif dan inklusif di era digital. Menerapkan solusi tersebut, pembelajaran sastra akan tetap relevan dan bermanfaat bagi siswa saat mereka menghadapi beragam tantangan di masa depan, memastikan mereka tidak hanya melek digital tetapi juga melek kritis dan kreatif dalam sastra.

Daftar Pustaka

- Abarkan, A., Saaidi, A., & Yakhlef, M. Ben. (2021). Learning games creation: IMIE model. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 11(5), 4373–4380. <https://doi.org/10.11591/ijece.v11i5.pp4373-4380>
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Adriana, A., Sulfasyah, S., & Rukli, R. (2022). Comparison of RADEC Learning Model and SQ3R Learning Model on Reading Interest of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(3). <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i3.pp941-951>
- Almah, H. (2019). URGENSI LITERASI INFORMASI (INFORMATION LITERACY) DALAM ERA GLOBALISASI: PERPUSTAKAAN, MASYARAKAT, DAN PERADABAN. *KOMUNIKA*, 2(1). <https://doi.org/10.24042/komunika.v2i1.4756>
- Ateh, C. M. (2024). Social platforms as Tools for Inclusive Pedagogy: Case of Perusall for Collaborative Reading. *Annals of Social Sciences & Management Studies*, 10(3). <https://doi.org/10.19080/ASM.2024.10.555788>

- Bahari, A., & Gholami, L. (2023). Challenges and affordances of reading and writing development in technology-assisted language learning. In *Interactive Learning Environments* (Vol. 31, Issue 10). <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2065308>
- Baron, N. S. (2017). Reading in a digital age. In *Phi Delta Kappan* (Vol. 99, Issue 2). <https://doi.org/10.1177/0031721717734184>
- Benchennouf, H., & Ouhaibia, B. (2022). L'album de jeunesse narratif comme support pour déclencher le processus interprétatif en lecture littéraire chez les apprenants de deuxième année moyenne. *Milev Journal of Research and Studies*, 8(1). <https://doi.org/10.58205/mjrs.v8i1.1009>
- Biti, M. (2023). (Re)Tasking Literacy for The Digital Age. *East European and Balkan Institute*, 47(2), 91–112. <https://doi.org/10.19170/eebs.2023.47.2.91>
- Blanc, L., Boulord, C., Scientothèque, L., & Gagneur, C.-A. (n.d.). *ENSEIGNER ET APPRENDRE A L'ERE DE L'IA Acculturation, intégration et usages créatifs de l'IA en éducation INRIA Mnemosyne Axel Palaude, INRIA Mnemosyne*. <https://edunumrech.hypotheses.org/>
- Bots and Books: How Artificial Intelligence is Shaping Contemporary Literature. (2024). *Contemporaneity of English Language and Literature in the Robotized Millennium*, 3(2), 1–4. <https://doi.org/10.46632/cellrm/3/2/1>
- Challenges Encounter on Teachers' Practice of Using Literary Texts to Teach Reading Skills: Some Selected High Schools in Enbse Sar Mider Woreda. (2020). *Journal of Literature, Languages and Linguistics*. <https://doi.org/10.7176/jlll/70-04>
- Chemla--Romeu-Santos, A., & Esling, P. (2022). *Challenges in creative generative models for music: a divergence maximization perspective*.
- Eskimen, A. D. (2024). Literature and Media: A Closer Look at Literature through a Social Networking Application. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 12(1). <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.12n.1p.37>
- Farias, C., & Isabel. (2022). *Learner-Oriented Teaching and Assessment in Youth Sport*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003140016>
- Folcuț, O., Manta, O., & Militaru, I. (2024). Education, Artificial Intelligence, and the Digital Age. *Qeios*. <https://doi.org/10.32388/1ac411.3>
- Hannah, M. N. (2023). Information literacy in the age of internet conspiracism. *Journal of Information Literacy*, 17(1). <https://doi.org/10.11645/17.1.3277>
- Haya, A. F., Kurniawati, K., Hardiyanti, N., & Saputri, I. A. (2023). Pentingnya Penerapan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *TSAQOFAH*, 3(5). <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1491>
- Hilmi, I. F., & Alwi, N. A. (2023). Reading Speed Effectiveness in Improving Literary Culture in the Industrial Revolution 4.0. *Modality Journal: International Journal of Linguistics and Literature*, 3(1). <https://doi.org/10.30983/mj.v3i1.6378>

- Horvat, M., Jagust, T., Veseli, Z. P., Malnar, K., & Cizmar, Z. (2022). An overview of digital game-based learning development and evaluation models. *2022 45th Jubilee International Convention on Information, Communication and Electronic Technology, MIPRO 2022 - Proceedings*. <https://doi.org/10.23919/MIPRO55190.2022.9803333>
- Jamil Shahwan, S. (2023). The Impact of Social Media on Literature. *Arab World English Journal, 1*. <https://doi.org/10.24093/awej/comm1.18>
- Käde, L. (2024). *Creative Machines—Machine Learning Models, Copyright, and Computational Creativity*. https://doi.org/10.1007/978-3-031-47946-5_15
- Kalantzis, M., & Cope, B. (n.d.). *Literacy in the Time of Artificial Intelligence*.
- Kang, S., Lee, D., Yang, Y., Kang, G. H., & Lee, J.-W. (2022). Fostering Creativity through Narrative in the Age of AI. *The Korean Society for Teaching English Literature, 26*(3), 5–34. <https://doi.org/10.19068/jtel.2022.26.3.01>
- Kovac, M., & van der Weel, A. (2018). Reading in the era of digitisation: An introduction to the special issue. *First Monday, 23*(10). <https://doi.org/10.5210/fm.v23i10.9448>
- Kumar, S. (2023). Artificial Intelligence Learning and Creativity. *Eduphoria-An International Multidisciplinary Magazine, 01*(02), 13–14. <https://doi.org/10.59231/eduphoria/230402>
- Lestari, L. T., & Sriwulandari, N. (2024). Literature Learning in The Digital Era: Challenges and Obstacles. *Edulitics (Education, Literature, and Linguistics) Journal, 8*(2). <https://doi.org/10.52166/edulitics.v8i2.5089>
- Levantis, N., & Sgora, A. (2024). Algorithmic Decision Making in Education: Challenges and Opportunities. *2024 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), 1–7*. <https://doi.org/10.1109/EDUCON60312.2024.10578645>
- Li, Y., & Zhao, Z. (2024). The Role of Education in the Era of AI: Challenges Along with Opportunities. *Journal of Humanities, Arts and Social Science, 8*(4), 1034–1039. <https://doi.org/10.26855/jhass.2024.04.039>
- Lin, Y. (2024). Adapting to the AI Era: Higher Education's Opportunities and Challenges with ChatGPT. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media, 40*(1). <https://doi.org/10.54254/2753-7048/40/20240734>
- Longo, A. (2023). COMPUTATIONAL CREATIVITY OR AUTOMATED INFORMATION PRODUCTION? *Balkan Journal of Philosophy, 15*(1). <https://doi.org/10.5840/bjp20231513>
- Luqiu, L. R. (2019). *In the Age of Misinformation: The Importance of Information Literacy*. https://doi.org/10.1007/978-981-13-6681-9_15
- Massaro, D., & Bernstein, J. (2023). Artificial intelligence in literacy. In *International Encyclopedia of Education (Fourth Edition)* (pp. 529–542). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818630-5.07005-6>
- Moura, F. T. (2024). *Artificial Intelligence, Co-Creation and Creativity*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003453901>

- Mustofa, A., & Lestari, L. A. (2023). LITERARY CRITICISM IN THE DIGITAL AGE: ADDRESSING THE PROBLEMS AND OPPORTUNITIES OF DIGITAL LITERATURE IN EFL PEDAGOGY. *English Review: Journal of English Education*, 11(1). <https://doi.org/10.25134/erjee.v11i1.7137>
- Nisa, K. (2024). Peran Literasi di Era Digital Dalam Menghadapi Hoaks dan Disinformasi di Media Sosial. *Impressive: Journal of Education*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.61502/ijoe.v2i1.75>
- Oliinyk, O. (2023). Creative Industries in the Epoch of Artificial Intelligence: Tendencies and Challenges. *Almanac "Culture and Contemporaneity,"* 2. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2023.293736>
- Omran Zailuddin, M. F. N., Nik Harun, N. A., Abdul Rahim, H. A., Kamaruzaman, A. F., Berahim, M. H., Harun, M. H., & Ibrahim, Y. (2024). Redefining creative education: a case study analysis of AI in design courses. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 17(2), 282–296. <https://doi.org/10.1108/JRIT-01-2024-0019>
- Ouyang, F., & Jiao, P. (2021). Artificial intelligence in education: The three paradigms. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100020. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100020>
- Panjaitan, N. A. S., Rambe, M. H., Ahadi, R., & Nasution, F. (2023). Studi Pustaka: Konsep Bilingualisme dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1061>
- Pekkolay, S. (2022). The Importance of Literacy. *Scholars Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 10(1), 6–8. <https://doi.org/10.36347/sjahss.2022.v10i01.002>
- Retnaningtyas, N., Damaianti, V., Mulyati, Y., & Sastromiharjo, A. (2024). *Reading Literacy Based on Experiential Learning as an Effort to Increase Students' Reading Interest*. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-376-4_44
- Šņitņikovs, A., & Svitaja, J. (2023). Word, Text and Reading in the Digital Age. *Vārds Un Tā Pētīšanas Aspekti: Rakstu Krājums = The Word: Aspects of Research: Conference Proceedings*, 27, 72–81. <https://doi.org/10.37384/VTPA.2023.27.072>
- Sylvester, A. C., & Abdul Aziz, A. (2022). A Systematic Review of Utilising Literary Texts in English Classroom: Challenges and Teaching Approaches. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i2/13297>
- Teng, Q. (2024). A study on the cultivation of students' innovative thinking ability in junior high school English reading teaching. *Frontiers in Humanities and Social Sciences*, 4(7), 193–198. <https://doi.org/10.54691/hyju0138>
- Untari, A. D. (2022). Game Based Learning: Alternative 21st Century Innovative Learning Models in Improving Student Learning Activeness. *Eduksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 11(2). <https://doi.org/10.24235/edueksos.v11i2.11919>

- Vafadar, M., & Moradi Amani, A. (2024). Academic Education in the Era of Generative Artificial Intelligence. *Journal of Electronics and Electrical Engineering*. <https://doi.org/10.37256/jeee.3120244010>
- Widiana, I. W., Triyono, S., Sudirtha, I. G., Adijaya, M. A., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2023). Bloom's revised taxonomy-oriented learning activity to improve reading interest and creative thinking skills. *Cogent Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2221482>
- Williamson, B., Komljenovic, J., & Gulson, K. (2023). *World Yearbook of Education 2024*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003359722>
- Xiao, E. (2024). Opportunities and Challenges of Liberal Arts Education in the Era of Artificial Intelligenc. *Frontiers in Science and Engineering*, 4(4), 188–193. <https://doi.org/10.54691/xm2y6s38>
- Xue, F., & Chen, X. (2024). Algorithmic Frontiers in Global English Literary and Cultural Studies: Navigating the Digital Shift. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 47(1), 180–185. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/47/20240926>
- Yang, A. (2024). Challenges and Opportunities for Foreign Language Teachers in the Era of Artificial Intelligence. *International Journal of Education and Humanities*, 4(1), 39–50. [https://doi.org/10.58557/\(ijeh\).v4i1.202](https://doi.org/10.58557/(ijeh).v4i1.202)
- Zhakata, N. (2022). *Creativity in the 4th Industrial Curricula with Artificially Intelligent Technologies*. 4. <https://doi.org/10.29007/pmn>