

## INOVASI PEMBELAJARAN MENULIS PADA ERA TRANSFORMASI DIGITAL

Nyayu Lulu Nadya<sup>1</sup> & Hayanin Puspitasari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Tridinanti Palembang, <sup>2</sup>SMP Al Azhar 33 Palembang

Email: [nyayu\\_lulu\\_nadya@univ-tridinanti.ac.id](mailto:nyayu_lulu_nadya@univ-tridinanti.ac.id)<sup>1</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil tulisan mahasiswa yang berupa pantun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Sampel yang digunakan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Tridinanti Palembang. Dalam hal ini, mahasiswa seringkali mengeluhkan tentang sulitnya menulis, tidak ada ide, malas, dan paradigma menulis itu butuh waktu lama. Alasan yang sama juga tidak jauh berbeda dengan menulis karya sastra. Oleh sebab itu, penelitian ini dibuat agar mempermudah cara berpikir mahasiswa dan menggiatkan mahasiswa menulis dari hal terkecil dalam kehidupannya. Selain itu, agar mempermudah mahasiswa menulis, menuangkan pikiran, menulis dengan respons cepat dan sekaligus menghidupkan kembali sastra lama, yaitu pantun. Mahasiswa di era 4.0 ini merupakan generasi Z yang akrab dengan teknologi dan memiliki kecenderungan untuk mendapatkan dan mengolah informasi dengan instan. Ketertarikan mahasiswa terhadap hal yang bersumber digital, menuntut pendidik berubah untuk menciptakan inovasi pembelajaran digital. Oleh sebab itu, mahasiswa sebagai pemilik ladang kemampuan berbahasa yang sempurna sudah seharusnya mampu menulis secara terampil dengan memanfaatkan digital. Tidak terlalu sulit bagi untuk mengenalkan pantun sebagai warisan budaya tak benda bagi mahasiswa untuk dijadikan *story* atau status pada media sosial mereka. Salah satu contoh pada status *WhatsApp group* “Ada itik bermain di air, Ada kera memakan pisang, Biar cantik dan tajir, Tidak bisa jadi pacar kalau tidak sembahyang”. Kalau dibaca mungkin biasa saja, tetapi yang perlu ditekankan kembali mahasiswa dapat menulis dengan beragam ide dan kosakata yang dimilikinya sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan pemanfaatan digital terpakai.

**Kata kunci:** Menulis, Pantun, Digital

### Abstract

*This study aims to describe the results of student writing in the form of rhymes. This research uses a descriptive method. The samples used were students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program, Tridinanti University, Palembang. In this case, students often complain about the difficulty of writing, lack of ideas, laziness, and the paradigm of writing that takes a long time. The same reason is also not much different from writing literary works. Therefore, this research was made to facilitate students' thinking and encourage students to write from the smallest things in their lives. In addition, in order to make it easier for students to write, express their thoughts, write with quick responses and at the same time revive old literature, namely “Pantun”. Students in the 4.0 era are Generation Z who are familiar with technology and have a tendency to get and process information instantly. Students' interest in digitally sourced things requires educators to change to create digital learning innovations. Therefore, students as owners of fields of perfect language skills should be able to write skillfully using digital. It is not too difficult to introduce rhymes as*

*intangible cultural heritage for students to be used as stories or statuses on their social media. One example on the whatsapp group status "Ada itik bermain di air, Ada kera memakan pisang, Biar cantik dan tajir, Tidak bisa jadi pacar kalau tidak sembahyang". If it is read it may be normal, but what needs to be emphasized again is that students can write with a variety of ideas and vocabulary so that learning objectives are achieved and digital use is used.*

**Keywords:** *Writing, Poetry, Digital*

---

## 1. Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk membina peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam menjalani kehidupan. Suatu proses pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dalam penambahan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan perubahan positif menuju pendewasaan sikap-perilaku. Demikian pula dengan proses pendidikan-pembelajaran bahasa dan berbahasa harus mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa yang meliputi ketiga aspek utama ranah pendidikan, yaitu meningkatkan pengetahuan bahasa-berbahasa, meningkatkan keterampilan berbahasa, dan membangun sikap positif serta santun berbahasa (Nurjamal, D, 2019, p. 2).

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan erat satu sama lain. Menulis merupakan keterampilan kompleks dan kemampuan puncak untuk dapat dikatakan terampil berbahasa. Seseorang dapat dikatakan terampil menulis apabila orang lain dapat menangkap gagasan dan pikiran si penulis dengan tepat dan benar. Keterampilan menulis tidak hanya digunakan untuk ragam non-fiksi tetapi juga ragam fiksi.

Kegiatan menulis banyak mendapat respons yang kurang. Hal ini dibuktikan pada satu kelas pada salah satu materi pada Mata Kuliah Sanggar Sastra dan Menulis Karya Ilmiah. Dari dua jenis penulisan fiksi dan non-fiksi yang ditugaskan,

mahasiswa terkesan lamban dan kurang antusias dalam penyelesaian tugas. Oleh sebab itu, dosen harus mencari cara agar mahasiswa mau menulis. Pemahaman bahwa menulis itu mudah perlu digaungkan kembali. Setidaknya menulis dalam hal kehidupan sehari-hari, kegiatan yang dijalani, atau hal apa saja yang dapat dijadikan gagasan dalam menulis, baik menulis fiksi maupun non-fiksi.

Mahasiswa seringkali mengeluhkan tentang sulitnya menulis, tidak ada ide, malas, dan paradigma menulis itu butuh waktu lama. Alasan yang sama juga tidak jauh berbeda dengan menulis karya sastra. Oleh sebab itu, penelitian ini dibuat agar mempermudah cara berpikir mahasiswa dan menggiatkan mahasiswa menulis dari hal terkecil dalam kehidupannya. Selain itu, agar mempermudah mahasiswa menulis, menuangkan pikiran, menulis dengan respons cepat dan sekaligus menghidupkan kembali sastra lama, yaitu pantun. Mahasiswa di era 4.0 ini merupakan generasi Z yang akrab dengan teknologi dan memiliki kecenderungan untuk mendapatkan dan mengolah informasi dengan instan. Ketertarikan mahasiswa terhadap hal yang bersumber digital, menuntut pendidik berubah untuk menciptakan inovasi pembelajaran digital. Oleh sebab itu, mahasiswa sebagai pemilik ladang kemampuan berbahasa yang sempurna sudah seharusnya mampu menulis secara terampil dengan memanfaatkan digital. Tidak terlalu sulit bagi untuk mengenalkan pantun sebagai warisan budaya tak benda bagi mahasiswa untuk dijadikan *story* atau status pada media sosial mereka.

Perlu ekstra pemikiran dalam menyemarakkan budaya menulis itu mudah bagi mahasiswa. Apalagi dalam era transformasi digital, dosen harus lebih banyak belajar dengan kemudahan teknologi yang berkembang. Dengan ragam pemikiran dan pembelajaran yang harus mencapai tujuan, dosen harus berpikir yang lebih kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, dosen harus mencari teknik pembelajaran yang menarik perhatian dan minat. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk membiasakan menulis dengan mudah bagi mahasiswa, yaitu menulis *status WhatsApp* atau *story* pada *Instagram*.

Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran dapat membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran. Seperti media sosial *WhatsApp* dan *Instagram* yang rata-rata digunakan oleh generasi milenial sampai ke generasi Z. Berdasarkan Kominfo tentang Status Literasi Digital Indonesia pada November 2020, media sosial *WhatsApp* menjadi yang paling banyak digunakan dengan persentase sebesar 98,9% dan persentase penggunaan 18,7% dengan lama waktu akses lebih dari 8 jam. Selain itu, pada posisi kedua yang sering digunakan adalah *Facebook* dan *Instagram*. Oleh sebab itu, karena banyak pengguna media sosial yang menggunakan *WhatsApp* dan *Instagram* maka penelitian ini memfokuskan pada media sosial *WhatsApp* dan *Instagram* sebagai media pembelajaran menulis pada era transformasi digital ini. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil tulisan mahasiswa yang berupa pantun. Pantun yang ditulis mahasiswa bertema bebas. Mahasiswa dapat menulis beragam ide dan kosakata yang dimilikinya sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan pemanfaatan digital terpakai.

#### a. Menulis

Aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampai pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca. Menulis merupakan proses

kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Hasil dari proses kreatif ini biasa disebut dengan istilah karangan atau tulisan (Dalman, 2016, p. 3). Selain itu, menulis merupakan salah satu cara menungkan ide serta gagasan yang ada dalam pikiran seseorang. Tidak hanya pada penulisan ilmiah namun juga penulisan karya sastra. Dalam meningkatkan rasa cinta seseorang terhadap sebuah tulisan karya sastra adalah dengan membiasakan diri untuk membaca dan menulis, setelah itu merubah mindset di dalam hati dan pikiran bahwa menulis karya sastra itu sesuatu yang indah, mudah, mengasikkan, dan bermanfaat bagi kehidupan (Dwi, 2016).

Ada beberapa tips yang diberikan oleh penulis untuk menulis karya sastra, yaitu (1) siapkan alat tempur. Media yang akan digunakan untuk menulis tidak harus buku dan kertas, tetapi zaman sekarang dapat dilakukan dengan menggunakan *gadget*; (2) buatlah kerangka konsep. Kerangka berisi tema, latar belakang, latar, serta gambaran keadaan; (3) mulailah menulis. Titik utama dalam pembuatan sebuah karya sastra, yaitu menulis. Tidak perlu memilikirkan permainan kata dan diksi terlebih dahulu karena itulah yang akan menghambat proses dalam menulis karya. Intinya fokus menulis apa saja yang akan ditulis dalam karya sastra; (4) diamkan, tinjau kembali, dan revisi naskah. Ketika sudah rampung ditulis, selanjutnya mendiampkannya beberapa hari, kemudian buka kembali, dan jika ada hal dirasa kurang cocok dalam tulisan maka dapat direvisi.

#### b. Pantun

Pantun dipergunakan untuk menyatakan berbagai perasaan serta untuk menasihati. Pantun merupakan puisi lama Indonesia asli, termasuk jenis sastra yang sangat terikat oleh berbagai aturan. Menurut Kosasih (2012, p. 15), umumnya pantun merupakan sajak percintaan yang sering dibacakan pada waktu perayaan

pernikahan. Bentuknya terdiri dari empat baris. Kedua baris pertama disebut sampiran, yang memuat perumpamaan, ibarat, atau suatu ucapan yang tidak bermakna. Sampiran berfungsi sebagai penyelaras rima. Kedua baris terakhir disebut isi yang mungkin didalamnya nasihat, sindiran, teka-teki, ataupun guyonan. Aturan dalam menulis pantun, yaitu: (1) tiap larik hanya terdiri atas 8—12 suku kata; (2) tiap bait terdiri dari 4 larik; (3) dua larik pertama merupakan sampiran, sedangkan dua larik berikutnya merupakan isi pantun; (4) bersajak silang a-b-a-b (Suhita, S.& Rahma, P, 2018, p.14)

Pemilihan pantun sebagai sumber tulisan dalam penelitian ini karena mengenalkan dan menghidupkan kembali sastra lama di kalangan generasi Z. Selain itu, pantun telah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO pada tahun 2020 lalu. UNESCO menilai pantun memiliki arti penting bagi masyarakat Melayu bukan hanya sebagai alat komunikasi sosial, namun juga nilai-nilai budaya dan agama yang menjadi panduan moral. Pesan yang disampaikan pantun umumnya menekankan keseimbangan dan harmoni hubungan antarmanusia (KEMLU, 2020)

#### c. Pembelajaran Digital

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sekarang ini memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran. Terjadi perubahan dalam proses pembelajaran, yaitu pembelajaran yang biasanya dilakukan terbatas di kelas dengan jadwal yang telah ditentukan berkembang menjadi pembelajaran digital yang bisa dilaksanakan di manapun dan kapanpun. Pembelajaran yang biasanya melibatkan fasilitas berupa material/fisik seperti buku berkembang dengan memanfaatkan fasilitas jaringan kerja (*network*) dengan memanfaatkan teknologi komputer dengan internetnya. Pembelajaran digital dapat menyatukan semua kegiatan belajar mengajar yang biasa dilakukan secara konvensional ke dalam bentuk digital.

Pembelajaran digital dapat menyatukan semua kegiatan belajar mengajar yang biasa dilakukan secara konvensional ke dalam bentuk digital. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran digital, antara lain: (1) pengajar dan pembelajar mampu mengakses teknologi informasi dan komunikasi; (2) pengajar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, karena pengajar berperan sebagai pembelajar yang harus belajar sepanjang hayat; (3) tersedia materi pembelajaran yang berkualitas dan bermakna (Munir, 2017, p. 105).

#### d. Media Sosial

Istilah media sosial bukan sesuatu yang asing didengar, bahkan setiap hari digunakan untuk berinteraksi dan bertukar informasi kepada rekan, keluarga, dan mahasiswa. Selain itu, penggunaan media sosial tidak hanya untuk sekedar bermain game, melihat foto teman, mengomentari status teman, dan untuk memperbaharui status setiap saat. Banyak situs penyedia media sosial, seperti *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, *Yahoo Messenger*, dan *Skype*.

Menurut Munir (2017, p. 76), kebanyakan teknologi media sosial membagikan kemampuan umum termasuk memposting, berkomentar, menandai, dan berbagi dalam kelompok berbeda untuk tujuan yang berbeda. Media sosial harus dimanfaatkan untuk kebutuhan yang lebih baik, seperti pembelajaran digital. Pemanfaatan media sosial dalam penelitian ini, yaitu pemanfaatan status *WhatsApp* dan *Instagram story* sebagai media dalam pembelajaran menulis pantun.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, atau suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Penelitian deskriptif mempelajari masalah dalam

masyarakat serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat dan situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan, sikap, pandangan, serta proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Nazir, 2014, p. 43).

Selain metode penelitian, pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bermaksud memahami fenomena yang dialami misalnya, perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa.. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dokumentasi. Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

Objek penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Tridinanti Palembang sebanyak 13 orang. Sumber data penelitian ini didapat dari status *WhatsApp* dan *Instagram Story* selama tiga hari.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Hasil penelitian ini didapat dari penulisan pantun pada status *WhatsApp* dan *Instagram story* mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Tridinanti Palembang sebanyak 40 pantun. Tidak ada penentuan khusus dalam menulis pantun. Mahasiswa hanya diminta untuk menulis ide atau hal yang sedang dipikirkannya untuk dituangkan menjadi bentuk pantun tema bebas dan dipublikasikan di media sosial.

Tabel 1. Kumpulan pantun

No.	Pantun
1	Jalan-jalan ke Kota Paris Lihat gedung berbaris-baris Saya suka sama abang kumis Orangnya ganteng dan romantis
2	Buah stroberi rasanya manis Dimakan dengan cokelat Rasa hati ingin menangis Mendengar lantunan selawat
3	Palangkaraya ke Pekanbaru Lewat jembatan pariwisata Sungguh indah lautan itu Hasil ciptaan yang Maha Kuasa
4	Bersisik bukan ikan Bermahkota buka ratu Wahai kawan coba pikirkan Buah apakah itu?
5	Jalan-jalan ke Kota Pati Jangan lupa membeli roti Jikalau kamu ingin digemari Jadilah anak yang berprestasi
6	Buah nangka buah durian Dimakan buru-buru Jika hati tak ingin sendirian Maka bukalah lembaran baru
7	Indah mata pandang melati Tepi kolam tumbuh selasih Jauh di mata dekat di hati Selamat malam minggu kekasih
8	Beli nasi di warung makan fajar Tapi kamu jangan banyak kehendak Mari semangat belajar Meski ada ujian atau tidak
9	Meletus balon hijau Hatiku sangat kacau Dari jauh ku kira kerbau Ternyata itu engkau
10	Jalan-jalan ke Maluku Tidak lupa membeli susu Perbanyaklah membaca buku Agar kelak jadi orang berilmu
11	Pagi-pagi makan roti Rotinya roti biskuit Jadilah anak yang berbakti Supaya selamat dunia akhirat
12	Pergi ke pasar membeli jamu Makan bakso pakai saus Dengarlah nasihat dosenmu

	Supaya nilai tugas selalu bagus		
13	Jalan-jalan ke Kota Bandung Jangan lupa mengisi waktu Kalau kamu sedang bingung Jangan lupa membaca buku	25	Jalan-jalan ke Pasar Burung Niat hati membeli merpati Kalau ingin hidup beruntung Maka harus berbaik hati
14	Jalan-jalan ke Pulau Seribu Jangan lupa membawa buku Salam sehat teman-temanku Dari aku yang masih lugu	26	Balon melayang terbang ke awan Diambil badan ikut melayang Bahasa Indonesia sangat menyenangkan Membuat hati terbayang-terbayang
15	Jalan-jalan ke Palembang Jangan lupa membeli kedondong Kalau hidup mau tennag Hiduplah tolong-menolong	27	Joni suka olahraga lari Budi suka memahat Jaga pola makan sehari-hari Agar tubuh menjadi sehat
16	Jalan-jalan ke Sebrang Ulu Bertemu teman lama tak jumpa Dirimu masih seperti dulu Menawan dan awet muda	28	Sungguh segar air selasih Untuk diminum waktu dahaga Terkadang air mata itu indah Karena telah mengerti arti semua
17	Nasi uduk masih anget Belinya di pinggir jalan Yang lagi duduk manis banget Boleh enggak, kita kenalan?	29	Jalan-jalan ke Kertapati Jangan lupa membeli mangga Ingin rasa membuka hati Menutup lembaran lama
18	Pak Wawan seorang petani Suka burung suka belalang Mulailah membaca hari ini Agar masa depan lebih gemilang	30	Beli buku di Pasar Johar Belinya enggak cuma satu Kalau kamu ingin pintar Rajinlah belajar selalu
19	Jalan-jalan ke Kota Palu Lautnya bersih berwarna biru Aku betah diajar Bu Lulu Orangnya baik dan seru	31	Buah semangka di atas bangku Dimakan pakai garpu Semangat dalam mencari ilmu Hingga tercapai cita-citamu
20	Beli beras pakai sepeda Sandalnya satu tinggal di rumah Kalau kakak mengaku sangat cinta Mohonlah restu dengan orang tuaku di rumah	32	Jalan-jalan naik kereta Naik ke atas pakai tangga Mari kita gapai cita-cita Bahagia dunia, banggakan orang tua
21	Berdua denganmu naik kopaja Menghirup udara dengan tertawa Tidak jelek tidak biasa saja Namun kamu yang teristimewa	33	Hutan liar banyak hewan buas Gajah besar punya belalai Belajar jangan bermalas-malas Banyak impian yang harus digapai
22	Ke pasar beli terong Terongnya sejumlah lima Janganlah jadi orang sombong Sebab kita butuh sesama	34	Bawa es krim sebagai oleh-oleh Lambat dimakan akhirnya meleleh Siapa menjadi anak soleh Pasti berkah akan diperoleh
23	Jalan-jalan ke Kertapati Jangan lupa membeli roti Kalau adik ingin berprestasi Pilihlah Kampus Tridinanti	35	Pergi wisata ke Kota Solo Singgah sebentar ke Kota Bantul Sungguh malang naisb si jomblo Setiap malam hanya memeluk dengkul
24	Ke pasar membeli kain batik Lihat orang berbadan lentik Jika kamu ingin cantik Rawatlah dirimu dengan baik	36	Jalan-jalan ke Kota Baru Pulangnya beli baju baru Meskipun tiada waktu

	Pendidikan tetaplah nomor satu
37	Jalan-jalan ke Kota Bandung Jangan lupa membeli saku Kalau kamu sedang bingung Jangan lupa membaca buku
38	Jalan-jalan ke Pasar Perumnas Jangan lupa beli baju biru Kalau kamu sedang cemas Ingatlah bahwa Tuhan bersamamu
39	Cempedak berbunga mekar Mekarnya buah jadi kudapan Hendak kemana kita berlayar Jika kakanda tak jua mendayung sampilan
40	Ada itik bermain di air Ada kera memakan pisang Biar cantik dan tajir Tidak bisa jadi pacar kalau tidak sembahyang

- a. Dari 40 pantun yang terkumpul, setelah dibaca dan dianalisis terdapat 11 pantun cinta, 1 pantun teka-teki, 1 pantun jenaka, 23 pantun nasihat, dan 4 pantun islami.

Berikut salah satu contoh dari tangkapan layar hasil menulis di status *WhatsApp* dan *Instagram Story*.



Gambar 1. Pantun di status *whatsapp*



#### 4. Kesimpulan

Pendidik khususnya guru dan dosen yang mengajar pada era transformasi konvensional ke digital seharusnya sudah beranjak tidak hanya mengajar dengan menggunakan spidol dan papan tulis, tetapi sudah dengan “melek” dengan beragam media dan aplikasi pembelajaran yang semakin canggih.

Pendidik sudah seharusnya mengikuti tren digital yang tidak hanya belajar dalam kelas tetapi juga memanfaatkan sarana dan sumber belajar dari luar kelas. Mahasiswa sekarang ini sudah sangat luas dalam memanfaatkan teknologi. Hanya saja bagaimana kreatif dan inovatif seorang pendidik dalam menciptakan dan mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada mahasiswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dwi, M. (2016). “Menulis karya sastra merupakan sesuatu yang menyenangkan”. Diakses dari [https://www.kompasiana.com/m\\_dwi/5859636cbe22bdc3098b456b/menulis-karya-sastra-merupakan-sesuatu-yang-menyenangkan](https://www.kompasiana.com/m_dwi/5859636cbe22bdc3098b456b/menulis-karya-sastra-merupakan-sesuatu-yang-menyenangkan)
- Kamal, I., Egi, A.F., Kurnia, K.R., Adil, F.R., & Cattleya R. 2020. *Pembelajaran di era 4.0 aplikasi teknologi informasi dalam pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Khaidar, D. (2020). “4 Langkah Cepat Belajar Membuat Karya Sastra Tulisan untuk Pemula”. Diakses dari <https://forumbaca.com/4-langkah-cepat-belajar-membuat-karya-sastra-tulisan-untuk-pemula>
- KEMLU. (2020). “UNESCO Tetapkan Pantun Sebagai Warisan Dunia Takbenda”. Diakses dari <https://kemlu.go.id/portal/id/read/1991/berita/unesco-tetapkan-pantun->

[sebagai-warisan-budaya-dunia-takbenda.](#)

- KOMINFO. (2020). “Survei literasi digital Indonesia 2020”. Diakses dari <https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2020/11/Survei-Literasi-Digital-Indonesia-2020.pdf>.
- Kosasih. (2012). *Dasar-dasar keterampilan bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nazir. (2014). *Metode penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurjamal, D., Warta S., & Riadi, D. (2019). *Terampil berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhita, S. & Rahmah, P. (2018). *Apresiasi sastra Indonesia dan pembelajarannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.