

Dampak strategi membaca generatif cerita fiksi berbasis platform sastra digital *noveltoon* terhadap kreativitas mahasiswa

The impact of generative reading strategy of fiction stories based on digital literature platform noveltoon on students' creativity

Nugroho Widhi Pratomo^{1*}, Prima Gusti Yanti², & Sukardi³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Jl. Limau II No.2, Kramat Pela, Kec. Kebayoran Baru, Jakarta, Indonesia

^{1,*}Email: nugrohowidhipratomo@uhamka.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-1026-8110>

²Email: prima_gustiyanti@uhamka.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2969-6545>

³Email: edysukardi@uhamka.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-9060-3499>

Article History

Received 20 April 2025

Revised 29 July 2025

Accepted 20 August 2025

Published 1 November 2025

Keywords

generative reading strategy;
noveltoon digital literature
platform; language creativity;
language knowledge

Kata Kunci

strategi membaca generatif;
platform sastra digital *noveltoon*;
kreativitas bahasa; pengetahuan
bahasa

Read online

Scan this QR
code with your
smart phone or
mobile device to
read online.



Abstract

This study investigates the impact of a generative reading strategy for fictional stories, specifically utilizing the Noveltoon digital literature platform, on language knowledge and language creativity. A quasi-experimental method involving 220 university students was employed. Data analysis utilized a t-test and a one-way ANCOVA to examine the intervention's influence on students' language creativity when writing short stories and creating reading tabloids after engaging with fictional stories. The findings indicate that the generative reading strategy, integrated with the Noveltoon digital literature platform technology and online platforms, significantly enhances students' language knowledge and creativity compared to traditional reading methods. The enhancement in students' creativity is evident in their ability to produce original short stories and create engaging reading tabloids following the reading intervention. Specifically, the increase in language creativity was observed across the dimensions of fluency, flexibility, originality, and elaboration. This study suggests that integrating a generative reading strategy for fictional stories with technology use can substantially improve the quality of the learning process and the development of students' language creativity.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menyelidiki dampak strategi membaca generatif cerita fiksi berbasis platform sastra digital *noveltoon* terhadap pengetahuan bahasa dan kreativitas bahasa mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *quasi* dengan melibatkan 220 mahasiswa jenjang perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan analisis data uji t dan uji ANCOVA satu arah untuk menyelidiki dampak intervensi terhadap kreativitas bahasa mahasiswa dalam menulis cerpen dan tabloid membaca cerita fiksi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi membaca generatif cerita fiksi berbasis teknologi platform sastra digital *noveltoon* dan platform daring mampu meningkatkan pengetahuan dan kreativitas bahasa mahasiswa lebih signifikan daripada metode membaca tradisional. Peningkatan kreativitas mahasiswa tampak pada kemampuannya dalam menghasilkan cerpen dan tabloid membaca setelah kegiatan membaca cerita fiksi pada platform sastra digital *noveltoon*. Peningkatan kreativitas bahasa tampak pada dimensi kelancaran, fleksibilitas, originalitas, dan elaborasi. Penelitian ini berimplikasi bahwa strategi membaca generatif cerita fiksi yang terintegrasi dengan penggunaan teknologi mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas bahasa mahasiswa.

© 2025 The Author(s). Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya by Universitas Mulawarman

How to cite this article with APA style 7th ed.

Pratomo, N. W., Yanti, P. G., & Sukardi, S. (2025). Dampak strategi membaca generatif cerita fiksi berbasis platform sastra digital *noveltoon* terhadap kreativitas mahasiswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(4), 911—922. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i4.1252>



A. Pendahuluan

Salah satu kompetensi utama yang diperlukan oleh mahasiswa untuk beradaptasi dan memenuhi tantangan saat ini adalah kompetensi kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan mental tertinggi individu yang digunakan untuk meningkatkan kualitas kehidupannya (Fathi & Rahimi, 2022; Wang, 2021). Seiring berkembangnya teknologi, kurikulum pendidikan saat ini sudah terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas mahasiswa. Beberapa studi sebelumnya mengungkap bahwa pembelajaran bahasa dalam konteks pendidikan digital memberikan dampak signifikan pada perkembangan kreatif mahasiswa (Ballerini et al., 2024; Zhang et al., 2023). Dampak penggunaan teknologi digital terhadap kreativitas mahasiswa bisa berupa positif dan negatif sangat bergantung pada pendekatan pedagogis yang digunakan. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa intervensi cerita digital mampu meningkatkan berpikir kreatif mahasiswa setelah mengikuti kegiatan intervensi seperti kegiatan bertanya, memprediksi, dan beropini. Peningkatan kreativitas mahasiswa meningkat signifikan terutama pada aspek kelancaran, fleksibel, dan orisinal (Dong et al., 2022; Rusyana & Prakoso, 2024; Zhukova et al., 2024).

Namun, saat penggunaan teknologi tidak memadai atau hanya sekedar tambahan dan tidak terintegrasi, teknologi tersebut dapat mengalihkan perhatian mahasiswa bukan meningkatkan kreativitas. Studi lain yang menggunakan teknologi *minecraft* tanpa disertai instruksi tetap memberikan dampak terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa (Potter, 2024). Namun, mahasiswa yang didorong untuk berpikir kreatif dengan materi digital tetapi tanpa mengalaminya secara langsung tidak menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan. Jadi, jika mahasiswa ditempatkan pada konteks pengetahuan belajar tanpa mengalaminya, efektivitas dari penggunaan teknologi digital tersebut tidak akan terlihat. Beberapa teknologi perancah yang mendukung perkembangan kognitif di antaranya aplikasi digital, peta konsep, *augmented reality*, dan *game* digital. Perancah kognitif berbantuan teknologi diyakini dapat meminimalisasi beban kognitif, meningkatkan sumber daya kognitif kreatif, motivasi mahasiswa, dan pengembangan kreativitas (Wang, 2024; Xu et al., 2024).

Beberapa studi sebelumnya menguatkan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara keterampilan membaca dengan berpikir kreatif (Al-Inbari & Al-Wasy, 2023; Yang et al., 2024). Membaca menjadi salah satu kegiatan kreatif internal yang melibatkan beberapa kemampuan dalam prosesnya, seperti tingkat kepekaan, memproses bacaan, dan kegiatan kritis dan kreatif melalui proses dekoding dan proses teks untuk mendapatkan makna hasil membaca (Kanonire et al., 2020; Zou et al., 2022). Kegiatan penggunaan bahasa secara terbuka, seperti membuat hipotesis dan bertanya dapat meningkatkan kemampuan interpretasi dan menghasilkan respons kreatif yang baik. Mahasiswa dengan kegiatan membaca dan menulis yang lebih intensif menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih baik (Sehandi & Bala, 2021; Wang, 2021). Jadi, peningkatan kreativitas mahasiswa melalui kegiatan membaca memiliki bukti yang cukup kuat dari studi sebelumnya. Kreativitas tidak hanya dihasilkan oleh kegiatan internal individu, tetapi juga sebagai hasil interaksi dari individu dengan lingkungan belajar dalam jangka panjang. Saat ini, metode membaca mengalami pergeseran dari format teks cetak manual menjadi teks digital atau video berformat pendek. Tentu hal ini memunculkan tantangan baru bagi para pengajar dalam mendukung perkembangan kemampuan literasi membaca dan menjadi hambatan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Beberapa studi sebelumnya mengeksplorasi metode untuk meningkatkan kreativitas bahasa dalam proses pembelajaran bahasa dan membuktikan bahwa kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dapat dikembangkan dengan kegiatan membaca dan menulis (Amril & Thahar, 2022; Dong et al., 2022; Rusyana & Prakoso, 2024). Teori membaca kreatif menyatakan bahwa partisipasi aktif mahasiswa dalam teks menjadi salah satu syarat kondisi yang diperlukan dalam pembelajaran proses membaca kreatif. Teori ini juga memberikan pengetahuan bahwa pembaca dapat diberikan berbagai tugas membaca dalam beberapa konteks dengan berfokus pada integrasi pemahaman kreatif dalam proses membaca (Al-Inbari & Al-Wasy, 2023; Potter, 2024; Zhukova et

al., 2024). Metode membaca yang paling tepat dalam meningkatkan kreativitas berbahasa adalah kegiatan membaca fiksi. Proses pembelajaran membaca cerita fiksi ini merupakan proses membaca yang kompleks yang belum banyak diteliti. Dalam studi sebelumnya ditemukan beberapa perancah pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas bahasa mahasiswa, yaitu pembuatan poster, peta informasi, dan instruksi menulis cerita fiksi. Namun, dalam penggunaannya, perancah tersebut belum terintegrasi dalam pembelajaran, hanya digunakan sebagai perancah tambahan, sehingga diperlukan desain strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi perancah tersebut dengan tepat (Leonard et al., 2025; C. Wang, 2024).

Strategi pembelajaran membaca generatif menjadi salah satu strategi membaca yang dapat mendorong pemahaman membaca. Strategi ini meliputi beberapa komponen peningkatan seperti perhatian, motivasi, dan memori yang sudah terbukti efektif dalam proses membaca (Safrai & Orwig, 2024; Xu et al., 2024). Membaca generatif adalah metode membaca yang berfokus pada proses peningkatan pemahaman teks yang dinamis dan mendorong mahasiswa untuk mengonstruksi pemahaman pribadi melalui interaksinya dengan sesama teman, pengajar, teks, dan lingkungan teknologi (Cheung et al., 2024; Synnes et al., 2021). Studi sebelumnya mayoritas mengeksplorasi kegiatan pembelajaran membaca generatif secara tradisional. Selain itu, peningkatan kreativitas dengan bantuan teknologi dilakukan secara terpisah dengan kegiatan membaca. Dari penjelasan beberapa studi sebelumnya, penelitian saat ini berbeda dengan studi tersebut. Perbedaannya terletak pada eksplorasi kegiatan membaca generatif yang terintegrasi dengan teknologi platform sastra digital untuk meningkatkan pengetahuan bahasa dan kreativitas bahasa mahasiswa. Jadi, tujuan penelitian ini adalah menyelidiki dampak strategi membaca generatif cerita fiksi berbasis platform sastra digital *noveltoon* terhadap pengetahuan bahasa dan kreativitas bahasa mahasiswa yang dinilai melalui kemampuannya dalam menghasilkan cerpen dan tabloid membaca.

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan melibatkan 220 mahasiswa jenjang perguruan tinggi. Eksperimen kuasi adalah salah satu metode yang menilai dampak suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Komposisi gender pada partisipan 55% perempuan dan 45% laki-laki. Partisipan kelompok dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah yang sama, kelompok eksperimen mendapatkan intervensi strategi membaca generatif berbasis platform sastra digital *noveltoon*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan membaca tradisional dalam bentuk cetak. Penelitian ini mendapatkan izin dari afiliasi lembaga perguruan tinggi yang terlibat dalam penelitian. Kemampuan yang diselidiki dalam penelitian ini adalah kreativitas bahasa mahasiswa dan pengetahuan bahasa mahasiswa. Cerita fiksi yang digunakan adalah cerita fiksi novel yang bercorak sastra Islam dan beberapa tambahan cerita fiksi lain sebagai tambahan. Pada tahap awal, mahasiswa menuliskan beberapa pertanyaan yang akan dieksplorasi. Pertanyaan ini disusun oleh pengajar untuk dijadikan topik bacaan dan instruksi untuk mengeksplorasinya pada tahap membaca personal dan kelompok. Topik bacaan diberikan kepada setiap kelompok. Kelompok eksperimen menggunakan sumber daya platform sastra digital *noveltoon* untuk berdiskusi tentang hasil baca cerita fiksi sedangkan kelompok kontrol menggunakan media cetak manual.

Peneliti merancang desain instruksi metode membaca generatif cerita fiksi melalui empat tahapan, yaitu kegiatan membaca pendahuluan, membaca personalisasi, membaca kelompok, dan membaca reflektif. Membaca pendahuluan adalah tahap pertama yang dilakukan oleh pengajar untuk menggambarkan teks dengan berbagai metode, seperti membaca cerita, memberikan tayangan video, membuat suasana santai, menggambarkan karakter dalam cerita, dan meningkatkan minat mahasiswa dalam proses membaca. Media sumber cerita fiksi yang digunakan menggunakan platform sastra digital *noveltoon* yang menampilkan berbagai cerita fiksi novel. Selanjutnya, mahasiswa membuat catatan pada modul daring selama proses membaca

pendahuluan. Selanjutnya, membaca personalisasi adalah kegiatan membaca yang dipandu dengan topik tertentu dengan membaca cerita fiksi mandiri dan diminta untuk berpikir kembali terhadap cerita yang sudah dibaca.

Mahasiswa diminta untuk menghubungkan cerita dengan skemata yang sudah dimilikinya untuk menghasilkan ringkasan sendiri. Pemahaman mahasiswa tentang bacaan cerita fiksi diposting dalam forum daring. Pengajar menelusuri postingan dan memberikan komentar berupa pemahaman dan refleksi yang inspiratif. Selanjutnya, mahasiswa berdiskusi dengan temannya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif. Hasil membaca individu dan kelompok mahasiswa dapat memunculkan potensi ide kreatif sehingga mampu menghasilkan karya kreatif dengan menggunakan moda visual pengetahuan yang terorganisasi. Pada tahap akhir, dilakukan kegiatan membaca reflektif, yaitu kegiatan meringkas apa yang didapat dari proses membaca, strategi membaca, kebiasaan membaca, dan pengetahuan yang didapat. Tugas akhir untuk menilai kreativitas bahasa adalah membuat cerpen dan tabloid membaca dan diunggah dalam platform daring. Metode membaca generatif ini dapat ditingkatkan melalui bantuan platform sastra digital *noveltoon* dan platform daring yang dapat diakses oleh siswa dan menyajikan modul bacaan, modul diskusi, dan berbagai karya.

Desain metode membaca generatif cerita fiksi dilakukan berdasarkan pada kerangka konseptual membaca generatif. Instruksi membaca generatif ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *noveltoon* sebagai sumber media baca cerita fiksi dan platform daring. Semua teknologi ini membantu peneliti dalam menyediakan sumber daya, instruksi tugas membaca, diskusi daring, dan pengumpulan tugas. Platform daring digunakan untuk berbagi ide, membuat catatan mengemukakan pendapat. Dalam forum diskusi, mahasiswa dapat berdiskusi dengan temannya dan pengajar tentang pemahamannya agar pemahamannya lebih komprehensif. Selain itu, mahasiswa juga dapat menyerahkan tugas secara daring. Tahapan desain instruksi membaca generatif dengan bantuan platform sastra digital *noveltoon* dan platform daring disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan strategi membaca generatif

Langkah-langkah	Pendampingan teknologi <i>platform</i> sastra digital <i>noveltoon</i>	Elemen kunci dari membaca generatif
Membaca pendahuluan	Pengajar memandu kegiatan membaca. Mahasiswa membaca cerita fiksi yang akan dipelajari pada platform sastra digital dan mencatat pada platform daring.	Menarik perhatian, membangkitkan rasa ingin tahu, dan motivasi
Membaca personalisasi	Pengajar memberikan topik pada platform daring. Mahasiswa membaca ulang secara individu dan membagikan hasil bacaannya pada platform daring	Tindakan generatif: Menjelaskan sendiri. Membangkitkan ingatan yang ada
Membaca kelompok	Pengajar dan mahasiswa dapat memberikan komentar dan masukan pada postingan teman secara daring maupun langsung	Tindakan generatif: Menjelaskan sendiri. Membangkitkan motivasi melalui komunikasi dan berbagi dalam kelompok
Membaca reflektif	Mahasiswa merangkum apa yang mereka peroleh dari proses membaca, strategi membaca, kebiasaan membaca, dan pengetahuan yang diperoleh.	Tindakan generatif: meringkas, mendeskripsikan, dan membayangkan. Membangkitkan Motivasi: Membangkitkan minat dalam mendeskripsikan dan membuat cerita fantasi. Membangkitkan ingatan: merangsang pengetahuan dan pengalaman yang ada

Instrumen mengukur kemampuan berpikir kreatif menggunakan empat dimensi tersebut dengan dilakukan pengembangan dua skema skala penilaian kreativitas bahasa mahasiswa, yaitu skala penilaian cerpen dan tabloid membaca. Skala penilaian kreatif cerpen mencakup 15 item yang terdiri atas 2 item untuk menilai kelancaran, 5 item untuk dimensi fleksibilitas, 4 item untuk dimensi originalitas, dan 4 item untuk dimensi elaborasi. Setiap dimensi memiliki tingkatan skor 1-3 dengan interval data penilaian 0—36 secara keseluruhan. Selanjutnya, untuk skala penilaian kreativitas membuat tabloid membaca mencakup 8 dimensi penilaian, yang terdiri atas 2 item dimensi kelancaran, 2 item untuk fleksibilitas, 2 item untuk originalitas, dan 2 item untuk elaborasi. Setiap dimensi memiliki rentang skor 1—3 dengan interval data 0-24. Penelitian ini menggunakan analisis data uji t untuk menyelidiki dampak intervensi terhadap pengetahuan bahasa dan uji

ANCOVA satu arah untuk menyelidiki dampak intervensi terhadap kemampuan mahasiswa dalam melanjutkan cerita dan membuat tabloid membaca cerita fiksi. Uji normalitas juga dilakukan sebagai syarat dari uji analisis lainnya. Analisis data difokuskan pada analisis kuantitatif untuk menjawab semua rumusan masalah penelitian.

C. Pembahasan

Kemampuan awal tingkat pengetahuan bahasa mahasiswa dinilai terlebih dahulu menggunakan tes pengetahuan bahasa yang disajikan pada tabel 2. Pada tahap pratest, tidak ditemukan perbedaan signifikan pada kemampuan bahasa pada kedua kelompok dengan nilai kelompok eksperimen ($M = 103,63$) dan kelompok kontrol ($M = 103,45$) ($t = -1,758$). Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kemahiran bahasa kedua kelompok berada pada tingkatan yang sama. Namun, setelah mengikuti intervensi pada masing-masing kelompok tingkat pengetahuan bahasa mahasiswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai kelompok eksperimen ($M = 125,62$) lebih tinggi daripada kelompok kontrol ($M = 106,10$) ($t = -2,251$, $p < .05$, $d = 0,614$). Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan membaca generatif pada cerita fiksi berbasis platform sastra digital *noveltoon* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mahasiswa daripada membaca dengan menggunakan media cetak manual.

Tabel 2. Uji t sampel nilai pengetahuan bahasa mahasiswa

Tes	Group	N	Mean	SD	t	p	Cohen's d
Pratest	Experimen	110	103.63	7.856	-1.854	.112	0.521
	Kontrol	110	103.45	6.532			
Pascates	Experimen	110	125.62	7.625	-2.51*	.063*	0.614
	Kontrol	110	106.10	6.451			

Note. * $p < .05$, ** $p < .01$

Selanjutnya, setelah membaca teks novel pada aplikasi *noveltoon* serta membaca beberapa tambahan cerita fiksi lain sebagai tambahan. Tingkatan kreativitas dinilai dengan menginstruksikan mahasiswa menghasilkan cerpen dan mengunggahnya menggunakan *platform* daring. Cerita pendek baru ini dianalisis untuk menyelidiki kreativitas bahasa dan ide yang digunakannya. Tingkatan kreativitas mahasiswa sebelum dan setelah intervensi dilakukan dengan menggunakan skala penilaian kreativitas. Penilaian dilakukan oleh dua orang dengan hasil uji keandalan di antara penilai adalah koefisien konsistensi 0,962; koefisien konsistensi kelancaran 0,783, fleksibilitas 0,972, originalitas 0,934, dan elaborasi 0,851. Sebelum dilakukan analisis, asumsi dasar pada prosedur pengujian statistik dinilai secara menyeluruh. Keandalan hasil dikonfirmasi melalui penilaian asumsi homoskedastisitas dan uji normalitas distribusi data. Berdasarkan hasil uji *levene*, ditemukan varians yang sebanding pada kedua kelompok dengan nilai ($p > .05$) yang berarti distribusi data stabil. Selain itu, dari hasil uji Kolmogorov-Smirnov ditemukan data berdistribusi normal dengan nilai ($p > .05$).

Dari hasil analisis tersebut, dapat dipastikan bahwa uji parametrik dalam penelitian ini dapat diandalkan dan memenuhi kriteria. Uji ANCOVA satu arah dilakukan untuk mengeksplorasi perbedaan nilai kreativitas cerpen pada kedua kelompok. Hasil analisis ANCOVA dilakukan satu arah disajikan pada tabel 3. Berdasarkan hasil analisis, dengan mengendalikan nilai kreativitas pretes, ditemukan perbedaan signifikan antara nilai total postes kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada kreativitas cerpen dengan nilai ($F = 9,521$, $p < .01$) dengan ukuran efek tinggi (η^2) sebesar 0,108. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen 36,35, sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah 27,32. Secara spesifik, kelompok eksperimen mendapatkan nilai dimensi fleksibilitas yang lebih baik daripada kelompok kontrol dengan nilai ($F = 8,452$, $p < .01$), dengan ukuran efek sedang (η^2) sebesar 0,134. Jadi, mahasiswa yang menggunakan strategi membaca generatif berbasis platform sastra digital *noveltoon* dan platform daring menunjukkan nilai kreativitas yang lebih tinggi pada kreativitas cerpen yang dibuatnya daripada kelompok kontrol yang hanya menggunakan metode membaca tradisional.

Tabel 3. Hasil uji ANCOVA satu arah pada skor kreativitas cerpen

Dimensi	Kelompok	N	Rata-rata	SD	Adjusted Mean	Adjusted SD	F	p	η^2
Jumlah	Eksperimen	110	36.35	7.354	36.35	.763	9.521**	.010	.112
	Kontrol	110	27.32	5.657	27.32	.782			
Kelancaran	Eksperimen	110	8.45	1.062	6.35	.153	.000	.984	.000
	Kontrol	110	6.82	.915	5.42	.142			
Fleksibilitas	Eksperimen	110	9.83	1.846	9.67	.378	8.452**	.005	.134
	Kontrol	110	6.51	1.613	7.63	.382			
Originalitas	Eksperimen	110	8.42	1.853	7.34	.391	3.183	.092	.063
	Kontrol	110	5.73	1.642	5.46	.383			
Elaborasi	Eksperimen	110	8.72	1.745	8.52	.445	.885	.350	.017
	Kontrol	110	7.32	1.521	6.36	.452			

Note. *p < .05, **p < .01

Setelah membaca beberapa judul novel, mahasiswa diminta untuk memilih salah satu judul dan membuat catatan ringkasan cerita dan dapat disertai dengan gambar berdasarkan pengalaman membaca yang sudah didapatnya. Tabloid bacaan hasil dari membaca mahasiswa pada kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis. Kreativitas pada pembuatan tabloid membaca dinilai oleh dua orang penilai. Hasil analisis menunjukkan koefisien konsistensi skor kreativitas pada kedua nilai adalah 0,973. Koefisien konsistensi pada setiap subskala masing-masing adalah kelancaran = 0,964 fleksibilitas= 0,978, originalitas = 0,756, dan elaborasi= 0,973. Nilai tersebut menunjukkan arti bahwa konsistensi dan reliabilitas antarpemilai memenuhi kriteria dan baik. Uji ANCOVA satu arah dilakukan untuk menilai tingkat kreativitas pada pembuatan tabloid membaca mahasiswa. Hasil analisis ANCOVA satu arah disajikan pada tabel 4. Berdasarkan hasil analisis ditemukan perbedaan signifikan antara nilai kreativitas postes kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada kreativitas membuat tabloid membaca dengan nilai ($F=9,241$, $p<.01$) dengan ukuran efek kuat (η^2) sebesar 0,173. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen adalah 22,51, sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah 18,43.

Selanjutnya, uji ANCOVA satu arah dilakukan untuk menyelidiki perbedaan nilai postes dari keempat dimensi kreativitas mahasiswa yang disajikan pada tabel 7. Dari hasil analisis ditemukan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok pada dimensi kelancaran dengan nilai ($F=8,865$, $p<.01$, $\eta^2=0,150$), dimensi fleksibilitas ($F=8,362$, $p<.05$, $\eta^2=0,096$) dan dimensi orisinalitas ($F=6,352$, $p<.01$, $\eta^2=0,066$). Jadi, mahasiswa kelompok eksperimen yang menerima intervensi membaca generatif berbasis platform sastra digital *noveltoon* dan platform daring mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat tabloid membaca lebih signifikan dari metode membaca konvensional.

Tabel 4. Hasil uji ANCOVA satu arah skor kreativitas membuat tabloid membaca

Dimensi	Grup	N	Rata-rata	SD	Adjusted Mean	Adjusted SD	F	p	η^2
Jumlah	Eksperimen	110	21.51	3.456	22.51	.475	9.865**	.006	.173
	Kontrol	110	18.54	2.782	18.43	.493			
Kelancaran	Eksperimen	110	6.14	1.062	6.23	.193	8.974**	.006	.150
	Kontrol	110	6.25	2.351	5.31	.189			
Fleksibilitas	Eksperimen	110	5.42	1.045	6.30	.183	8.362*	.017	.096
	Kontrol	110	5.51	.793	4.75	.173			
Originalitas	Eksperimen	110	6.30	1.541	7.34	.172	6.352*	.052	.066
	Kontrol	110	5.82	1.062	5.42	.156			
Elaborasi	Eksperimen	110	5.12	1.382	6.83	.183	5.734	.483	.015
	Kontrol	110	4.63	1.056	5.57	.156			

Penelitian ini berusaha menyelidiki dampak dari strategi membaca generatif cerita fiksi berbasis platform sastra digital *noveltoon* terhadap kreativitas bahasa. Dampak strategi membaca generatif berbasis platform sastra digital *noveltoon* dan platform daring terhadap keterampilan bahasa siswa dalam kelompok eksperimen lebih signifikan daripada kelompok kontrol.

Kemampuan bahasa mahasiswa pada kedua kelompok fase pretes tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Namun, pada fase postes, peningkatan yang signifikan kemampuan bahasa mahasiswa ditemukan pada kelompok eksperimen. Temuan tersebut memperkuat teori bahwa peningkatan kreativitas mahasiswa berkorelasi kuat dengan peningkatan keterampilan bahasa mahasiswa (Barandiaran & Pérez-Verdugo, 2024; Choi et al., 2024; Rezapour-Nasrabad, 2025). Temuan penelitian ini diperkuat oleh studi sebelumnya yang menemukan bahwa kegiatan membaca sangat berkontribusi terhadap kreativitas mahasiswa, terutama dalam konteks membaca kolaborasi dan berbantuan teknologi (Turčani et al., 2024; Zhang et al., 2023). Perbedaan hasil kemampuan bahasa pada kedua kelompok salah satunya disebabkan oleh pertanyaan panduan membaca generatif. Pertanyaan yang digunakan pada kelompok kontrol berfokus pada ekstraksi detail dan ringkasan cerita fiksi. Namun, pada kelompok eksperimen bersifat divergen dan asosiatif. Pertanyaan jenis ini lebih mampu merangsang imajinasi mahasiswa dan ekstraksi informasi. Tes pengetahuan dan kemampuan bahasa meliputi pemahaman membaca dan penulisan esai. Temuan penelitian saat ini sesuai dengan studi sebelumnya yang mengonfirmasi bahwa panduan pertanyaan dalam kegiatan membaca generatif sangat menentukan tingkat pemahaman mahasiswa terhadap isi bacaan dan dapat memperkaya pengetahuan bahasa mahasiswa (Shafiee Rad, 2025; Wilson et al., 2024).

Temuan selanjutnya adalah strategi membaca generatif berbasis platform sastra digital *noveltoon* dan platform daring berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kreativitas bahasa mahasiswa. Tahapan membaca generatif mulai dari membaca pendahuluan sebagai tahapan persiapan, membaca personalisasi sebagai pengembangan ide, membaca kelompok sebagai verifikasi membaca kreatif, dan membaca reflektif sebagai evaluasi membaca kreatif mampu meningkatkan kreativitas bahasa mahasiswa pada cerpen yang dibuatnya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan membaca generatif mampu meningkatkan kreativitas bahasa secara keseluruhan dan dimensi fleksibilitas menulis cerpen. Transformasi kreativitas mahasiswa terlihat pada dimensi fleksibel waktu dan tempat dalam peristiwa yang ada pada cerpen. Mahasiswa mampu memunculkan karakter baru yang belum ada dalam cerita asalnya dan mereka membuat alur dengan rangkaian peristiwa yang lebih kaya dan kompleks. Temuan penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa sifat kreatif dalam menciptakan alur cerita dan peristiwa meningkat setelah membaca cerita fiksi (Alireza & Karimnia, 2019; Fathi & Rahimi, 2022). Temuan ini juga mengonfirmasi temuan sebelumnya yang membuktikan bahwa berbagai cerita fiksi mampu mendorong mahasiswa menggunakan imajinasinya sehingga menghasilkan kreativitas yang lebih baik (Hijazi et al., 2024; Ma, 2025).

Alur cerita fiksi yang berlebihan, adegan tidak masuk akal, dan peristiwa yang mendorong imajinasi memberikan peluang bagi mahasiswa dalam mengekspresikan kreativitasnya melalui bahasa tulis. Temuan ini diperkuat oleh teori yang menyatakan bahwa jarak psikologis individu ditandai oleh tingginya tingkat interpretasi pada aspek utama, inti cerita, esensial, dan latar belakang pembaca (Hebbecker et al., 2019; Sehandi & Bala, 2021). Cerita fiksi yang dibuat sangat berbeda dengan kehidupan mahasiswa sebenarnya sehingga menciptakan jarak psikologis yang jauh. Namun, dengan tingkat kreativitasnya, mahasiswa mampu menghasilkan transformasi abstrak setelah membaca cerita fiksi tersebut. Kemampuan mentransformasikan cerita tersebut mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa. Mahasiswa dapat membangun hubungan emosi dengan karakter tokoh dalam cerita fiksi yang dibacanya. Hal ini yang membantu mahasiswa untuk membuat cerita dan beberapa gambar sesuai imajinasinya. Dalam proses membaca, mahasiswa ini memobilisasi imajinasinya saat mahasiswa memahami ceritanya sehingga mampu meningkatkan kreativitasnya (Dong et al., 2022; Rustam & Priyanto, 2022). Individu memiliki keyakinan yang lebih terhadap kekuatan sihir atau peristiwa tidak masuk akal dalam cerita fiksi. Namun, keyakinan tersebut akan mengalami penurunan saat mahasiswa menginjak dewasa. Jadi, pengembangan kreativitas mahasiswa pada jenjang yang lebih tinggi diperlukan desain instruksional. Teori tersebut sesuai dengan temuan penelitian saat ini, mahasiswa pada jenjang perguruan tinggi diinstruksikan untuk membuat cerpen dan membuat tabloid membaca setelah

mendapatkan strategi membaca generatif berbantuan teknologi (Al-Inbari & Al-Wasy, 2023; Potter, 2024).

Berdasarkan teori bahwa dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa diperlukan strategi pembelajaran yang mendorong kemampuan verbal dan spasial mahasiswa. Dalam penelitian ini, mahasiswa diinstruksikan untuk membuat tabloid membaca dari hasil membaca cerita fiksi. Pembuatan tabloid membaca mahasiswa didorong tidak hanya membuat konten verbal tetapi juga tata letak gambar dan konten. Temuan penelitian menunjukkan bahwa skor kreativitas pembuatan tabloid membaca dalam kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Selain itu, ditemukan juga nilai ukuran efek dari intervensi terhadap kreativitas mahasiswa berada pada kategori tinggi. Perbedaan signifikan terletak pada dimensi kelancaran, fleksibilitas, dan originalitas dengan ukuran efek yang cukup tinggi. Temuan ini konsisten dengan hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif mahasiswa dapat dilihat melalui dimensi kelancaran dan originalitas lebih tinggi yang dapat dievaluasi pada tugas yang kompleks (Kawamura & Okazawa, 2023; Leonard et al., 2025). Kreativitas verbal dan spasial dalam evaluasi ini memerlukan strategi generatif yang lebih kompleks seperti menulis, menempatkan, dan membuat gambar yang mendorong mahasiswa untuk mengatur ulang hasil membaca menjadi konten ekspresi yang lebih kreatif (Ballerini et al., 2024; Synnes et al., 2021). Jadi, strategi membaca generatif berbantuan teknologi ini dapat meningkatkan kreativitas bahasa mahasiswa yang dapat dilihat melalui ide kreatif menghasilkan cerpen dan membuat tabloid membaca.

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, strategi membaca generatif cerita fiksi berbasis platform sastra digital *noveltoon* dan platform daring mampu meningkatkan kreativitas bahasa mahasiswa lebih signifikan daripada metode membaca tradisional. Peningkatan kreativitas bahasa mahasiswa tampak pada kemampuannya dalam menghasilkan cerpen dan membuat tabloid membaca setelah kegiatan membaca cerita fiksi pada dimensi kelancaran, fleksibilitas, originalitas, dan elaborasi. Penggunaan bahasa, alur, karakter, dan peristiwa yang kompleks dalam cerpen yang dihasilkan dari hasil kegiatan membaca fiksi menjadi tolak ukur kreativitas bahasa. Peningkatan kreativitas bahasa mahasiswa terjadi karena platform sastra digital *noveltoon* dan platform daring memudahkan mahasiswa dalam mengeksplorasi kreativitas dan mengakses sumber daya. Selain itu, tahapan strategi membaca generatif (pembacaan pendahuluan, personal, kelompok, dan reflektif) mampu meningkatkan partisipasi sehingga kemampuan kreativitas bahasa mahasiswa juga meningkat. Penelitian ini berimplikasi bahwa strategi membaca generatif harus terintegrasi dalam desain instruksional pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas bahasa mahasiswa. Selain itu, pendidikan dan praktisi pendidikan harus mengakomodasi pengembangan kreatif dalam rancangan kurikulum, tidak hanya mengakomodasi pemahaman dan pengetahuan. Terakhir, penggunaan teknologi dapat dilakukan oleh pengajar dalam proses pembelajaran untuk memperkuat pembelajaran dan pengembangan kreativitas mahasiswa. Penggunaan aplikasi sastra digital *noveltoon* dan platform daring dalam penelitian ini yang terintegrasi dalam proses pembelajaran mampu mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi pemahaman dan kreativitasnya lebih komprehensif.

Keterbatasan dalam penelitian ini di antaranya pendamping variabel kreativitas mahasiswa yang diteliti hanya berfokus pada pengetahuan bahasa dan kreativitas bahasa. Kemampuan membaca dan faktor personal seperti minat dan sikap membaca belum diteliti yang mungkin berkontribusi pada kreativitas mahasiswa. Selain itu, penilaian kreativitas mahasiswa dalam penelitian ini hanya berdasarkan hasil kinerja mahasiswa, belum dilakukan eksplorasi pada dialog, pertanyaan, dan opini yang terlibat dalam proses pengembangan kreativitas mahasiswa. Terakhir, penelitian ini berfokus pada desain instruksional berdasarkan perspektif peneliti dan pengajar, tidak mengakomodasi desain instruksi dari mahasiswa. Berdasarkan keterbatasan tersebut, peneliti

merumuskan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya dan untuk pihak yang terlibat, yaitu sebagai berikut. Penelitian selanjutnya perlu menyelidiki minat dan sikap membaca belum diteliti yang mungkin berkontribusi pada kreativitas mahasiswa, penilaian kreativitas perlu dilakukan juga pada dialog, pertanyaan, dan opini yang terlibat dalam proses pengembangan kreativitas, dan perlu adanya akomodasi desain instruksi dari perspektif mahasiswa yang mungkin akan menjadi tantangan tersendiri. Selain itu, peneliti juga merekomendasikan kepada lembaga pendidikan dan pengajar untuk mengadopsi penggunaan teknologi dalam rancangan kurikulum dan praktik pengajaran. Para pemangku kepentingan juga perlu mengintegrasikan kreativitas mahasiswa menjadi kompetensi yang perlu dikembangkan selain pengetahuan dan keterampilan.

Daftar Pustaka

- Al-Inbari, F. A. Y., & Al-Wasy, B. Q. M. (2023). The impact of automated writing evaluation (AWE) on EFL learners' peer and self-editing. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6645–6665. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11458-x>
- Alireza, A., & Karimnia, A. (2019). Investigating Iranian medical students' second language reading motivation. *Reading Psychology*, 40(1), 1–24. <https://doi.org/10.1080/02702711.2018.1482851>
- Amril, K. J., & Thahar, H. E. (2022). Pengembangan modul elektronik menulis teks cerpen berbasis project-based learning bagi siswa kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(3), 715–730. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.489>
- Ballerini, V., Dominici, A., Ferracane, M. F., Menchetti, F., & Noirjean, S. (2024). Stimulating creativity and grit of high school students with creative STEM activities: An RCT with noncompliance. *Quality and Quantity*, 59(S1), 605–634. <https://doi.org/10.1007/s11135-024-01992-w>
- Barandiaran, X. E., & Pérez-Verdugo, M. (2024). Generative midtended cognition and artificial intelligence: Thinging with thinging things. *Synthese*, 1–24. <https://doi.org/10.1007/s11229-025-04961-4>
- Cheung, K. K. C., Pun, J., Li, W. K., & Mai, J. (2024). Exploring students' multimodal representations of ideas about epistemic reading of scientific texts in generative AI tools. *Journal of Science Education and Technology*. <https://doi.org/10.1007/s10956-024-10182-0>
- Choi, G. W., Kim, S. H., Lee, D., & Moon, J. (2024). Utilizing generative AI for instructional design: Exploring strengths, weaknesses, opportunities, and threats. *TechTrends*, 68(4), 832–844. <https://doi.org/10.1007/s11528-024-00967-w>
- Dong, Y., Yu, X., Alharbi, A., & Ahmad, S. (2022). AI-based production and application of English multimode online reading using multi-criteria decision support system. *Soft Computing*, 26(20), 10927–10937. <https://doi.org/10.1007/s00500-022-07209-2>
- Fathi, J., & Rahimi, M. (2022). Examining the impact of flipped classroom on writing complexity, accuracy, and fluency: A case of EFL students. *Computer Assisted Language Learning*, 35(7), 1668–1706. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1825097>
- Hebbecke, K., Förster, N., & Souvignier, E. (2019). Reciprocal effects between reading achievement and intrinsic and extrinsic reading motivation. *Scientific Studies of Reading*, 23(5), 1–18. <https://doi.org/10.1080/10888438.2019.1598413>
- Hijazi, H., Gomes, M., Castelhana, J., Castelo-Branco, M., Praça, I., de Carvalho, P., & Madeira, H. (2024). Dynamically predicting comprehension difficulties through physiological data and

- intelligent wearables. *Scientific Reports*, 14(1), 1–17. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-63654-z>
- Kanonire, T., Lubenko, J., & Kuzmina, Y. (2020). The effects of intrinsic and extrinsic reading motivation on reading performance in elementary students. *Journal of Research in Childhood Education*, 34(4), 1–13. <https://doi.org/10.1080/02568543.2020.1822961>
- Kawamura, K., & Okazawa, R. (2023). Reading what is not there: Ethnomethodological analysis of the membership category, action, and reason in novels and short stories. *Human Studies*, 46(1), 117–135. <https://doi.org/10.1007/s10746-022-09658-y>
- Leonard, K. D., Hall, C., Cho, E., Capin, P., Roberts, G. J., Kehoe, K. F., Haring, C., & Peacott, D. (2025). Examining the effects of family-implemented literacy interventions for school-aged children: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*. <https://doi.org/10.1007/s10648-025-09985-3>
- Ma, L. (2025). Effects of literature circles activity on reading comprehension of L2 English learners: A meta-analysis. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04695-1>
- Potter, T. (2024). Comedy and masculine hegemony: Adapting masculinities in humorous children's fiction. *Children's Literature in Education*. <https://doi.org/10.1007/s10583-024-09595-7>
- Rezapour-Nasrabad, R. (2025). Investigating the impact of mind mapping and speech on creativity in nursing students. *BMC Nursing*, 24(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12912-025-03005-z>
- Rustam, R., & Priyanto, P. (2022). Pembelajaran Tamadun Melayu Jambi berbasis outcome-based education (OBE) berorientasi produk kreatif. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(2), 359–376. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i2.284>
- Rusyana, E., & Prakoso, T. (2024). Pengajaran apresiasi sastra Indonesia di perguruan tinggi terbuka dan jarak jauh. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(Sp.Iss), 21–34. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v7isp.iss.941>
- Safrai, M., & Orwig, K. E. (2024). Utilizing artificial intelligence in academic writing: An in-depth evaluation of a scientific review on fertility preservation written by ChatGPT-4. *Journal of Assisted Reproduction and Genetics*, 41(7), 1871–1880. <https://doi.org/10.1007/s10815-024-03089-7>
- Sehandi, Y., & Bala, A. (2021). Membaca jejak proses kreatif penyair Nusa Tenggara Timur, John Dami Mukese. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 23–36. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i1.88>
- Shafiee Rad, H. (2025). Reinforcing L2 reading comprehension through artificial intelligence intervention: Refining engagement to foster self-regulated learning. *Smart Learning Environments*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.1186/s40561-025-00377-2>
- Synnes, O., Romm, K. L., & Bondevik, H. (2021). The poetics of vulnerability: Creative writing among young adults in treatment for psychosis in light of Ricoeur's and Kristeva's philosophy of language and subjectivity. *Medicine, Health Care and Philosophy*, 24(2), 173–187. <https://doi.org/10.1007/s11019-020-09998-5>
- Turčáni, M., Balogh, Z., & Kohútek, M. (2024). Evaluating computer science students' reading comprehension of educational multimedia-enhanced text using scalable eye-tracking methodology. *Smart Learning Environments*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00318-5>

- Wang, C. (2024). Exploring students' generative AI-assisted writing processes: Perceptions and experiences from native and nonnative English speakers. *Technology, Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09744-3>
- Wang, Y. H. (2021). Exploring the effectiveness of adopting anchor-based game learning materials to support flipped classroom activities for senior high school students. *Interactive Learning Environments*, 29(3), 365–384. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1579238>
- Wilson, A., Rosedale, N., & Meiklejohn-Whiu, S. (2024). Piloting a T-shaped approach to develop primary students' close reading and writing of literary texts. *New Zealand Journal of Educational Studies*, 59(1), 73–91. <https://doi.org/10.1007/s40841-024-00310-0>
- Xu, S., Reiss, M. J., & Lodge, W. (2024). Comprehensive scientific creativity assessment (C-SCA): A new approach for measuring scientific creativity in secondary school students. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 23(2), 293–319. <https://doi.org/10.1007/s10763-024-10469-z>
- Yang, H., Gao, C., & Shen, H. Z. (2024). Learner interaction with, and response to, AI-programmed automated writing evaluation feedback in EFL writing: An exploratory study. *Education and Information Technologies*, 29(4), 3837–3858. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11991-3>
- Zhang, J., Yang, Y., Ge, J., Liang, X., & An, Z. (2023). Stimulating creativity in the classroom: Examining the impact of sense of place on students' creativity and the mediating effect of classmate relationships. *BMC Psychology*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01479-7>
- Zhukova, A., von Sperl, L., Matt, C. E., & Gipp, B. (2024). Generative user-experience research for developing domain-specific natural language processing applications. *Knowledge and Information Systems*, 66(12), 1–20. <https://doi.org/10.1007/s10115-024-02212-5>
- Zou, D., Luo, S., Xie, H., & Hwang, G. J. (2022). A systematic review of research on flipped language classrooms: Theoretical foundations, learning activities, tools, research topics and findings. *Computer Assisted Language Learning*, 35(8), 1811–1837. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1839502>



Open Access This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under a CC BY-SA 4.0 license. The images or other third-party material in this work are included under the Creative Commons license, unless indicated otherwise in a credit line to the material.