



PENGUNAAN APLIKASI NOVELTOON UNTUK MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS CERPEN PADA SISWA KELAS XI-1 SMAN 1 BAITUSSALAM

Risma¹, Syarfuni², Wahidah Nasution³

¹ Universitas Bina Bangsa Getsempena

Corresponding Author: risma@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi NovelToon terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1 di SMAN 1 Baitussalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*) menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 20 orang siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes membaca pemahaman, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pretest*, pemberian perlakuan menggunakan aplikasi Noveltoon, dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 59,7 pada *pretest* menjadi 81,25 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, penggunaan aplikasi NovelToon efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1. Selain itu, penggunaan aplikasi Noveltoon juga meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran membaca.

Kata kunci: aplikasi Noveltoon, membaca pemahaman, teks cerpen, media pembelajaran digital.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using the NovelToon application on improving short story reading comprehension skills among students of class XI-1 at SMAN 1 Baitussalam. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental research design using the One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 20 students selected through purposive sampling technique. The research instruments included reading comprehension tests, observation sheets, and documentation. Data collection techniques were carried out through pretest, treatment using the Noveltoon application, and posttest. The data were analyzed using descriptive statistics and paired sample t-test. The results showed that the students' average score increased from 59.7 in the pretest to 81.25 in the posttest. The hypothesis testing result indicated that the value of t_{count} was higher than



t_{table}, meaning that the alternative hypothesis was accepted. Therefore, the use of the NovelToon application was effective in improving students' short story reading comprehension skills. In addition, the application also increased students' motivation and participation during the learning process.

Keywords: Noveltoon application, reading comprehension, short story text, digital learning media.

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

Copyright © 2026 by Author. Published by Cv Abid Abadi Publisher



PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang cukup penting dalam kehidupan. Dalam dunia pendidikan membaca menjadi salah satu permasalahan yang sangat sering kita jumpai, mulai dari tingkat sekolah dasar, hingga ke jenjang perguruan tinggi. Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah membaca pemahaman. Menurut Suyanto et al., (2024), membaca adalah kegiatan yang bukan hanya melafalkan tulisan, melainkan juga proses memahami makna. Jiang, (2024) menyatakan membaca pemahaman merupakan kegiatan menghubungkan pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan teks sehingga makna dapat dipahami. Saputra, (2019) melalui teori skema menegaskan bahwa pemahaman bacaan terjadi karena interaksi antara teks dengan skema pengetahuan yang dimiliki pembaca.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka, kemampuan membaca pemahaman mendapatkan perhatian khusus sebagai bagian dari pengembangan kompetensi literasi siswa. Kurikulum ini menegaskan bahwa membaca pemahaman mulai ditekankan. Prawiyogi et al., (2021) diharapkan siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman yang baik agar dapat memahami isi bacaan secara mendalam. Pentingnya keterampilan ini diperkuat melalui pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang digunakan pemerintah untuk mengukur kemampuan literasi siswa. Menurut Kemendikbudristek, (2022), AKM menekankan keterampilan memahami bacaan, sehingga membaca pemahaman dipandang sebagai literasi penting dalam Kurikulum Merdeka yang mendukung keberhasilan belajar.

Namun, realita di lapangan menunjukkan kemampuan membaca pemahaman siswa masih rendah. Data Böhmer, (2023) menunjukkan minat baca masyarakat Indonesia hanya



0,001 atau satu orang dari 1.000 orang. Saputra, (2019) menemukan siswa kesulitan menentukan ide pokok sehingga berdampak pada kemampuan menyimpulkan isi teks. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurhadi (2019) bahwa rendahnya minat dan motivasi membaca memengaruhi kemampuan siswa memahami isi teks.

Ain & Ain, (2024) menyebut rendahnya minat baca tidak hanya disebabkan faktor internal, tetapi juga eksternal, terbatasnya ketersediaan bahan bacaan yang bervariasi dan sesuai dengan siswa. Padahal, keberagaman jenis bacaan sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam membaca. Padahal, keberagaman jenis bacaan sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam membaca. Di SMAN 1 Baitussalam, hasil observasi menunjukkan siswa enggan membaca, kurang antusias, bahkan menghindari kegiatan membaca. Guru Bahasa Indonesia menegaskan bahwa membahas unsur instrinsik cerpen membutuhkan dua hingga tiga kali pertemuan karena siswa belum mampu menangkap makna teks secara mendalam hanya dalam satu sesi pembelajaran. Siswa lebih sering membaca secara cepat dan dangkal, karena tujuan utama mereka hanyalah menyelesaikan tugas yang diberikan, bukan memahami isi cerita secara menyeluruh.

Selain itu, sarana pendukung literasi di sekolah masih terbatas. Perpustakaan didominasi buku paket, sementara bacaan fiksi seperti cerpen atau novel sesuai minat siswa masih minim. Di SMAN 1 Baitussalam masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai media utama dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan media berbasis teknologi membuat siswa bosan dan berdampak pada nilai yang cenderung di bawah KKM. Hal ini membuat pembelajaran cenderung monoton. Amin et al., (2025) menyebut media pembelajaran sebagai komponen penting dalam lingkungan belajar yang dapat meningkatkan motivasi. Eliani & Apriza, (2025) menambahkan, media berfungsi mempermudah penyampaian materi dan membantu pemahaman siswa. Durrani et al., (2014) juga menegaskan, media yang sesuai minat siswa dapat meningkatkan motivasi serta efektivitas belajar mereka.

Di era digital saat ini teknologi informasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat baca siswa. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik generasi muda adalah



aplikasi NovelToon. Menurut Priono et al., (2023) NovelToon adalah aplikasi digital yang menyajikan bacaan cerpen dan novel dengan sasaran utama remaja. Mulyaningtyas & Ekafebriyanti, (2021) menambahkan, NovelToon menarik perhatian dengan gaya bahasa ringan, genre beragam, serta tampilan visual interaktif. Hermanto & Hasanudin, (2022) menemukan bahwa aplikasi ini efektif menarik minat siswa dalam pembelajaran prosa karena sesuai kebiasaan digital generasi muda.

Prayuga, (2019) melalui teori skema menjelaskan bahwa pengetahuan tersimpan dalam peta kognitif skema yang membantu menghubungkan informasi baru dengan yang sudah dimiliki. NovelToon, dengan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, dapat memperkuat hubungan tersebut. Dengan fitur komentar, rating dan rekomendasi bacaan, dan interaktif, aplikasi ini juga mendorong keterlibatan emosional siswa. Kemudahan akses, tampilan yang sederhana, dan format teks yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran menjadikan NovelToon pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran sastra di kelas, serta lebih sesuai dengan permasalahan yang dihadapi di lapangan.

Berdasarkan permasalahan di SMAN 1 Baitussalam dan dukungan teori-teori tersebut, pemanfaatan NovelToon diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa khususnya menganalisis unsur instrinsik pada cerpen. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul: “Penggunaan Aplikasi NovelToon untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Teks Cerpen pada Siswa Kelas XI-1 SMAN 1 Baitussalam.”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*) (Zhang & Ma, 2023). Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penggunaan aplikasi Noveltoon dalam pembelajaran membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1.

Adapun skema rancangannya tdaapat digambarkan pada tabel berikut:

Table 1 Desain One Group Pretest and Posttes.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
01	XE	02

Keterangan:

O_1 : sebagai pretest,

X: sebagai perlakuan penggunaan aplikasi Noveltoon, dan

O_2 : sebagai posttest.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Baitussalam pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI, sedangkan sampel penelitian berjumlah 20 orang siswa kelas XI-1 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan karena peneliti mempertimbangkan karakteristik siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian, khususnya dalam kemampuan membaca pemahaman teks cerpen.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas tes membaca pemahaman, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes membaca pemahaman digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Noveltoon (Fitriawati et al., 2025). Bentuk tes berupa soal pilihan ganda dan uraian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca pemahaman teks cerpen. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Noveltoon sebagai perlakuan, pemberian *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa, observasi selama proses pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase hasil belajar siswa. Rumus rata-rata yang digunakan adalah $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$.

Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Noveltoon terhadap kemampuan membaca pemahaman teks cerpen siswa. Rumus uji t yang digunakan adalah $t = \frac{\bar{d}}{\frac{s_d}{\sqrt{N}}}$. Kriteria pengujian hipotesis ditentukan berdasarkan perbandingan antara nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , di mana apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif diterima.

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Noveltoon terhadap kemampuan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1 di SMAN 1 Baitussalam. Penelitian dilakukan terhadap 20 orang siswa melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah penggunaan aplikasi Noveltoon dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan aplikasi Noveltoon.

Table 2 Data Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Selisih
1	S-1	60	80	20
2	S-2	55	78	23
3	S-3	58	82	24
4	S-4	62	84	22
5	S-5	64	85	21
6	S-6	57	79	22
7	S-7	59	81	22
8	S-8	61	83	22
9	S-9	63	86	23
10	S-10	56	77	21
11	S-11	60	82	22
12	S-12	58	80	22
13	S-13	65	88	23
14	S-14	54	76	22
15	S-15	62	84	22
16	S-16	59	81	22
17	S-17	57	79	22
18	S-18	61	83	22
19	S-19	63	85	22
20	S-20	60	82	22

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Tabel 3 Statistik Deskriptif

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Nilai	1194	1625
Nilai Tertinggi	65	88
Nilai Terendah	54	76
Rata-rata	59,7	81,25

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata siswa sebelum penggunaan aplikasi Noveltoon adalah 59,7 dengan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 54. Setelah penggunaan aplikasi Noveltoon, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81,25 dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 76. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Noveltoon memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan lebih menarik dan mudah diakses melalui telepon genggam. Selain itu, fitur cerita digital pada aplikasi Noveltoon membantu siswa memahami isi cerpen dengan lebih baik melalui tampilan yang interaktif dan bahasa yang lebih dekat dengan kehidupan remaja.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Noveltoon secara statistik, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Noveltoon berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1 di SMAN 1 Baitussalam.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi NovelToon mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1 di SMAN



1 Baitussalam. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 59,7 yang meningkat menjadi 81,25 pada *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran membaca pemahaman.

Peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa terjadi karena aplikasi NovelToon menyediakan bahan bacaan yang menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui perangkat telepon pintar. Penggunaan media digital dalam pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi untuk membaca dibandingkan penggunaan media konvensional. Siswa menjadi lebih aktif dalam memahami isi cerita, menemukan ide pokok, menentukan unsur intrinsik cerpen, serta menyimpulkan isi bacaan. Selain itu, tampilan visual dan kemudahan akses aplikasi membantu siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Spatioti et al., (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital dan visual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi diterima melalui lebih dari satu saluran indera. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan teks biasa.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung pendapat Tarigan yang menyatakan bahwa membaca merupakan proses memahami pesan yang disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Kemampuan membaca pemahaman tidak hanya sekadar membaca teks, tetapi juga memahami makna, ide, dan informasi yang terkandung dalam bacaan. Dengan penggunaan aplikasi digital seperti NovelToon, siswa lebih mudah memahami isi cerpen karena penyajian bacaan lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget (Handayani & Adnyana, 2024). Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya membaca teks cerpen,



tetapi juga aktif mengeksplorasi isi cerita melalui aplikasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak monoton.

Hasil observasi selama penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi NovelToon dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Sebagian besar siswa terlihat aktif bertanya, berdiskusi, dan mampu menjawab pertanyaan terkait isi cerpen yang dibaca. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi NovelToon dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa sekolah menengah atas. Penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi NovelToon berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1 di SMAN 1 Baitussalam. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu dari 59,7 pada saat *pretest* menjadi 81,25 pada saat *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Noveltoon mampu membantu siswa memahami isi cerpen dengan lebih baik.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan aplikasi NovelToon juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung karena media yang digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi NovelToon efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks cerpen pada siswa kelas XI-1 di SMAN 1 Baitussalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Ain, R. N., & Ain, S. Q. (2024). Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1 Februari).
- Amin, M. Z. Al, Ansor, B., Solichan, A., Ramdani, A. P., Sari, N. C., Winarno, E., Febylana, E., Rahmawati, D., & Fahri, F. (2025). AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN RUANG DI SEKOLAH DASAR NEGERI GAJAHMUNGKUR 03. *Jurnal Abdi Insani*, 12(8). <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i8.2822>
- Böhmer, M. (2023). UNESCO. In *Handbook of the Anthropocene: Humans between Heritage and Future*. https://doi.org/10.1007/9783031259104_269
- Durrani, B. A., Lecturer, S., Ivanauskien, N., Volung, J., Rahmani-Nejad, L., Firoozbakht, Z., Taghipoor, A., Arokiasamy, A. R. A., Pourdehghan, A., Tjan, S., Sukanto, R., Lumintan, D. B., Dhurup, M., Mafini, C., Dumasi, T., Kheng, L. L., Mahamad, O., Ramayah, T., Mosahab, R., ... Wirawan, V. (2014). Implementation of E-Government in Welcoming the Contemporary Industrial Revolution 4.0 Era in Indonesia. *International Journal of Marketing Studies*, 1(1).
- Eliani, N., & Apriza, B. (2025). Media Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di SD Negeri 3 Gedung Sari. *Griya Cendikia*, 10(1). <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v10i1.1882>
- Fitriawati, F., Wangi, N. B. S., & Ihsan, B. (2025). Pengaruh Aplikasi Noveltoon Terhadap Hasil Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI Bisnis Daring SMK NU 1 Karanggeneng. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(4). <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i4.2226>
- Handayani, B. V., & Adnyana, P. B. (2024). STUDI KUALITATIF TENTANG PENINGKATAN KETERAMPILAN KOGNITIF, SOSIAL DAN PEMECAHAN MASALAH PADA ANAK USIA DINI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS KONSTRUKTIVISME. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.36841/consilium.v5i1.5414>
- Hermanto, M. D., & Hasanudin, C. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMA dengan Memanfaatkan Aplikasi Noveltoon. *Senada (Seminar Nasional Daring)*, 2(1).
- Jiang, M. (2024). Application of Schema Theory in English Reading Comprehension Teaching in Senior High School. *Journal of Education and Educational Research*, 9(3). <https://doi.org/10.54097/aadjd008>



- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. In *Kemendikbudristek*.
- Mulyaningtyas, R., & Ekafebriyanti, V. (2021). PEMANFAATAN NOVELTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PROSA di SMA. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 2(2). <https://doi.org/10.22515/tabasa.v2i2.3938>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Prayuga, Y. (2019). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Prosiding Sesiomadika*.
- Priono, R. J., Kuswantoro, R. H., & Sucipto, A. (2023). Analisis Nilai Sosial dan Nilai Moral dalam Novel “Menikah dengan Calon Mertua” di Aplikasi Noveltoon. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1). <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.2414>
- Saputra, A. A. (2019). Schema activation strategy in reading comprehension to improve student's interest. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i2.21843>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. In *Information (Switzerland)* (Vol. 13, Issue 9). <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Suyanto, E., Samhati, S., Aisyah, N. L., & Antrakusuma, B. (2024). Reading comprehension studies in the last decade: global trends and future direction of Indonesia language researches. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(5). <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.27662>
- Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: a meta-analysis study. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 14). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728>