

Penguatan Kajian Pantun Indonesia sebagai Sebuah Topik Penelitian

Audi Yundayani^{1*}, Agus Sulaeman², Frimadhona Syafri³, Fiki Alghadari⁴

¹Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Kusuma Negara

²Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tangerang

³Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang

⁴Pendidikan Matematika, STKIP Kusuma Negara

*audi_yundayani@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Kajian sastra lisan Indonesia, seperti pantun, memiliki daya tarik bagi mahasiswa asing pembelajar bahasa Indonesia. Pantun merupakan karya sastra yang terikat dengan aturan yang diucapkan oleh masyarakat tempo dulu secara lisan, berkembang menjadi bagian dari cara berkomunikasi, serta industri hiburan. Hal ini yang menjadi dasar munculnya kegiatan diskusi terkait perkembangan pantun Indonesia sebagai salah satu pilihan dalam fokus penelitian. Tujuan kegiatannya untuk menyajikan pilihan-pilihan topik penelitian terkait dengan pantun sebagai bagian dari sastra lisan kepada mahasiswa pascasarjana, program studi bahasa dan penerjemahan, konsentrasi sastra Indonesia di sebuah perguruan tinggi asing di Korea Selatan. Hasil dari kegiatan ini adalah pemahaman mahasiswa tentang potensi pantun Indonesia sebagai sebuah topik penelitian. Yang juga menarik adalah mereka menyadari bahwa pantun berevolusi dan tidak lagi dilihat hanya menjadi bagian dari sastra lisan saja tetapi beradaptasi mengikuti perkembangan zaman. Hal ini yang kemudian ditunjukkan dengan digunakannya pantun di berbagai acara menyesuaikan dengan tujuan, situasi, serta kondisi. Temuan ini juga yang akhirnya dibandingkan dengan perkembangan sastra lisan di Korea yang peserta tampilkan. Dengan sikap yang baik, peserta aktif terlibat dalam diskusi yang menarik. Kegiatan diskusi ini perlu dilanjutkan dalam beragam bentuk apakah kuliah tamu atau diskusi kelompok terarah sehingga meluaskan informasi perkembangan sastra Indonesia pada umumnya.

Kata kunci: pantun Indonesia, sastra lisan, topik penelitian.

Dikirim: 7 Januari 2023

Direvisi: 9 Maret 2023

Diterima: 24 Maret 2023

PENDAHULUAN

Salah satu perguruan tinggi di Korea Selatan memiliki program studi pascasarjana bahasa dan penerjemahan dengan salah satu konsentrasinya adalah sastra Indonesia. Hasil diskusi awal dengan pihak penyelenggara menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut membutuhkan penguatan pemahaman mereka terhadap pantun Indonesia sebagai produk puisi lama. Yang kemudian diharapkan adalah mahasiswa mendapatkan topik-topik alternatif sebagai kajian penelitian yang harus dilakukan. Hal ini terjawab karena di masa akhir studi, mahasiswa difasilitasi oleh pihak kampus untuk mengadakan diskusi kelompok terarah atau *focus group discussion* (FGD). Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah dengan mengundang perguruan tinggi dari Indonesia. Hal merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah di akhir pertemuan dengan tujuan agar mahasiswa mendapatkan pemikiran dan pandangan dalam ranah keilmuan yang lebih aplikatif.



Content from this work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Mereka menginisiasi sebuah diskusi terkait dengan bagaimana pantun Indonesia sebagai bagian dari sastra lisan berkembang. Kegiatan diskusi kelompok terarah yang dilakukan memfasilitasi peserta untuk mensinergikan teori yang sudah di dapat selama perkuliahan berlangsung dengan praktik yang terjadi di konteks yang sebenarnya melalui gambaran dan paparan yang diberikan.

Pantun merupakan salah satu bentuk sastra lisan yang memiliki arti penting, bukan hanya sebagai alat komunikasi sosial namun juga memiliki banyak nilai-nilai yang menjadi panduan moral kehidupan. Jika melihat dari sudut pandang konten, maka secara umum, pantun menekankan keseimbangan dan harmoni hubungan antar manusia. Pantun juga memiliki peran penting sebagai instrumen komunikasi sosial dan bimbingan moral yang menekankan fleksibilitas hubungan dan interaksi antar manusia dalam syairnya, khususnya bagi komunitas Melayu.

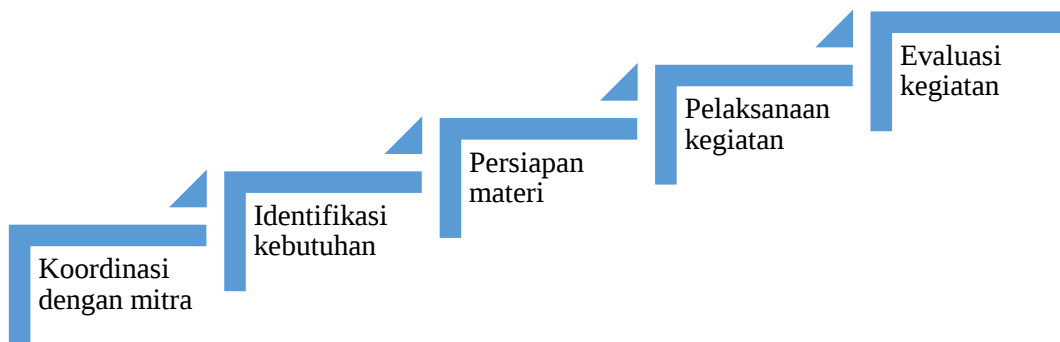
Salah satu sastra lisan yang cenderung menolak musnah adalah pantun. Beragam penelitian dilakukan untuk mengeksplorasi bahkan mengkonfirmasi bagaimana pantun berkembang, tentunya dari berbagai sudut pandang, apakah sebagai sebuah materi pembelajaran, media berkomunikasi, dan lainnya (Maemunah et al., 2022; Medani & Sakti, 2022; Solihatini, Abidin, & Aljamaliah, 2021; Sumarni, 2021). Hal ini menjadi menarik karena ternyata eksistensi pantun tidak hanya lagi terbatas pada budaya, tetapi juga dielaborasi di dalam proses pembelajaran bahkan dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran penyampai nilai-nilai moral. Yang akhirnya muncul dan terkoneksi adalah perkembangan teknologi yang ternyata memberikan kontribusi terhadap pemertahanan pantun sebagai sastra lisan di Indonesia. Berbagai media berbasis digital berpotensi untuk digunakan di era digital perkembangan teknologi, misalnya *game* yang ternyata sangat menjanjikan untuk digunakan sebagai media edukasi karena mudah, menyenangkan, dan interaktif (Martuti, Nugrahani, & Widayati, 2022; Purbiyanti et al., 2022). Penggunaan multimedia interaktif yang mensinergikan antara gambar, teks, animasi, audio dan video berbasis komputer, ternyata juga berdampak positif pada pembelajaran pantun di Sekolah Dasar karena disajikan dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Berbagai peluang yang muncul di dalam pembelajaran pantun dimaknai sebagai ragam cara bagaimana pantun Indonesia tetap eksis tidak hanya sebagai produk budaya tetapi juga sebagai media pembelajaran guna menanamkan nilai-nilai kebaikan. Ragam potensi ini coba diperkenalkan melalui kegiatan pengabdian masyarakat sebagai bagian dari pemertahanan pantun yang merupakan bagian dari sastra lisan di Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berbentuk kelompok diskusi terarah atau FGD. Tema diskusi adalah terkait dengan paparan ide fokus penelitian mengenai pantun Indonesia dan perkembangannya sebagai bagian dari sastra lisan. Kegiatan ini merupakan kolaborasi antara sebuah perguruan tinggi di Korea Selatan dengan melibatkan tiga perguruan tinggi di Indonesia.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan bagian dari kerja sama *team*, baik dari mitra, maupun dari penyelenggara. Permintaan kegiatan ini dilakukan perguruan tinggi di Korea Selatan yang melayangkan surat permohonan kepada beberapa pimpinan perguruan tinggi mitra di Indonesia untuk menugaskan

perwakilan dosen menjadi bagian dari diskusi kelompok diskusi terarah tersebut. Tahapan kegiatan yang dilakukan disajikan pada Gambar 1.

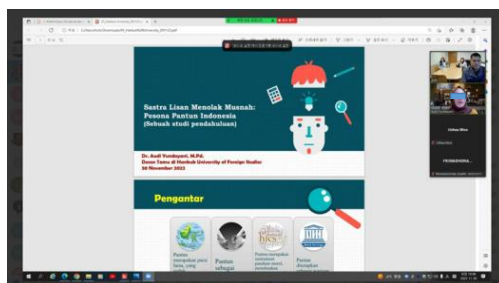


Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Koordinasi awal dilakukan oleh perguruan tinggi mitra yang dilanjutkan dengan survei untuk mengidentifikasi kebutuhan. Hasil survei menjadi landasan bagi pemateri untuk mengembangkan materi yang akan disampaikan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara daring dengan menggunakan platform Zoom. Proses evaluasi dilakukan selama dan setelah proses diskusi terjadi baik dengan observasi untuk melihat sikap dan keterlibatan aktif peserta di dalam kegiatan yang dilakukan, maupun dengan melakukan penugasan secara langsung, misalnya dengan meminta peserta untuk membacakan, menginterpretasikan, bahkan membuat pantun. Kegiatan pada akhirnya ditujukan untuk memberikan pemahaman dan wawasan kepada peserta terkait dengan potensi pantun sebagai sebuah topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diskusi pada akhirnya menunjukkan pemahaman peserta diskusi terkait bagaimana potensi pantun sebagai sastra lisan menjadi sebuah topik penelitian. Kegiatan diawali dengan pemaparan materi. Pada Gambar 2 dan Gambar 3, pemateri membuka presentasi pemaparan materi. Materi yang disampaikan berjudul “Sastra Lisan Menolak Musnah: Pesona Pantun Indonesia (Sebuah studi pendahuluan)”.



Gambar 2. Pemaparan Materi



Gambar 3. Pemaparan Materi

Topik ini dipilih berdasarkan koordinasi awal yang dilakukan dengan mitra. Slide presentasi diawali dengan pengantar terkait dengan pantun sebagai sastra lisan. Disampaikan bahwa pantun merupakan warisan budaya yang dapat

digunakan sebagai *instrument* panduan moral yang menekankan keseimbangan dan harmoni hubungan antar manusia (Susanti & Darmansyah, 2022; Wardana & Abdul Wachid, 2021; Wulansari et al., 2022). Hal ini yang menjadi awal topik diskusi yang dilakukan. Pada poin ini, peserta diskusi sepakat melihat salah satu fungsi pantun adalah sebagai media untuk penyampai nilai-nilai moral dan karakter yang merupakan hal dasar yang harus dimiliki manusia, sehingga penting rasanya pantun digunakan sebagai media pembelajaran terkait penanaman nilai karakter dan moral.

Pada slide selanjutnya, pemateri menyampaikan tiga contoh pantun Melayu seperti pada Gambar 4 dan meminta mahasiswa pascasarjana sebagai peserta diskusi untuk membacanya secara bergantian.



Gambar 4. Pantun Melayu

Peserta diskusi berhasil menginterpretasikan pantun tersebut dengan tepat sehingga ekspresi yang mereka tampilkan sesuai. Mereka juga membaca pantun tersebut dengan lafal yang jelas serta dengan intonasi yang tepat. Hal ini menjadi menarik karena mahasiswa pascasarjana dari Korea sebagai peserta diskusi belum pernah memiliki pengalaman membaca pantun. Pada saat yang bersamaan, mereka juga menyampaikan bahwa di Korea terdapat juga sastra lisan dalam bentuk puisi lama yaitu *Cheoyongga*; *Gujiga*; *Anminga*; *Changiparanga*; *Saeyasaeya parangsaeya*; *Jindallaekkot* (Kwon, 2009).

Pada paparan berikutnya, pemateri menyampaikan keterhubungan antara pantun dengan media sosial seperti yang disampaikan pada Gambar 5. Disampaikan bahwa media sosial memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan dan eksistensi pantun di Indonesia. Hal ini yang juga dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya terkait pantun dan media sosial yang membuktikan keterhubungan keduanya (Assalam, 2021; Fakhrurozi et al., 2021; Nurlatifah, Permadi, & Sumiyadi, 2020; Oktarina et al., 2020).



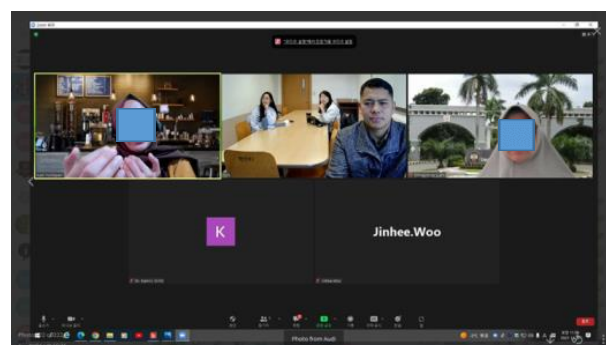
Gambar 5. Pemaparan Materi

Pemateri juga menyajikan pemantik diskusi terkait dengan fenomena pantun Indonesia yang perkembangannya diangkat sebagai tajuk berita seperti yang disampaikan pada Gambar 6. Hal ini yang kemudian pemateri kuatkan dengan bagaimana Twitter digunakan sebagai media berpantun (hashtag #pantun) dan bagaimana Twitter dan pantun digunakan untuk membangun branding perusahaan (Effendy & Safhida, 2019; Yustisiani, 2020).



Gambar 6. Fenomena Pantun Indonesia

Proses diskusi merupakan bagian yang paling menarik dari kegiatan di dalam pengabdian masyarakat ini. Dengan antusias, peserta diskusi bertanya, memberikan tanggapan, dan membandingkan berbagai fenomena yang terjadi terkait dengan pantun Indonesia. Tema pertanyaan yang muncul untuk didiskusikan di antaranya adalah terkait dengan, (1) pantun yang merupakan sastra lisan bisa dikatakan sebagai bagian dari puisi lama masyarakat Indonesia karena satu rumpun dengan melayu; (2) hak cipta atau kepemilikan jika pantun digunakan sebagai media yang terkait dengan *brand image* atau untuk kebutuhan pemasaran sebuah produk; (3) potensi tantangan dalam perkembangan pantun yang semakin meluas. Hal yang juga menarik adalah munculnya perbandingan antara perkembangan pantun di Indonesia dengan perkembangan sastra lisan di Korea yang peserta tampilkan. Jika dalam perkembangan pantun di Indonesia sudah tereksplorasi dengan penggunaan media teknologi, sosial, bahkan sudah masuk dalam ranah industri hiburan maka perkembangan sastra lisan dalam bentuk puisi lama masih terbatas dalam konteks budaya meski masih sangat memiliki peluang besar untuk dieksplorasi dalam industri pariwisata di Korea Selatan. Potensi-potensi inilah yang memungkinkan di eksplorasi sebagai topik penelitian.



Gambar 7. Proses Diskusi

Proses evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini juga dilakukan selama dan setelah proses diskusi melalui observasi. Hasil dari evaluasi ini digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Kegiatan

Indikator Penilaian	Hasil
Pengetahuan	Pengetahuan peserta tentang pantun Indonesia dan perkembangannya meningkat karena mereka mendapatkan pengetahuan baru dari paparan materi yang diberikan dan proses diskusi yang terjadi.
Wawasan	Proses diskusi yang terjadi menambah wawasan peserta. Paparan materi yang disampaikan memberikan tambahan wawasan kepada peserta termasuk melalui contoh-contoh pantun yang diberikan, termasuk dengan berbagai fenomena yang terjadi.
Keterampilan	Saat proses diskusi terjadi, pembicara meminta peserta untuk membacakan beberapa pantun Indonesia yang disediakan. Peserta berhasil membaca pantun dengan lafal yang jelas, intonasi yang tepat, serta ekspresi yang sesuai. Peserta juga berhasil menginterpretasikan beberapa pantun yang pameri berikan dengan menyampaikan berdasarkan konteks dan dari sudut pandang yang peserta miliki. Salah satu peserta juga berhasil membuat sebuah pantun sederhana. Hal ini yang juga akhirnya menjadi pemantik terjadinya diskusi.
Keaktifan	Peserta yang hadir secara aktif memberikan pertanyaan untuk mengelaborasi pemahaman mereka terkait dengan pantun dan perkembangannya. Pada saat diskusi, secara antusias peserta memberikan pendapat berdasarkan sudut pandang pemahaman mereka.
Sikap	Di dalam proses diskusi yang terjadi, peserta menunjukkan sikap yang positif dengan pilihan kata yang baik dan jelas. Peserta juga menghormati sudut pandang yang berbeda dalam proses diskusi.

Hasil penilaian kegiatan yang disampaikan di Tabel 1 menunjukkan hasil yang baik dari aspek pengetahuan, wawasan, keterampilan, keaktifan, dan sikap peserta. Pengetahuan peserta tentang pantun Indonesia meningkat dan hal ini tergambar dari proses diskusi yang terjadi. Konsep pengetahuan merupakan elemen utama dalam konsep pembelajaran pantun yang terkadang luput dari perhatian, seolah pantun hanya tentang estetika saja. Bagian ini yang sebenarnya menjadi tantangan bagaimana mengelaborasi konsep pengetahuan dalam pantun, misalnya terkait dengan interpretasi makna atau di dalam penyusunan sebuah pantun. Hal yang juga penting adalah mengintegrasikan pantun dalam sebuah proses pembelajaran. Konsep taksonomi Bloom dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran pantun karena memfasilitasi siswa untuk membentuk pengetahuan baru melalui tahapan-tahapan mulai dari (1) mengingat; (2) memahami; (3) mengaplikasikan; (4) menganalisis; (5) mengevaluasi; (6) mencipta (Anita et al., 2022; Mohamed, Ali, & Nasir, 2021). Hal ini yang kemudian perlu menjadi pertimbangan dalam merancang

proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai baik secara konsep pantun sebagai media atau konten pembelajaran.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini juga memfasilitasi peserta meluaskan wawasan mereka terkait dengan pemertahanan pantun Indonesia. Minimnya wawasan terhadap pantun Indonesia memiliki potensi ancaman bagi kelangsungan pantun sebagai produk sastra lisan. Di dalam kegiatan yang dilakukan, peserta mendapatkan gambaran bahwa pantun Indonesia berkembang tidak hanya terbatas digunakan dalam rangkaian acara adat (Falentina & Praptantya, 2020; Febriani, Razali, & Taib, 2020), tetapi juga memiliki potensi besar di dalam ranah pendidikan (Daryusti, Novitri, & Muslim, 2022; Triskawati & Silalahi, 2022). Lebih lanjut lagi terlihat bahwa peserta juga mendapatkan wawasan bagaimana perkembangan teknologi memiliki kontribusi besar dalam pemertahanan pantun Indonesia, misalnya pada pembelajaran di sekolah (Purbiyanti et al., 2022; Solihatini et al., 2021). Gambaran ini yang akhirnya memberikan tambahan wawasan kepada peserta terhadap berbagai potensi dan peluang topik penelitian terkait dengan pantun Indonesia.

Keterampilan peserta dalam membaca pantun juga menjadi salah satu bentuk evaluasi yang dilakukan. Hal ini menjadi penting karena peserta tidak hanya harus tahu tetapi juga harus terampil dalam membaca bahkan membuat pantun dengan mempertimbangkan sampiran, isi pantun, serta rima akhir yang berpola (Trisnawati, 2019). Interaksi yang menyenangkan berdampak baik bagi peserta karena mereka juga mencoba untuk mengetahui makna yang tersampaikan lewat pantun. Proses interaksi juga tergambar dalam kegiatan yang dilakukan. Peserta terlibat secara aktif untuk berdiskusi, memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mempraktekkan, dan mengelaborasi pemahaman mereka terkait dengan pantun Indonesia. Hal ini penting karena diskusi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta di dalam proses interaksi yang terjadi (Wu et al., 2013). Partisipasi aktif peserta juga dapat dilihat sebagai indikator dari keterlibatan mereka secara kognitif untuk membentuk pengetahuan mereka (Ouyang & Chang, 2019). Gambaran ini menjadi penting bahwa keterlibatan peserta merupakan salah satu kunci utama yang menentukan keberhasilan sebuah kegiatan diskusi.

Di dalam kegiatan yang dilakukan juga terdapat komunikasi lintas budaya karena melibatkan dua negara yang memiliki latar budaya berbeda, yaitu Indonesia dan Korea Selatan. Yang terjadi adalah, peserta menunjukkan sikap positif dengan menghormati perbedaan sudut pandang misalnya atau menyampaikan pendapat dengan cara dan sikap yang baik. Sikap dan pribadi yang baik ternyata berkontribusi untuk meningkatkan keberhasilan komunikasi lintas budaya sehingga dapat dilakukan secara efektif yang sesuai dengan konteks (Rings & Allehyani, 2020). Pada akhirnya peserta diskusi mendapatkan pengetahuan dan wawasan tambahan terkait dengan potensi pantun Indonesia jika diangkat sebagai sebuah topik penelitian. Mereka dapat melihatnya dari berbagai sudut pandang, apakah terkait dengan pemertahanan, integrasi dengan teknologi, produk budaya, pembelajaran, dan lain sebagainya. Kelima indikator penilaian tersebut menjadi ukuran keberhasilan dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dan ditindaklanjuti dalam proses refleksi secara berkelanjutan sehingga dapat meningkatkan kualitas pengabdian masyarakat selanjutnya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan ditujukan untuk memberikan berbagai sudut pandang yang berbeda terkait dengan potensi perkembangan pantun Indonesia sebagai sebuah topik penelitian yang bisa diangkat oleh mahasiswa program studi pascasarjana bahasa dan penerjemahan, konsentrasi sastra Indonesia. Proses diskusi yang terjadi memfasilitasi peserta diskusi untuk mengamati, bertukar pikiran, dan memberikan pemahaman terkait dengan perkembangan pantun Indonesia.

Di dalam proses diskusi yang terjadi pada akhirnya memunculkan pemahaman bahwa pantun Indonesia mampu beradaptasi menyesuaikan diri dengan zamannya yang tidak terbatas hanya pada konteks budaya saja, tetapi sudah meluas dalam konteks pergaulan, industri hiburan, dan bahkan sebagai alat terkait dengan pemasaran produk. Hal ini yang akhirnya memberikan gambaran awal bagi peserta kegiatan untuk melihat berbagai potensi penelitian terkait dengan tema pantun Indonesia.

FGD merupakan salah satu cara yang tepat untuk tidak hanya membangun jaringan kerjasama antar perguruan tinggi dalam skala internasional tetapi juga merupakan cara yang tepat untuk memperkenalkan sekaligus mempertahankan produk budaya Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan terbaik kami sampaikan kepada pimpinan dan mahasiswa program studi pascasarjana bahasa dan penerjemahan, konsentrasi sastra Indonesia Universitas Hankuk, Seoul, Korea Selatan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pimpinan STKIP Kusuma Negara, Universitas Muhammadiyah Tangerang, dan Universitas Negeri Semarang

DAFTAR PUSTAKA

- Mohamed, R. A. K., & Ali, A. H. (2022). Implications of Enrichment and Poetry Learning on the Cognitive Development of Primary School Students: Implikasi Pengayaan dan Pembelajaran Pantun Terhadap Perkembangan Kognitif Murid Sekolah Rendah. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 15(1), 12-18. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol15.1.2.2022>
- Assalam, M. H. (2021). Cybersastra: antara sastra masa kini dan déjà vu sastra lisan. *Bahas*, 32(1), 1–9. <https://doi.org/10.24114/bhs.v32i1.23731>
- Daryusti, D., Novitri, R., & Muslim, M. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggali Isi dan Amanat Pantun di SD 01 Nan Sabaris. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 2(1), 15–19. <https://doi.org/10.55249/jpn.v2i1.23>
- Effendy, D. I., & Safhida, M. (2019). Social Media as a Form of Literary Learning Innovation for the Millennial. *Proceeding of the International Conference on Literature*, 262–269. <https://doi.org/10.24815/v1i1.14438>
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital. *Journal Sosial Science and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 28–36. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>

- Falentina, Y., & Praptantya, D. B. S. E. (2020). Makna Pantun Buah Janji dalam Tradisi Pernikahan Dayak Jawant. *Balale': Jurnal Antropologi*, 1(1), 41–53.
- Febriani, F., Razali, R., & Taib, R. (2020). Analisis Pantun dalam Manendai Adat Pernikahan di Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 23–35.
- Kwon, K. (2009). Shifting South Korean Theatre: Jo-Yeol Park's A Dialogue Between Two Long-necked People and Taesuk Oh's Chunpung's Wife. *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 23(2), 47–65.
- Maemunah, S., Laksono, D. A. A., Febriyanti, A. E., Adom, K. G., Yanti, M. Y. D., & Saputra, R. (2022). Pantun Sebagai Media Pengalih Terhadap Kecanduan Gadget Pada Anak. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(02), 2–6. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v1i2.107>
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133–142. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>
- Martuti, M., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2022). Penerapan Pendekatan Saintifik dengan Media Video dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 7157–7165. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7860>
- Medani, D. I., & Sakti, A. W. (2022). Introduction of Indonesian Poem (Pantun) as a Creative Effort of Elementary School Students in Improving Language Skills in the. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 229–236. <https://doi.org/10.17509/ijomr.v2i1.38668>
- Mohamed, R. A. K., Ali, A. H., & Nasir, M. (2021). Aplikasi Ranah Kognitif Anderson & Krahthwohl dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 3(3), 110–118. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jhass-0303.286>
- Nurlatifah, I., Permadi, T., & Sumiyadi, S. (2020). Pemanfaatan Pantun pada Komunitas Emak-Emak Nuamoorea sebagai Teknik Promosi di Media Sosial Facebook. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1827–1834.
- Oktarina, N., Suwandi, S., Setiawan, B., & Maret, U. S. (2020). Nilai pendidikan pantun besaot dalam laman facebook. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 9(2), 118–126. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i2.834>
- Ouyang, F., & Chang, Y.-H. (2019). The relationships between social participatory roles and cognitive engagement levels in online discussions. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1396–1414. <https://doi.org/10.1111/bjet.12647>
- Purbiyanti, O. D., Daruyani, S., Irawaty, I., & Irawan, A. N. A. P. (2022). Game Edukasi Visual Novel Bermain Pantun dan Peribahasa Menggunakan Ren'py Berbasis Python. *Journal of Computer System and Informatics (JOSYC)*, 4(1), 162–169. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2582>
- Rings, G., & Allehyani, F. (2020). Personality traits as indicators of the development of intercultural communication competence conditions of the Creative Commons Attribution license (CC BY-NC-ND). *International Journal of Curriculum and Instruction*, 12(1), 17–32.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. (2021). Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi COVID 19. *Diksa :*

- Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–89. <https://doi.org/10.33369/diksa.v7i2.20986>
- Sumarni, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Pantun melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Peserta Didik Kelas V Semester 1 SDN Prapagan 02 Tahun 2020. *Educatif: Journal of Education Research*, 3(3), 61–68. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i3.55>
- Susanti, A., & Darmansyah, A. (2022). Analisis Makna dan Nilai Moral dalam Pantun Tradisi Sekujang : Sesuikah Menjadi Materi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar?. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 4(2), 80–104. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v4i2.143>
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55–67.
- Trisnawati, T. (2019). Analisis Jenis-Jenis dan Fungsi Pantun dalam Buku Mantra Syair dan Pantun di Tengah Kehidupan Dunia Modern Karya Korrie Layun Rampan. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.31851/parataksis.v2i2.4000>
- Wardana, A., & Abdul Wachid, B. S. (2021). Pantun Sebagai Media Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 5(3), 603–610. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2178>
- Wu, X., Anderson, R. C., Nguyen-Jahiel, K., & Miller, B. (2013). Enhancing Motivation and Engagement Through Collaborative Discussion. *Journal of Educational Psychology*, 105(3), 622–632. <https://doi.org/10.1037/a0032792>
- Wulansari, F., Yuniarti, N., Hariadi, T., Sulastriana, E., Lahir, M., Uli, I., & Kusnita, S. (2022). Pelatihan dan pendampingan penulisan pantun sebagai upaya pelestarian warisan budaya melayu. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 281–288. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i2.3196>
- Yustisiani, Z. N. (2020). Pantun as Brand Recall in Citilink Airline. *Proceedings of the 1st International Conference on Folklore, Language, Education and Exhibition (ICOFLEX 2019)*, 260–264.