

Bahasa dan Teknologi

Transformasi Digital dalam
Pembelajaran Bahasa dan Sastra



Dr. Sumarlin Rengko HR, S.S., M.Hum.
Dr. Risman Wanci, S.Pd., M.Hum.

KEM
INDONESIA

Dr. Sumarlin Rengko HR, S.S., M.Hum.

Dr. Risman Wanci, S.Pd., M.Hum.

BAHASA *dan* TEKNOLOGI

Transformasi Digital dalam
Pembelajaran Bahasa dan Sastra



PENERBIT KBM INDONESIA

Adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku buku penulis di tanah air Indonesia. Serta menjadi media sharing proses penerbitan buku.

BAHASA DAN TEKNOLOGI

Transformasi Digital dalam Pembelajaran

Bahasa dan Sastra

Copyright @2026 By Dr. Sumarlin Rengko HR, S.S., M.Hum., dkk
All right reserved

Penulis

Dr. Sumarlin Rengko HR, S.S., M.Hum.
Dr. Risman Wanci, S.Pd., M.Hum.

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Sofitahm

Editor

Zainul Arifin, M.Pd.

Background isi buku di ambil dari <https://www.freepik.com/>

Official

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)

Penerbit Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia

Anggota IKAPI/No. IKAPI 279/JTI/2021

081357517526 (Tlpn/WA)

Website

<https://penerbitkbm.com>
www.penerbitbukumurah.com

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Instagram

[@penerbit.kbmindonesia](https://www.instagram.com/penerbit.kbmindonesia)
[@penerbitbukujogja](https://www.instagram.com/penerbitbukujogja)

E-ISBN: 978-634-278-079-4

Cetakan ke-1, Januari 2026

15,5 x 23 cm, vii + 379 halaman

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit
Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di DJKI-Kemenkumham
dan isi buku dilindungi undang-undang.
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

■ KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang dengan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, kami diberikan kekuatan untuk menyelesaikan buku ini. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam, yang telah memberikan petunjuk dan contoh terbaik dalam menuntut ilmu dan menyebarkan pengetahuan.

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, kami mempersembahkan buku ini, *Bahasa dan Teknologi: Transformasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Buku ini hadir di tengah arus perubahan yang luar biasa dalam dunia pendidikan, khususnya di bidang bahasa dan sastra, yang semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Transformasi digital yang berkembang pesat telah mengubah cara kita belajar, mengajar, dan berinteraksi dengan teks sastra, memberikan peluang baru yang harus kita pahami dan manfaatkan dengan bijak.

Bahasa adalah alat komunikasi utama yang menghubungkan individu dengan dunia sekitarnya, sedangkan sastra adalah cermin dari jiwa masyarakat. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, bagaimana kita dapat memanfaatkan teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa dan sastra? Buku ini berupaya menjawab pertanyaan tersebut dengan mengeksplorasi berbagai inovasi teknologi yang telah mengubah wajah pendidikan bahasa dan sastra. Pembahasan meliputi penggunaan berbagai platform digital, aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, serta

penerapan alat-alat multimedia dan kecerdasan buatan dalam menganalisis sastra.

Di samping peluang yang ditawarkan oleh teknologi, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menghadirkan tantangan, baik dari segi etika, privasi data, maupun kesejahteraan sosial dan psikologis siswa. Oleh karena itu, buku ini juga membahas isu-isu penting seperti perlindungan data pribadi, ketergantungan pada teknologi, dan pentingnya menjaga keseimbangan antara teknologi dan interaksi sosial yang sehat dalam pendidikan.

Harapan kami, buku ini dapat memberikan wawasan yang mendalam bagi para pendidik, pengembang teknologi, mahasiswa, dan semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Semoga buku ini tidak hanya menjadi sumber pengetahuan tentang perkembangan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi panduan dalam menghadapi tantangan yang dihadirkan oleh revolusi digital di dunia pendidikan.

Tak lupa, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan buku ini. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas segala kebaikan mereka dengan pahala yang berlipat ganda. Semoga buku ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan pendidikan bahasa dan sastra di era digital.

Homat Kami, 20 Desember 2025

TIM Penulis

■ DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penulisan Buku	3
1.3 Manfaat Buku.....	6
1.4 Ruang Lingkup Pembahasan	9
1.5 Metodologi Penulisan	12
BAB 2 MEMAHAMI TRANSFORMASI DIGITAL.....	17
2.1 Definisi Transformasi Digital.....	17
2.2 Sejarah Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan...	19
2.3 Dampak Transformasi Digital pada Pendidikan Secara Umum	23
2.4 Transformasi Digital dalam Konteks Pembelajaran Bahasa dan Sastra	28
2.5 Perkembangan Teknologi di Sektor Pendidikan.....	33
BAB 3 TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA	38
3.1 Alat dan Platform Digital untuk Pembelajaran Bahasa.....	38
3.2 Aplikasi Pembelajaran Bahasa yang Populer	46
3.3 Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran Bahasa.....	50
3.4 Teknologi dan Peningkatan Kemampuan Berbahasa....	59
3.5 Pembelajaran Bahasa dengan Pembelajaran Mesin dan AI.....	67

BAB 4 PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI

E-LEARNING	73
4.1 Definisi E-Learning.....	73
4.2 Keunggulan dan Tantangan E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa.....	75
4.3 Platform E-Learning untuk Pembelajaran Bahasa	79
4.4 Strategi Pembelajaran Bahasa dalam E-Learning	83
4.5 Pengaruh E-Learning terhadap Motivasi Siswa dalam Belajar Bahasa.....	87

BAB 5 TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN SASTRA 92

5.1 Pengertian Sastra Digital	92
5.2 Penggunaan Teknologi dalam Menganalisis Sastra	94
5.3 Digitalisasi Karya Sastra	98
5.4 Pembelajaran Sastra melalui Media Interaktif.....	102
5.5 Pengaruh Teknologi terhadap Interpretasi Sastra	106

BAB 6 PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP

PEMBELAJARAN BAHASA	111
6.1 Platform Media Sosial yang Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa.....	111
6.2 Komunitas Pembelajaran Bahasa di Media Sosial	115
6.3 Pengaruh Media Sosial terhadap Kemampuan Berbahasa.....	120
6.4 Studi Kasus: Pembelajaran Bahasa Melalui YouTube, Instagram, dan Twitter.....	124
6.5 Etika Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa.....	128

BAB 7 PENERAPAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN

SASTRA KREATIF	134
7.1 Menulis Sastra di Era Digital	134
7.2 Platform Penulisan Kreatif Digital	138
7.3 Kolaborasi Penulis dan Pembaca di Dunia Maya	143
7.4 Sastra Digital dan Literasi Digital	146
7.5 Pembelajaran Sastra melalui Podcast dan Video	151

BAB 8 PEMBELAJARAN BAHASA DENGAN GAME DAN GAMIFIKASI	156
8.1 Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran.....	156
8.2 Penggunaan Game dalam Pembelajaran Bahasa	160
8.3 Keunggulan dan Tantangan Pembelajaran Bahasa melalui Game	164
8.4 Studi Kasus: Game Bahasa Populer	169
8.5 Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa.....	174
BAB 9 PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA DI ERA MULTIMEDIA	180
9.1 Penggunaan Video dalam Pembelajaran Bahasa	180
9.2 Integrasi Audio dan Visual dalam Pembelajaran Sastra	185
9.3 Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran	190
9.4 Kelebihan Pembelajaran Multimedia untuk Pemahaman Sastra	194
9.5 Pemanfaatan Podcast dan Webinars dalam Pembelajaran Bahasa.....	199
BAB 10 DIGITALISASI KURIKULUM BAHASA DAN SASTRA	205
10.1 Perubahan Kurikulum Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Era Digital	205
10.2 Pembaruan Kurikulum Bahasa dan Sastra Berbasis Teknologi.....	210
10.3 Tantangan dalam Pengembangan Kurikulum Digital	214
10.4 Studi Kasus Pengembangan Kurikulum Digital di Sekolah dan Universitas	219
10.5 Peran Pengembang Teknologi dalam Kurikulum Digital.....	224
10.6 Strategi Implementasi Kurikulum Digital dalam Pembelajaran Sastra.....	229

BAB 11 PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI KECERDASAN BUATAN (AI)	234
11.1 Pengertian dan Perkembangan AI dalam Pendidikan	234
11.2 AI dalam Pengajaran Bahasa: Aplikasi dan Tools	239
11.3 Kelebihan AI dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa	244
11.4 Studi Kasus: Chatbot dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa berbasis AI	249
11.5 Penggunaan AI dalam Analisis Sastra dan Kritik Sastra	254
11.6 Tantangan Etis Penggunaan AI dalam Pembelajaran Bahasa	258
BAB 12 TANTANGAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA DI ERA DIGITAL	263
12.1 Kendala Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra	263
12.2 Kesulitan Guru dalam Menggunakan Teknologi Pembelajaran	267
12.3 Kesulitan Siswa dalam Mengakses Teknologi	271
12.4 Solusi untuk Mengatasi Tantangan Digitalisasi Pembelajaran	275
12.5 Isu Etika dalam Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran	279
12.6 Dampak Negatif Teknologi dalam Pembelajaran Sosial dan Psikologis	285
BAB 13 PELUANG PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA DI ERA DIGITAL	291
13.1 Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran Bahasa	291
13.2 Peluang Pembelajaran Sastra di Dunia Maya	296
13.3 Inovasi Pembelajaran Bahasa yang Didorong oleh Teknologi	300
13.4 Pembelajaran Bahasa Global melalui Platform Digital	305

13.5	Mengintegrasikan Pembelajaran Sastra dengan Teknologi Kreatif	309
13.6	Menjalin Kolaborasi Global dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra.....	315
BAB 14 ETIKA DAN PRIVASI DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL		321
14.1	Etika Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran.....	321
14.2	Perlindungan Privasi Siswa dan Penggunaan Data Pribadi	326
14.3	Kebijakan Pendidikan Digital yang Etis.....	331
14.4	Mengatasi Isu-Isu Etika dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Digital	336
14.5	Peran Pemerintah dalam Menetapkan Kebijakan Etika Digital.....	341
14.6	Tantangan dalam Mengelola Data Pribadi Siswa di Era Digital.....	346
BAB 15 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		352
15.1	Kesimpulan Umum tentang Transformasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra	352
15.2	Rekomendasi untuk Pendidik dan Pengembang Teknologi.....	356
15.3	Masa Depan Pembelajaran Bahasa dan Sastra dalam Konteks Digital	361
15.4	Harapan Penulis terhadap Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Era Digital.....	366
DAFTAR PUSTAKA		372
TENTANG PENULIS.....		379

■ DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Zaim, M., Thahar, H. E., & Afroka, M. (2024). Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Bahasa di Madrasah: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 09(01), 110–122.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25299/althariqah.v9i1.16741>
- Aldyandra, Irvan, I., & Annur, S. (2024). Enhancing Personalized Learning Through Artificial Intelligence (Ai) In Education 5.0: A Framework For Adaptive Learning Environments. *Proceeding of International Conference on Education and Sharia*, 1, 670–680. <https://doi.org/10.62097/ices.v124.104>
- Aliakbari, M., Barzan, P., & Maadikhah, M. (2025). *Privacy Issues in Online Learning: A Review of Literature and Suggestions for Further Research*. 1, 1–17.
<https://doi.org/10.22034/lidr.2025.722877>
- Amir, H. S., & Rustam, U. (2025). The Role of Technology in English Language Learning in the Digital Era. *Lingeduca: Journal of Language and Education Studies*, 04(01), 1–8.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70177/lingeduca.v4i1.1420>
- Aqil, M. N., & Khasanah, N. (2025). Ketimpangan Sosial dalam Akses dan Praktik Pendidikan Digital di Indonesia. *Journal Transformation of Mandalika*, 06(11), 551–555.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36312/jtm.v6i8.5706>
- Boncillo, J. J. (2025a). AI in Education: A Systematic Review of its Applications, Benefits, and Ethical Challenges. *International Journal of Multidisciplinary Educational Research and Innovation*,

- 03(02), 436–447. https://media.neliti.com/media/publications/631252-ai-in-education-a-systematic-review-of-i-7b62903e.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Boncillo, J. J. (2025b). AI in Education: A Systematic Review of its Applications, Benefits, and Ethical Challenges. *International Journal of Multidisciplinary Educational Research and Innovation*, 03(02), 436–447. <https://doi.org/https://doi.org/10.46254/sa04.20230169>
- Bonilla, C. del R. N., Arango, J. A. G., Guado, D. A. O., & Noriega, D. E. M. (2025). Inclusive education through technology: a systematic review of types, tools and characteristics. *Frontiers in Education*, 10(1527851), 1–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1527851>
- Cahyanto, I., Caingcoy, M., & Sutrisno, A. (2025). Protecting Student Privacy in Digital Education: A Systematic Review of Wearable Technology Policies in Southeast Asia. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 11, 403–424. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v11i03.11445>
- Chairunnisa, & Masyhuri, A. A. (2024). Revolusi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dampak Perkembangan Teknologi Informasi. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 02(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.56773/pjer.v2i1.42>
- Ernestivita, G., Mendes, C., & Rocha, T. (2024). The Role of Social Media in Enhancing Language Learning. *Journal International Inspire Education Technology*, 03(03), 291–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i3.723>
- Essafi, M., Belfakir, L., & Moubtassime, M. (2024). Investigating Mobile-Assisted Language Learning Apps: Babbel, Memrise, and Duolingo as a Case Study. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(02), 1–19.
- Guenduez, A., Walker, N., & Demircioglu, M. A. (2025). Digital ethics: Global trends and divergent paths. *Government Information Quarterly*, 42, 102050.

<https://doi.org/10.1016/j.giq.2025.102050>

- Haeriani, H., Hermila, A., & Nadifa, U. (2025). Literasi Digital Sebagai Pendidikan Nilai Dalam Komunikasi Di Media Sosial Studi Kasus Pelanggaran Privasi. *KNOWLEDGE : Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 05(02), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/knowledge.v5i2.5526>
- Hamzah, A. (2025). Artificial Intelligence In Language Learning. *Journal of Language and Letters Education*, 01(01), 1–8. <https://journal.staimun.ac.id/index.php/jalla/article/view/91/88>
- Harras, K. A. (2025). Transformasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra: Inovasi, Implementasi, dan Tantangan. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia III*, 03(01). https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/4744?utm_source=chatgpt.com
- Judijanto, L. (2025). Tren Penelitian Mobile- Assisted Language Learning (MALL) di Era Digital. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 03(02), 1–14. <https://doi.org/10.58812/spp.v3i02>
- Kharisma, I., Zulkarnanini, A. P., & Fitri, U. (2025). Integrasi Platform Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era 5.0: Tinjauan Pustaka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 09(02), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30560>
- Kurniawan, A., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2024). Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Era Digital Berorientasi Multikultural. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 20, 254–265. <https://doi.org/DOI:10.30595/pssh.v20i.1374>
- Laila, D., Izzatul, R., & Miftah. (2025). Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Implementasi dan Dampak Teknologi Pembelajaran. *Journal of Science and Technology: Alpha*, 01(02), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.70716/alpha.v1i2.172>
- Li, Y., Zhou, X., Yin, H., & Chiu, T. K. F. (2025). Design language learning with artificial intelligence (AI) chatbots based on

- activity theory from a systematic review. *Smart Learning Environments*, 12. <https://doi.org/10.1186/s40561-025-00379-0>
- Maulida, H., & Norliani. (2025). Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Belajar Bahasa Inggris; Persepsi Mahasiswa. *Eaching and Learning Journal of Mandalika*, 06(02), 383–394. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/teacher.v6i2.4877>
- Mohammadi Zenouzagh, Z., Admiraal, W., & Saab, N. (2025). Empowering students' agentive engagement through formative assessment in online learning environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 22(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00498-7>
- Nascimento, S. A. G. C., Souza, C. A. de, Oliveira, E. D. de, & Lima, G. S. (2025). Gamification in Education: A Systematic Review of the Literature. *Journal of Tertiary Education and Learning*, 03(03), 128–133. <https://doi.org/10.54536/jtel.v3i3.5590>
- Novandari, S. H., Mas'ulah, & Yuniarti. (2025). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris melalui Pendekatan Game-Based Learning pada Siswa Kelas VII-A SMPN 36 Surabaya. *Proceeding*. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28120>
- Pratiwi, A. E., Jabub, B., & Iskandar. (2025). The Implementation of Audio-Visual Reading Activity in the Primary Year of Metro School Makassar. *International Journal of Language, Education, and Literature*, 02(09), 67–81. <https://journal.unm.ac.id/index.php/IJLEL/article/view/6569>
- Prayogi, A., Nasrullah, R., & Wahyudi, N. (2025). *Digital Transformation in Education: A Literature Review on Psychological Aspects of Learning and Pedagogical Innovations*. 1, 133–142.
- Ram, Y. (2025). The Role of Digital Tools in Language Learning and Acquisition. *Universal Research Reports*, 12, 10–14. <https://doi.org/10.36676/urr.v12.i2.1501>
- Riana. (2025). Development of Digital Literacy-Based Learning Innovations In The Second Semester of The Indonesian Language And Literature Course At The University of Nias In

- The Era of Independent Learning. *Sosioedukasi (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial)*, 14(01), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v14i1.5207>
- Rustanto, A. E., & Supriyadi, D. (2025). How Does Technology Integration Enhance Teachers' Competence in Implementing the "Merdeka Curriculum"? *Smart Society : Community Service and Empowerment Journal*, 05(02), 1–12. <https://journal.foundae.com/index.php/smartsoc/article/view/925/469>
- Sheikh, A. (2025). Interactive Digital Narratives as Tools for Language Acquisition: Bridging Storytelling and Pedagogy in the 21st -century classroom. *International Journal of English Language & Literature Studies (IJELS)*, 10(04), 1–6. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22161/ijels.104.90>
- Sofia, E., & Riyana, C. (2025). Effectiveness of learning videos on language skills in learning Indonesia. *Inovasi Kurikulum*, 22(01), 307–318. <https://doi.org/10.17509/jik.v22i1.75866>
- Taufiq, A. (2021). Narrative Influence in the Digital Age: How Digital Literature Shapes Consumer Behavior. *Journal of Society Innovation and Development*, 02(02), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.63924/jsid.v2i2.231>
- Usmani, S., Ali, E. H. F., & Kottaparamban, M. (2025). The Influence of Digital platforms, E-books, and Online publishing on the creation and dissemination of literature. *Research Journal in Advanced Humanities*, 06(02). <https://doi.org/https://doi.org/10.58256/qpgtrtv59>
- Usmani, S., Ali, E. H. F., Kottaparamban, M., Ahmed, F. E. Y., Hamd, M. A. A., & Ibrahim, M. A. E.-S. (2025). Literature in the digital age: An investigation of technological influences. *Research Journal in Advanced Humanities*, 06(04), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.58256/tdhajh61>
- Vadivel, B., Abdullah, D. K., Abdulmajeed, R. M., Abdullah, D. E.,

- Mohammed, K. S., & Younis, K. M. H. (2025). Social Media as Language Learning Communities: Impact on EFL Acquisition among Kurdish Learners. *Journal of Humanities and Education Development (JHED)*, 07(06), 1–15. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22161/jhed.7.6.6>
- Ved, P. (2025). Digital Humanities and the Study of Literature. *International Journal of Social Impact*, 10(01), 1–11. <https://doi.org/10.25215/2455/100119>
- Waringga, K. G., Meliasari, R., Susanti, H., Arifdha, S. T., Putri, A. N., Andrianto, A. A. R., Rosti, D., Trifosa, D., Etikawati, D., Azzahrah, F., Fitriani, Lestari, E. S., & Tangkau, G. C. (2022). Exploring Digital Tools in Language Education: Benefits and Challenges. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i1.10066>
- Wedasuwari, I. A. M., Susrawan, I. N. A., Putra, I. K. W., Laksmi, N. N. A. T., & Pinatih, N. L. E. P. (2024). Digital-Based Literary Appreciation Teaching Materials to Strengthen Students' Communicative and Collaborative Character. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(02), 249–257. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i2.75908>
- Ye, J., Zhang, P., Kasprowicz, R., & Tissot, C. (2025). Technology-enhanced vocabulary learning: The role of self-regulation and prior knowledge. *Language Learning & Technology*, 29(01), 1–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.64152/10125/73640>
- Zakaria, A., & Zakaria, N. Y. K. (2025). The Impact of Digital Game-Based Learning Tools on Motivation, Engagement, and Performance in Language Education: A Systematic Literature Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 14(01). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v14-i1/24954>
- Zekeik, H., Chahbi, M., Sefian, M. L., & Bakkali, I. (2025). Augmented reality and virtual reality in education: A systematic narrative review on benefits, challenges, and

applications. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 21(09). <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/ejmste/16830>

Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025). Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1562391>

■ TENTANG PENULIS

Dr. Sumarlin Rengko HR, S.S, M.Hum adalah akademisi, penulis, dan penggiat budaya asal Tonrorita, Kecamatan Biringbulu, Kabupaten Gowa. Anak bungsu dari lima bersaudara ini meraih gelar doktor Ilmu Linguistik, Kajian Linguistik Antropologi dari Universitas Hasanuddin, tempat ia kini mengabdikan sebagai dosen. Ia telah menulis berbagai buku tentang ekologi masyarakat adat, literasi budaya, tradisi lisan, pendidikan, Kamus Indonesia - Makassar, ensiklopedi kuliner Sulawesi Selatan, dan berbagai buku lainnya. Sejak 2019, sebagai dedikasi Pengabdian Kepada Masyarakat, ia mendirikan sekaligus menjabat Ketua Yayasan Kebudayaan Aruna Indonesia, kini aktif mempromosikan budaya lokal melalui konferensi, siaran radio, dan podcast. Ia dapat dihubungi di 085399181213 atau sumarlinrengko@unhas.ac.id.

Risman Wanci adalah dosen di Universitas Palangka Raya dengan latar belakang pendidikan doktor (S3) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Makassar. Dalam kiprahnya sebagai akademisi, ia aktif mengajar, meneliti, dan menulis, khususnya dalam bidang pendidikan dan pembelajaran bahasa Inggris. Selain mengajar, beliau aktif menulis buku dan telah menjadi pembicara pada berbagai kegiatan ilmiah baik di tingkat nasional maupun internasional. Beliau juga memiliki sejumlah artikel ilmiah yang telah terpublikasi di jurnal nasional dan internasional. Beliau berharap bisa terus belajar agar bisa lebih bermanfaat. Untuk keperluan komunikasi, beliau dapat dihubungi sapa.risman@gmail.com.