

Pembelajaran Sastra Berbasis e-Learning pada Abad 21

Zuliyanti Zuliyanti*, Agus Nuryatin, Teguh Supriyanto, Mukh Doyin

Ilmu Pendidikan Bahasa, Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang,
Jawa Tengah 50237, Indonesia

*Corresponding Author: zuliyanti@mail.unnes.ac.id

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan potret generasi digital era abad 21 pada pembelajaran sastra berbasis e-learning. Metode penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan langkah penelitian: mengidentifikasi, mengklasifikasi, menganalisis, dan menyimpulkan data. Data penelitian berupa informasi proses pembelajaran sastra di sekolah dan pemanfaatan digitalisasi sebagai media multiinteraktif di abad 21. Instrumen & teknik pengumpulan data: lembar observasi, pedoman wawancara, dan kartu data. Analisis datanya digunakan analisis kualitatif yang meliputi identifikasi, reduksi, analisis, dan generalisasi. Hasil penelitian ini adalah perkembangan teknologi yang sangat pesat ternyata belum sejalan dengan perkembangan budaya literasi digital. Kondisi literasi digital di Indonesia tergolong rendah (8%). Pembelajaran sastra diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam era globalisasi. Teknologi digital dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam mengonstruksi cara belajarnya secara leluasa serta mengembangkan keterampilan multimodalnya. Literasi digital dalam pembelajaran sastra dapat menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Pembelajaran sastra digital mengacu pada teori belajar konstruktivisme, yakni: (1) pengalaman pribadi, (2) pembelajaran aktif, dan (3) interaksi sosial. Pembelajaran sastra digital dapat menciptakan kesadaran dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi intelektual secara aktif dan mampu mengembangkan potensi dengan penelusuran kebenaran ilmiah.

Kata kunci: generasi digital, pendidikan abad 21, pembelajaran sastra

Abstract. The purpose of this study is to explain the portrait of the digital generation in the 21st century in e-learning-based literary learning. This research method is descriptive analysis with research steps: identifying, classifying, analyzing, and concluding data. The research data is in the form of information on the literary learning process in schools and the use of digitalization as a multi-interactive medium in the 21st century. Data collection instruments & techniques: observation sheets, interview guides, and data cards. Analysis of the data used qualitative analysis which includes identification, reduction, analysis, and generalization. The result of this research is that the very rapid development of technology is not in line with the development of digital literacy culture. The condition of digital literacy in Indonesia is low (8%). Literature learning is expected to make a positive contribution in the era of globalization. Digital technology can improve the competence of students in constructing their own way of learning freely and develop their multimodal skills. Digital literacy in literary learning can create a society with a critical-creative mindset and view. Digital literature learning refers to constructivism learning theory, namely: (1) personal experience, (2) active learning, and (3) social interaction. Digital literature learning can create awareness in developing one's potential to become intellectually active and able to develop potential by searching for scientific truth.

Key words: digital generation, 21st century education, literature learning

How to Cite: Zuliyanti, Z., Nuryatin, A., Supriyanto, T., Doyin., M. (2022). Pembelajaran Sastra Berbasis *E-Learning* pada Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 1248-1253.

PENDAHULUAN

Kondisi pendidikan sampai saat ini masih memprihatinkan. Indonesia belum bisa mencapai pendidikan yang maksimal. Tampak pada indeks pembangunan melorot di ranking 133 dari urutan ke-88. Rangkings pelajar Indonesia pun berada di barisan belakang (65). Padahal jika kita tengok, uang untuk anggaran pendidikan mencapai 20% (444 T) dari anggaran negara. Namun, hasilnya pendidikan di Indonesia pun masih belum maju juga.

Pendidikan menjadi akar terbentuknya generasi emas di abad 21. Tidak dapat dipungkiri bahwa kenyamanan, ketenteraman, dan kedamaian suatu bangsa terwujud hanya dengan pendidikan yang unggul. Banyak hal yang telah diupayakan oleh pemerintah untuk membenahinya. Namun, hasilnya pun masih nihil. Termasuk di dalamnya adalah pembelajaran

sastra. Belajar sastra dapat diartikan pula dengan belajar budaya karena sastra tidak pernah terlepas dari suatu budaya. Karya sastra merupakan rekaman budaya masyarakat tertentu yang meliputi organisasi, lembaga, hukum, etos kerja, seni, agama, dan sebagainya. Oleh karena itu, belajar sastra berarti belajar budaya masyarakat produsennya (Setianingsih, 2012 & Udu, 2015).

Muatan-muatan dalam sastra sangat berkaitan erat dengan kehidupan yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai kehidupan bagi penikmatnya. Kisah kehidupan atau cerita yang ditampilkan dalam sastra adalah miniatur kehidupan yang dibangun dengan segenap budaya dari kehidupan *pendulously*. Alasan tersebut menjadikan sastra sebagai sarana paling mujarab untuk mengenalkan, mengajarkan, dan melestarikan budaya-budaya bangsa yang mulai terkikis melalui pendidikan,

yaitu pembelajaran sastra. Pembelajaran sastra yang mampu menghadirkan model-model kreatif para pengarang melalui proses meaning-making dalam perkuliahan diharapkan mampu mendorong komunitas pembelajaran untuk memelihara nilai-nilai tradisional, identitas kultural, dan akumulasi pengetahuan lokal yang diharapkan tumbuh, berkembang, dan berinteraksi dengan asupan energi dari sumber-sumber eksternal (Sayuti, 2012).

Posisi sastra yang sangat strategis untuk mengajarkan budaya bangsa ternyata belum berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pembelajaran sastra masih mendapat porsi yang kurang dan belum mencapai hasil pembelajaran secara maksimal. Peserta didik masih kurang tertarik dan termotivasi untuk mempelajari sastra. Berdasarkan hasil observasi, permasalahan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik. Pembelajaran pun masih terfokus pada keaktifan pengajar sehingga peserta didik kesulitan dalam belajar sastra dan terkesan pasif selama pembelajaran. Kondisi tersebut berkorelasi terhadap nilai yang dicapai peserta didik belum optimal dan kemampuan bersastra masih sangat rendah.

Berpijak pada permasalahan dalam pembelajaran sastra harus disesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi dan internet sehingga mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Kurnianingsih & Ismayati, 2017). Masyarakat pun bergantung pada informasi di internet, tidak terkecuali kebutuhan dalam pembelajaran sastra. "Pembelajaran literasi digital tidak bisa dielakkan lagi" (Anggraini, 2016). Literasi digital pun sangat dibutuhkan untuk dapat membentuk generasi digital era abad 21.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ternyata belum sejalan dengan perkembangan budaya literasi digital. Kondisi literasi digital di Indonesia tergolong rendah, yaitu baru mencapai persentase 8% (Mathar, 2013). Kondisi tersebut berbanding terbalik dengan perkembangan jumlah media yang tercatat meningkat pesat, yakni mencapai sekitar 43.400, sedangkan yang terdaftar di Dewan Pers hanya sekitar 243 media. Masyarakat dengan mudah mendapatkan informasi dari berbagai media yang ada, terlepas dari resmi atau tidaknya berita tersebut. Kehadiran berbagai gawai (gadget) yang bisa terhubung dengan jaringan internet pun mengalihkan perhatian orang dari buku ke gawai.

METODE

Pendekatan penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan langkah penelitian: mengidentifikasi, mengklasifikasi, menganalisis, dan menyimpulkan data. Subjek penelitiannya yaitu proses pembelajaran sastra berbasis digital dengan pendekatan 4C di sekolah-sekolah Kota Semarang. Data penelitian berupa informasi proses pembelajaran sastra di sekolah dan pemanfaatan digitalisasi sebagai media multi interaktif di abad 21. Sumber datanya adalah guru dan siswa di Kota Semarang. Instrumen & teknik pengumpulan data: lembar observasi, pedoman wawancara, dan kartu data. Analisis datanya digunakan analisis kualitatif yang meliputi identifikasi, reduksi, analisis, dan generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Sastra Era Abad 21

Pembelajaran sastra diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam era globalisasi. Baik dalam persaingan antarbangsa maupun kemitraan dengan bangsa lain. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Teknologi digital dideskripsikan sebagai alat yang dapat meningkatkan kolaborasi dan memotivasi peserta didik untuk terlibat kembali dengan pendidikan dan memungkinkan mereka mengembangkan keterampilan multi modalnya (Flavin, 2017). Pemanfaatan teknologi digital difokuskan pada perspektif lokal menuju global sebagai rangkaian menanggapi tuntutan dan harapan yang semakin meningkat. Eksplorasi teknologi digital mengarah pada metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis sebuah ilmu pengetahuan terapan.

Secara praktis, teknologi digital dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam mengonstruksi cara belajarnya secara leluasa serta mengembangkan keterampilan multi modalnya. Eksplorasi pustaka digital dan hermeneutika yang dipercepat melalui teknologi digital merupakan upaya pendekatan dan eksperimental baru (Steggle, 2013). Hal tersebut akan dibutuhkan hampir semua masyarakat dan peserta didik dalam era globalisasi (Suyono, 2007). Terutama masyarakat dan peserta didik yang berbasis pengetahuan dan teknologi.

Di sisi lain, dipilihnya sastra digital sebagai pembelajaran untuk menjawab permasalahan di era globalisasi. Dasar pertimbangan yang diambil, yakni (1) sastra digital merupakan alternatif pembelajaran multidisiplin dengan paket sajian pengarang baru, terutama dalam

kemasan multimedia, multi modal dan estetika interaktif (Montoro, 2015), (2) Sastra digital sebagai studi inovatif dengan fokus kajian pada teknik, dinamika visual dan materialistis sehingga memungkinkan adanya definisi baru terhadap karya sastra, (3) Sastra digital mewakili dan membentuk topik global sebagai fenomena transkultural berdasarkan perkembangan teoritis fenomenologi, hermeneutika dan praktik sosial (Liamas, 2015), (4) Sastra digital dengan menampilkan kartografi memberikan pengalaman interaksi yang dinamis melalui narasi prosa, puisi dan bentuk sastra lainnya dalam konteks sosial dan budaya (Thomas, 2013). (5) Sastra digital sebagai media komunikasi budaya manusia melalui teks, gambar, video dan suara (Belvage, 2012). (6) Sastra digital menjadi alternatif penting bagi penulis dan aktivis sastra di Indonesia. Dengan demikian, pembelajaran sastra digital dalam kaitan ini bukan seperti pembelajaran sastra, yakni memahami definisi, unsur dan makna melalui beragam pendekatan karya sastra, tetapi lebih mengarah kepada pembelajaran multidisiplin terutama dalam kemasan multimedia, multi modal dan estetika interaktif (Montoro, 2015).

Literasi Digital

Konsep literasi bukan hanya mencakup kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti, sedangkan literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan kemampuan untuk menekan tombol saja. Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital (A'yuni 2018). Literasi digital diartikan juga sebagai kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari (Martin, 2018).

Literasi digital dapat pula diartikan sebagai literasi media. "Literasi media terdiri atas serangkaian kompetensi komunikasi termasuk kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi dalam berbagai bentuk pesan tercetak dan tidak tercetak" (Tamburaka, 2013). Setiap individu perlu memahami bahwa literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. "Literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan

mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, dan berkomunikasi agar dapat berpartisipasi secara efektif" (Herlina, 2017).

Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi *hoaks*, atau korban penipuan yang berbasis digital. Dengan demikian, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan cenderung aman dan kondusif. Membangun budaya literasi digital perlu melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama. Keberhasilan membangun literasi digital merupakan salah satu indikator pencapaian dalam bidang pendidikan dan kebudayaan.

Menjadi literatur digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Media digital terdiri atas berbagai bentuk informasi sekaligus seperti suara, tulisan, dan gambar. "Literasi digital seharusnya lebih dari sekadar kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif. Literasi digital juga merupakan sebetuk cara berpikir tertentu" (Tamburaka, 2013).

Literasi digital menyangkut beberapa aspek, yaitu (1) perakitan pengetahuan yaitu kemampuan membangun informasi dari berbagai sumber yang terpercaya. (2) Kemampuan menyajikan informasi termasuk di dalamnya berpikir kritis dalam memahami informasi dengan kewaspadaan terhadap validitas dan kelengkapan sumber dari internet. (3) Kemampuan membaca dan memahami materi informasi yang tidak berurutan (non sequential) dan dinamis. (4) Kesadaran tentang arti penting media konvensional dan menghubungkannya dengan media berjaringan (internet). (5) Kesadaran terhadap akses jaringan orang yang dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan pertolongan. (6) Penggunaan saringan terhadap informasi yang datang. (7) Merasa nyaman dan memiliki akses untuk mengomunikasikan dan mempublikasikan informasi (Herlina, 2017). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan

bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital termasuk kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengomunikasikan informasi dalam berbagai bentuk pesan.

Implementasi Digital dalam Pembelajaran Sastra

Pembelajaran sastra digital mengacu pada teori belajar konstruktivisme. Teori tersebut mengemukakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka (Henriksen, 2017; Smith, 2015). Karena peserta didik memiliki latar belakang, pengalaman, dan keterampilan yang luas, pengetahuan dibangun secara individual saat peserta didik bekerja untuk memahami masalah yang mereka hadapi. Tiga prinsip teori belajar konstruktivisme, yakni: (1) pengalaman pribadi, (2) pembelajaran aktif, dan (3) interaksi sosial (Henriksen, 2017; Smith, 2015; Richey, Klein, & Tracey 2011). *Pertama*, pengalaman pribadi terkait dengan keyakinan yang diciptakan oleh pendidik dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang peserta didik hadapi di dunia nyata.

Pengetahuan tidak terlihat sama untuk setiap individu. Ini unik dan ada dalam berbagai keterampilan. Untuk menumbuhkan jenis lingkungan belajar ini, pendidik yang memanfaatkan teori desain konstruktivis menyajikan siswa dengan masalah dan aktivitas yang relevan dan bermakna bagi mereka. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk membuat koneksi dengan pengalaman sebelumnya. Pendidik memfasilitasi dan membimbing pembelajaran dengan membantu peserta didik membuat hubungan yang berarti antara pengalaman masa lalu dan informasi baru mereka (Lunenburg, 1998).

Kedua, pembelajaran aktif. Dalam lingkungan belajar yang aktif, peserta didik lebih dari sekadar penerima informasi pasif. Peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran mereka dengan memecahkan masalah dan menganalisis pertanyaan yang kompleks (Smith, 2015; Richey, Klein, & Tracey, 2011). Pendidik menciptakan lingkungan belajar aktif dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* dan pembelajaran berbasis proyek (Richey, Klein, & Tracey, 2011). Kedua model pembelajaran ini memberi peserta didik konteks dunia nyata dimana mereka harus mendapatkan pengetahuan melalui eksplorasi dan penyelidikan. Selain itu dalam proses pembelajaran lebih aktif dalam

melibatkan peserta didik berdasarkan pada konteks yang realistis dan relevan. Desain penilaian pun menggunakan penilaian otentik dimana mengharuskan peserta didik memanfaatkan kemampuan berpikir kritis untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari (Lunenburg, 1998).

Ketiga, interaksi sosial. Proses berinteraksi dengan teman sebaya dan juga pendidik membantu peserta didik membangun pemahaman baru atau memikirkan yang sudah ada (Lunenburg, 1998). Karena pengalaman individu berbeda, interaksi sosial memungkinkan peserta didik untuk mendengar perspektif dan gagasan lain. Dalam proses interaksi ini peserta didik harus bekerja untuk memahami gagasan baru yang disajikan saat mereka

mengkonsolidasikan informasi baru dengan pengalaman mereka sendiri. Untuk menumbuhkan jenis lingkungan belajar ini peran utama pendidik adalah berperan sebagai fasilitator atau pembimbing (Tam, 2000). Pendidik harus menciptakan lingkungan belajar kolaboratif di mana peserta didik merasa nyaman berbagi gagasan dan berdiskusi. Sering kali proyek kelompok merupakan komponen kunci dari teori belajar konstruktivis. Proyek kelompok mengharuskan peserta didik untuk berkomunikasi dan berkolaborasi satu sama lain untuk mencapai kesepakatan. Pendidik harus bekerja untuk membimbing diskusi kelompok ini menjadi komunikasi yang berarti tentang materi pelajaran (Lunenburg, 1998).

Dampak Digitalisasi Pembelajaran Sastra bagi Peserta Didik

Pembelajaran sastra digital dapat menciptakan kesadaran dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi intelektual secara aktif dan mampu mengembangkan potensi melalui pembelajaran sastra digital dengan penelusuran kebenaran ilmiah. Tujuan belajar tersebut dapat tercapai jika pembelajaran diarahkan pada pembelajaran sepanjang hayat (Sudarsana, 2016).

Berbincang mengenai sastra, suatu karya dapat berkembang seiring perkembangan dunia digital yang semakin canggih. Pada era digital, kita bisa mudah menyapa dan mengambil pelajaran ataupun motivasi inspiratif saat adanya suatu kesempatan. Dampak dari digitalisasi dalam pembelajaran sastra di antaranya adalah belajar sastra makin mendalam, melalui sumber *e-book* atau *e-journal*, ataupun media online lainnya. Pada zaman yang telah canggih akan teknologi informasi dan komunikasi, belajar

seharusnya dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Tidak hanya dalam jam pelajaran, namun juga di luar jam pembelajaran. Tidak hanya dengan guru, melainkan dengan membaca berbagai informasi di internet untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang masih sempit. Hal itu membuktikan bahwa sastra dalam era digital memang benar adanya, membawa suatu kebermanfaatannya untuk diri sendiri yang berpartisipasi dalam suatu acara diskusi online ataupun *webinar*.

Pada intinya, perkembangan dunia digital membawa keberagaman dari segi manfaatnya yang dapat dirasakan seperti saat ini. Bisa dengan mudah menggali informasi, mengenal, dan mengetahui sastra secara mendalam. Pembelajaran dapat dilakukan dengan membaca pada *e-book* dan *e-journal*, serta artikel populer yang berkaitan. Selain itu, bisa dengan mudah melihat, menyapa, mengambil pelajaran inspiratif dari narasumber yang luar biasa dan membaca karya dari para sastrawan baik dalam media cetak maupun online. Jika ingin menambah wawasan, kuncinya adalah aktif menyimak, berkontribusi dalam berbagai kesempatan yang ada.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ternyata belum sejalan dengan perkembangan budaya literasi digital. Kondisi literasi digital di Indonesia tergolong rendah (8%). Pembelajaran sastra diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam era globalisasi. Teknologi digital dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam mengontraksi cara belajarnya secara leluasa serta mengembangkan keterampilan multi modalnya. Literasi digital dalam pembelajaran sastra dapat menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Pembelajaran sastra digital mengacu pada teori belajar konstruktivisme, yakni: (1) pengalaman pribadi, (2) pembelajaran aktif, dan (3) interaksi sosial. Pembelajaran sastra digital dapat menciptakan kesadaran dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi intelektual secara aktif dan mampu mengembangkan potensi dengan penelusuran kebenaran ilmiah.

REFERENSI

A'yuni, Qory Qurratun. (2018). "Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya (Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya)."

- Anggraini, S. (2016). Budaya Literasi Dalam Komunikasi. *Wacana*, XV(3), 181–279.
- Flavin, M. (2017). *Disruptive technology enhanced learning: The use and misuse of digital technologies in higher education*. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-57284-4>.
- Hart, D. (1994). *Authentic Assessment: A Handbook for Educators. Assessment Bookshelf Series*. Dale Seymour Publications, 10 Bank Street, White Plains, NY 10602.
- Henriksen, L. B. (2017). Change, concepts and the conceptualising method. *Proceedings of Pragmatic Constructivism*, 6 (2), 29-33.
- Herlina, Dyna. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309682/pengabdian/membangun-karakter-bangsa-melalui-literasi-digital.pdf>.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61–76. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Llamas, M. (2015). Digitising the world: globalisation and digital literature. *Neohelicon*, 42(1), 227–251. <https://doi.org/10.1007/s11059-014-0261-x>
- Lunenburg, F. C. (1998). Constructivism and technology: Instructional designs for successful education reform. *Journal of instructional psychology*, 25(2), 75.
- M, A. I. A. (2007). Pembelajaran sastra multikultural di sekolah: aplikasi novel, 19(1), 60–75. Malang, U. N., & Throwing, S. (2010). (1) (2) (3), (1), 1–10.
- Martin, Allan. Digital Literacy and the 'Digital Society' dalam Lankshear, C and Knobel, M (ed). *Digital literacies: concepts, policies and practices*. Die Deutsche Bibliothek; 2008.
- Mestika, Z. (2004). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Montoro, R. (2015). Hoover, D. L., Culpeper, J., & O'Halloran, K. 2014. *Digital Literary Studies. Corpus Approaches to Poetry, Prose, and Drama International Journal of Corpus Linguistics*, 20(1), 129–137. <https://doi.org/10.1075/ijcl.20.1.07mon>
- Nurdiyantoro, B. (2011). Pengembangan Model Asesmen Otentik dalam Pembelajaran Bahasa. *Cakrawala Pendidikan Edisi November 2009*.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). Chapter 8: Constructivist design theory. *The*

- instructional design knowledge base. New York, NY: Routledge.* Sastra, P. P. (2017). Journal Indonesian Language Education and Literature, 2(2), 163–179.
- Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. (2012). Charting digital literacy: A framework for information technology and digital skills education in the community college. Presentado en Innovations.
- Sayuti, S.A. (2012). “Menuju Pendidikan dan Pembelajaran Sastra yang Memerdekakan: Catatan Pengantar”. Dalam Sudiro Satoto dan Zainuddin Fananie (Eds.). Sastra: Ideologi, Politik, dan Kekuasaan (hlm. 57—65). Surakarta: University Muhammadiyah Press – HISKI Komisariat Surakarta.
- Setianingsih, Anjar. (2012). “Pembelajaran Sastra Tradisional di Sekolah Guna Menumbuhkan Kecintaan terhadap Kebudayaan Indonesia”. Prosiding Konferensi Internasional Kesusastaraan XXII UNY-HISKI. Halaman 95-104.
- Smith, K. (2015). Constructivist design theory.
- Steggle, M. (2013). Knowledge will be multiplied”: Digital Literary Studies and Early Modern Literature. *A Companion to Digital Literary Studies*, 82–105. <https://doi.org/10.1002/9781405177504.ch4>
- Sudarsana, I. K. (2016). Pemikiran Tokoh Pendidikan Dalam Buku Lifelong Learning: Policies, Practices, And Programs (Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia). *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2, 44–53. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i2.71>
- Tam, M. (2000). Constructivism, instructional design, and technology: Implications for transforming distance learning. *Educational Technology & Society*, 3(2), 50-60.
- Tamburaka, Apriadi. (2013). Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Thomas, L. (2013). Cartographic and literary intersections: Digital literary cartographies, digital humanities, and libraries and archives. *Journal of Map and Geography Libraries*, 9(3), 335–349. <https://doi.org/10.1080/15420353.2013.823901>
- Udu, Sumiman. (2015). “Tradisi Lisan Bhanti-Bhanti sebagai Media Komunikasi Kultural dalam Masyarakat Wakatobi”. Dimuat dalam *Jurnal Humaniora* Volume 27, No 1 Februari 2015, hal. 53-66.