

## ***PANTUNESIA: PELESTARIAN DAN PEMBELAJARAN PANTUN DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI***

### ***PANTUNESIA: PRESERVATION AND LEARNING PANTUN BY USING TECHNOLOGY***

**Rendra Setyadiharja**

STISIPOL Raja Haji Tanjungpinang dan Pengurus Asosiasi Tradisi Lisan (ATL) Provinsi  
Kepulauan Riau, Indonesia  
*rendra\_tanjungpinang@yahoo.co.id*

#### ***Abstract***

*On December 17, 2020 Pantun has officially become a World Intangible Cultural Heritage that has been determined by UNESCO, but in that year the Covid 19 pandemic hit the whole world including Indonesia which opened up space for the massive use of information technology. With these conditions, the use of information technology is an alternative so that pantun can continue to be preserved and learned by all levels of society. The purpose of this research is to analyze an application called Pantunesia as a medium for preserving and learning pantun. By using a Descriptive Qualitative approach through the literature study method, this research using the concept of the characteristics and rules of pantun as the basis for analyzing the Pantunesia application as a medium for preserving and learning pantun. The results of this study state that the Pantunesia application is an innovative, educational, and referential application in the preservation and learning of pantun because in this application users not only learn to make pantun but are also given an understanding of the characteristics and rules of pantun perfectly so that the pantun produced is a perfect quality of pantun and in accordance with the characteristics and rules.*

**Keywords:** *Pantun, Oral Tradition, Technology, Pantunesia*

#### ***Abstrak***

*Pada tanggal 17 Desember 2020 Pantun telah resmi menjadi Warisan Budaya Takbenda Dunia yang telah ditetapkan oleh UNESCO, namun pada tahun tersebut pandemi Covid 19 sedang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia yang membuka ruang bagi penggunaan teknologi informasi secara masif. Dengan kondisi tersebut, penggunaan teknologi informasi menjadi salah satu alternatif agar pantun dapat terus dilestarikan dan dipelajari oleh seluruh lapisan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sebuah aplikasi bernama Pantunesia sebagai media pelestarian dan pembelajaran pantun. Dengan menggunakan pendekatan Deskriptif Kualitatif melalui metode studi kepustakaan, penelitian ini menggunakan konsep ciri-ciri dan kaidah pantun sebagai dasar dalam menganalisis aplikasi Pantunesia sebagai media pelestarian dan pembelajaran pantun. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa aplikasi Pantunesia merupakan aplikasi yang inovatif, edukatif, dan referensial dalam pelestarian dan pembelajaran pantun karena dalam aplikasi ini pengguna tidak hanya belajar membuat pantun tetapi juga diberikan pemahaman mengenai ciri-ciri dan kaidah-kaidah pantun secara sempurna sehingga pantun yang dihasilkan merupakan pantun yang berkualitas dan sesuai dengan ciri-ciri dan kaidah-kaidah yang sempurna.*

**Kata Kunci:** *Pantun, Tradisi Lisan, Teknologi Informasi, Pantunesia*

## PENDAHULUAN

Tepat pada 17 Desember 2020, Pantun telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Dunia pada sesi 15 *Intergovernmental Committee for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage* di kantor pusat UNESCO Paris Perancis pada Kamis 17 Desember 2020. Nominasi pantun sebagai WBTB dunia oleh UNESCO ini diusulkan oleh Indonesia dan Malaysia, setelah sebelumnya pada tahun 2014 pantun telah ditetapkan menjadi WBTB Nasional yang diusulkan oleh Provinsi Kepulauan Riau dan kini puisi lama ini *naik kelas* menjadi WBTB Dunia (Setyadiharja, 2022).

Pantun bagi penuturnya bukan semata-mata sebagai sebuah karya sastra. Pantun merupakan khazanah tradisi lisan yang berkembang dan menjadi darah daging bagi penuturnya, yakni masyarakat Melayu atau penutur lainnya di nusantara. Di dalam pantun termaktub lambang tanda budi pekerti yang luhur yang disampaikan dengan halus, sopan, dan teratur, sehingga bahasa yang disampaikan pun lebih indah namun bermakna. Dalam sebuah ungkapan dinyatakan bahwa “*Jikalau takut mendapat malu, pantun memantun hendaklah tahu*”. Itu artinya bahwa pantun menjadi suatu jiwa bagi masyarakat Melayu atau dalam alam pergaulan masyarakat Melayu, pantun menjadi suatu media komunikasi yang harus diketahui oleh semua kalangan (Effendy, 2002; Setyadiharja, 2022)

Setelah pantun menjadi warisan dunia, tersimpan sebuah tanggung jawab besar bagi masyarakat dan negara yang menerimanya, khususnya bagi Indonesia dan Malaysia, terkhusus lagi kepada Provinsi Kepulauan Riau. Persoalan ini tentunya berkaitan dengan pelestarian dan pemasyarakatan warisan budaya itu di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Bukan malah larut dalam euphoria warisan dunia sehingga melupakan langkah untuk pelestarian dan pemasyarakatan warisan budaya tersebut. Pada saat ini, soal pelestarian dan pemasyarakatan pantun harus juga menjadi perhatian, meskipun pantun telah menjadi tradisi lisan yang merupakan identitas budaya dan memiliki nilai-nilai yang dapat meningkatkan kesadaran akan jati diri dan persatuan bangsa sekaligus sebagai *living tradition* yang berkaitan dengan alam, lingkungan yang berguna bagi manusia dan kehidupan (Pudentia, 2021). Di situlah letak esensi dan ketahanan eksistensinya sebagai warisan dunia.

Tidak mudah melakukan pelestarian dan pemberdayaan tradisi lisan di zaman berkembangnya teknologi informasi saat ini, terlebih lagi pada tahun 2020 merupakan tahun yang cukup buruk bagi Indonesia dan juga bagi dunia, tahun pandemi Covid 19 melanda seantero dunia. Sejak diumumkan kasus pertama Covid 19 di Indonesia pada 2 Maret 2020 kasus positif Covid 19 di Indonesia semakin meningkat setiap harinya (Djalante dkk., 2020; Iqbal & Arifah, 2020). Dengan kondisi ini pemerintah pun menetapkan banyak kebijakan pembatasan aktivitas masyarakat yang tidak boleh dilakukan seperti biasanya yang dikenal dengan Kebijakan PSBB atau PPKM. Tentunya dengan kondisi seperti ini, proses pelestarian dan pemasyarakatan tradisi lisan tidaklah semudah dalam kondisi normal. Dalam kondisi ini komunikasi kepada masyarakat dengan menggunakan media sosial menjadi hal yang paling krusial. Penggunaan media sosial sebagai platform komunikasi pemerintahan mampu memberikan dampak terhadap peningkatan pola komunikasi terhadap masyarakat (Belkahla Driss dkk., 2019; Rahmawati & Pratiwi, 2020). Hal ini menjadikan penggunaan teknologi informasi sangat menunjang dalam proses transmisi komunikasi apapun kepada masyarakat termasuk berbicara masalah pelestarian dan pembelajaran tradisi lisan.

Pada masa masifnya penggunaan teknologi informasi saat ini, harus terdapat usaha untuk mengembangkan minat generasi muda terhadap warisan budaya dan tradisi lisan, dengan mendekatkannya pada dunia dan kehidupan generasi saat ini. Sudah selayaknya dalam proses pelestarian dan pembelajaran tradisi lisan termasuk pantun di elaborasi dengan gawai. Mediana bisa teks, audio, dan video. Semakin banyak tradisi lisan yang dapat didekatkan pada penggunaan praktis perangkat teknologi, maka semakin besar kesempatan generasi muda untuk akrab dengan tradisi lisan Indonesia termasuk pantun (Bangun, 2021).

Dengan kondisi seperti ini, tidak dapat ditebak kondisi zaman pada masa mendatang. Setidaknya elaborasi tradisi lisan dan perangkat teknologi adalah suatu usaha mendekatkan tradisi lisan kepada generasi yang kehidupannya saat ini sangat berpengaruh dengan penggunaan perangkat teknologi. Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat dan banyak diperlukan di semua bidang kehidupan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mampu ikut serta melestarikan kebudayaan yang ada dalam bentuk *Culture Knowledge*. Salah satu bentuk *Culture Knowledge* yaitu menyediakan sistem informasi mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia (Eka dkk., 2015).

Untuk proses pelestarian dan pembelajaran pantun pada era perkembangan teknologi ini pasca pandemi Covid 19 diperlukan juga suatu usaha inovatif dengan pendekatan teknologi informasi. Beberapa penelitian juga telah dilakukan dalam aspek pelestarian dan pembelajaran pantun. Beberapa penelitian itu berkisar pada proses pembelajaran pantun kepada siswa (Nursaadah & Rodiyana, 2023; Rahayu Ningsi dkk., 2023; Taufik & Solihah, 2022; Wulansari dkk., 2022). Penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menjelaskan berkaitan dengan pelatihan pantun dalam bentuk workshop (Wulansari dkk., 2022), pembelajaran pantun dengan metode *joy full learning* (Rahayu Ningsi dkk., 2023), pembelajaran pantun dengan metodo analisis wacana pada teks buku pantun (Taufik & Solihah, 2022), dan pembelajaran pantun dengan metode *project based learning* (Nursaadah & Rodiyana, 2023). Akan tetapi dari beberapa penelitian tersebut belum terdapat penjelasan mengenai pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran pantun kepada siswa. Penelitian yang menjelaskan berkaitan dengan pembelajaran pantun dengan pemanfaatan teknologi informasi juga sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya dan menghasilkan beberapa produk teknologi informasi yang digunakan dalam pembelajaran pantun, misalnya Website Indolature (Darmawan dkk., 2022), Algoritma *Tail Similiarity* (Monika dkk., 2022), *WordPress Content Management System* (Intani dkk., 2023), dan *www.smartpantun.com* (Sati & Kuntoro, 2023). Akan tetapi aplikasi yang dibahas dalam penelitian ini dilihat dari tingkat capaian dalam proses pembelajaran pantun kepada siswa, bukan melihat sisi ciri-ciri dan kaidah pantun yang dihasilkan oleh pengguna aplikasi.

Sebuah komunitas budaya yang ada di Kota Tanjungpinang yaitu Lembaga Pelestari Nilai Adat dan Tradisi (PESILAT) Kepulauan Riau telah meluncurkan sebuah aplikasi yang tujuannya adalah memudahkan untuk pelestarian dan pembelajaran pantun kepada masyarakat secara lebih luas dan mudah diakses, aplikasi tersebut diberi nama Pantunesia.



**Gambar 1. Tampilan Secara Umum Aplikasi Pantunesia. Sumber: PESILAT, 2023**

Aplikasi tersebut telah diluncurkan dengan dukungan Balai Pelestarian Nilai dan Budaya (BPNB) Provinsi Kepulauan Riau pada 23 April 2022 dan kembali digunakan dalam

kegiatan Fasilitas Bidang Kebudayaan (FBK) yang didukung oleh Dirjen Kebudayaan Kemendikbudristek Republik Indonesia dengan judul kegiatan Festival Pantun Kepulauan Riau pada 24 – 28 Oktober 2022. Aplikasi Pantunesia ini adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk melakukan pelestarian sekaligus digunakan untuk pembelajaran pantun bagi generasi muda. Di dalam aplikasi Pantunesia ini terdapat materi yang berisikan konsep dan kaidah-kaidah pantun sekaligus juga instrumen praktik untuk menyusun pantun dengan baik sesuai kaidah-kaidah yang benar.



**Gambar 2. Peluncuran Aplikasi Pantunesia di BPNB Kepulauan Riau. Sumber: Dokumentasi PESILAT dan BPNB Kepulauan Riau, 2022**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan kemampuan aplikasi Pantunesia serta fitur-fitur di dalamnya sebagai media pelestarian dan pembelajaran pantun. Konsep yang digunakan untuk melihat proses pelestarian dan pembelajaran pantun pada aplikasi Pantunesia menggunakan konsep tentang ciri-ciri dan kaidah pantun (Abror. A.R, 2009; Andriani, 2012; Hamilton, 1941; Piahi, 1989; Salleh, 2000; Setyadiharja, 2020; Thomas, 1985). Dengan menggunakan konsep ciri-ciri dan kaidah pantun maka penelitian ini akan bermanfaat untuk mengetahui bahwa sebuah produk teknologi informasi mampu memiliki kelayakan sebagai media pelestarian dan pembelajaran pantun yang memang sesuai dengan ciri-ciri dan kaidah pantun yang sesungguhnya, sehingga pengguna bukan saja mampu menyusun pantun akan tetapi memahami pantun dengan ciri dan kaidah yang sempurna. Sehingga pengguna aplikasi Pantunesia memang memahami secara komprehensif kaidah pantun yang sempurna dan hakiki. Di sinilah peran pelestarian dan pembelajaran pantun secara kaidah dan hakikatnya, agar tidak hilang ditelan perkembangan teknologi, namun tetap dapat dipelajari dan dipahami sesuai dengan bentuk pantun secara sempurna.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan studi kepustakaan (*library research*). Penelitian studi pustaka bukan saja mencatat tentang bahan-bahan yang ada diperpustakaan melainkan penelitian yang memanfaatkan sumber-sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan kegiatan membaca, mencatat dan menelaah bahan kepustakaan yang berhubungan dengan objek penelitian sebagai bahan penelitian (Zed, 2004). Adapun bahan-bahan kepustakaan yang dibaca, dicatat, dan ditelaah dalam penelitian ini adalah dokumen tertulis dan terdokumentasi yang berasal dari aplikasi Pantunesia. Alat analisis terhadap objek penelitian yang berupa aplikasi Pantunesia sebagai media pelestarian dan pembelajaran pantun adalah konsep ciri dan kaidah



pantun. Pantun sebagai salah satu puisi tradisional Melayu tidak terlepas dari kaidah-kaidah. Sebagai salah satu puisi tradisional Melayu, pantun bentuknya terikat oleh konvensi-konvensi tertentu yang seterusnya memberikan bentuk dan struktur pada puisi tradisional itu (Abror. A.R, 2009; Piaih, 1989). Aspek pelestarian pantun pada aplikasi Pantunesia ini adalah dalam hal mempertahankan bentuk dan struktur pantun sebagai salah puisi tradisional, meski telah memanfaatkan produk teknologi informasi. Sementara aspek pembelajaran adalah suatu proses mengenalkan pantun kepada generasi penerus dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan memberikan pemahaman yang sesuai dengan ciri dan kaidah pantun. Agar pengguna tidak salah dalam memahami pantun dan mampu menyusun pantun secara baik dan benar sesuai kaidah yang sempurna. Sebagai salah satu puisi tradisional Melayu, ciri-ciri pantun haruslah tetap bertahan sehingga menunjukkan karakteristik dan bentuk dari puisi tradisional tersebut. Sebagaimana diketahui bahwa pantun memiliki ciri yang sekaligus menjadi kaidah bagi pantun tersebut yaitu (Abror. A.R, 2009; Andriani, 2012; Hamilton, 1941; Piaih, 1989; Salleh, 2000; Setyadiharja, 2020; Thomas, 1985):

1. Terdiri atas empat baris, dua baris pertama disebut dengan sampiran atau pembayang maksud dan dua baris kedua disebut dengan isi atau maksud pantun,
2. Pantun memiliki persajakan A,B,A,B yang lebih baik karena pada setiap persajakan AB merupakan tanda pasangan pada tiap barisnya. Pasangan AB pertama disebut dengan sampiran dan pasangan AB kedua merupakan isi pantun. Pantun dimungkinkan juga bersajak A,A,A,A, namun merupakan persajakan yang lemah karena tidak jelas memisahkan antara persajakan sampiran dan persajakan isi.
3. Setiap baris pantun terdiri atas empat hingga maksimal enam kata saja, tidak boleh melebihi dari jumlah kata tersebut, jika lebih maka pantunnya dinilai cacat,
4. Setiap baris pantun terdiri atas delapan hingga dua belas suku kata, atau bahkan terdapat keyakinan maksimal suku kata adalah sepuluh suku kata.
5. Diksi pada sampiran biasanya mencerminkan diksi-diksi yang berhubungan dengan alam, hewan, dan tumbuhan, sementara diksi isi adalah maksud yang ingin penutur sampaikan.

Kaidah-kaidah ini haruslah menjadi syarat pertama untuk memahami dan mempelajari pantun. Dengan memahami kaidah ini, maka dengan media apapun pantun itu berada ianya tidak akan rusak dan tetap terjaga originalitasnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

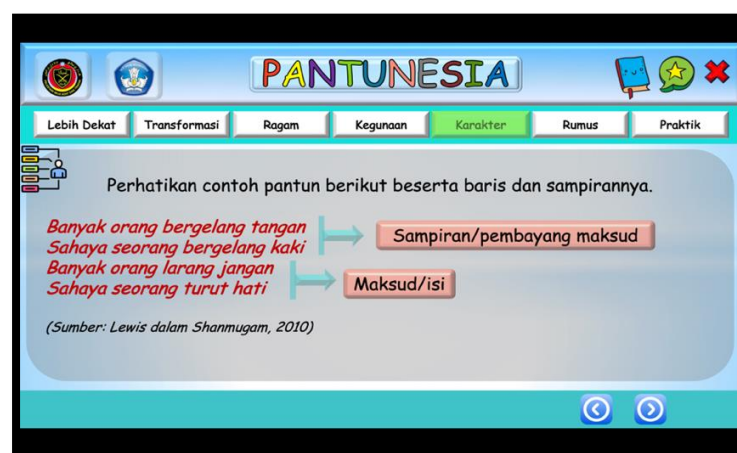
### 1.1 Pantunesia: Aplikasi Pelestarian Pantun dan Kaidah-Kaidahnya

Pantun selama ini oleh sebagian pihak boleh dikatakan sebuah karya sastra rakyat yang mudah untuk dirangkai atau disusun. Siapa saja boleh mengarang pantun, mulai dari pejabat negara, tokoh masyarakat atau bahkan kalangan masyarakat awam. Pantun juga merasuki semua kalangan usia, baik muda ataupun tua, sehingga terciptalah berbagai macam isi pantun mulai dari pantun anak-anak, pantun muda, pantun jenaka, pantun nasehat, dan lain-lain. Namun dengan mudahnya merangkai pantun bukan berarti semua kalangan tersebut dapat merangkai pantun dengan benar sesuai kaidah yang baik dan sempurna. Bukan malah menyempurnakan pantun dengan segala macam kiasan, peribahasa, perumpamaan, metafora dan lain-lain, malah menjadikan pantun yang terkesan sederhana itu malah tereduksi kaidahnya sehingga tampak sedikit mengalami kecacatan. Tidak pun dikatakan salah, namun pantun itu dinilai kurang elok atau cacat (Setyadiharja, 2022).

Fenomenanya di saat sekarang ini, di antara perkembangan pantun modern saat ini pada sebagian pantun tampak kecenderungan menyimpang bahkan meninggalkan sama sekali ciri-ciri pantun yang asli. Penyimpangan pantun itu kerap terjadi menyangkut jumlah

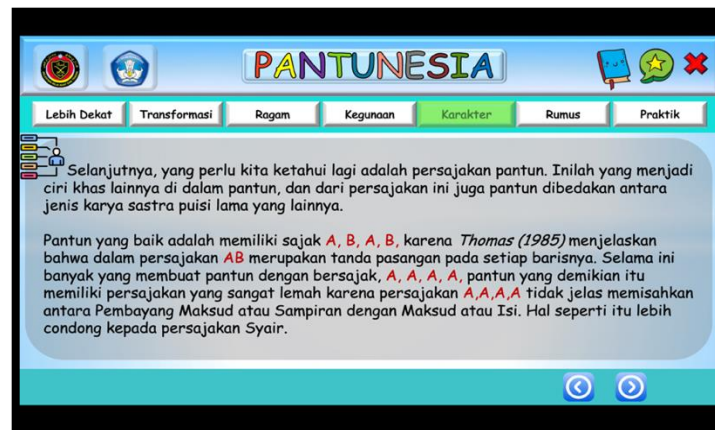
kata dalam satu buah baris yang tidak menentu, tidak adanya sampiran yang indah dan menghantarkan isi pantun, tidak memperhatikan rumus rima pantun (Sayekti, 2012; Setyadiharja, 2020). Jika pantun dikembangkan saat ini dengan pola yang tidak beraturan, justru malah bukan melakukan pelestarian terhadap pantun sebagai tradisi lisan dan warisan dunia, melainkan malah merusak dan membuatnya cacat.

Aplikasi Pantunesia, sejak awal diciptakan bermaksud agar pelestarian dan pembelajaran pantun kepada generasi muda akan lebih luas dan lebih mudah diakses. Sebagai produk dari teknologi informasi yang kini mudah diakses masyarakat, aplikasi Pantunesia harus dapat mencerminkan dan memberikan edukasi mengenai kaidah-kaidah pantun. Bukan berarti, dengan perkembangan teknologi, penyajian pantun di dalamnya menjadi tidak sesuai kaidah atau mereduksi konvensi-konvensi yang sudah terikat sejak zaman berzaman. Dalam aplikasi Pantunesia, ternyata ditemukan suatu fitur pengguna yang memberikan nilai edukasi agar sisi kognitif dan afektif juga tercapai sebagaimana ditampilkan pada gambar-gambar berikut.

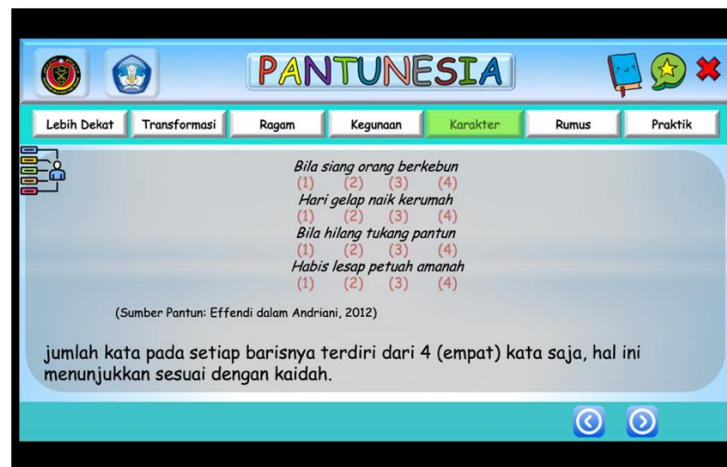


**Gambar.3** Fitur Kaidah Sampiran dan Isi Pantun di dalam Aplikasi Pantunesia. *Sumber: PESILAT, 2023*

Berdasarkan Gambar 3. di atas, aplikasi Pantunesia memberikan pemahaman kepada pengguna berkaitan dengan kaidah pantun yang disebut dengan sampiran atau *pembayang maksud* dan *isi* atau *maksud pantun*, sebagaimana yang telah disebutkan Abror. A.R, 2009; Andriani, 2012; Hamilton, 1941; Pia, 1989; Salleh, 2000; Setyadiharja, 2020; Thomas, 1985. Dalam sebuah pantun, dua bagian yang menjadi satu penentu dan sebagai sebuah syarat pantun yaitu sampiran/pembayang maksud dan isi/maksud. Kedua bagian inilah yang kemudian menjadi hal yang menentukan pantun itu baik, sempurna, elok atau sebaliknya, jelek, buruk dan cacat (Setyadiharja, 2022). Diksi pada sampiran biasanya mencerminkan diksi-diksi yang berhubungan dengan alam, hewan, dan tumbuhan, sementara diksi isi adalah maksud yang ingin penutur sampaikan (Abror, A.R, 2009; Andriani, 2012; Hamilton, 1941; Pia, 1989; Salleh, 2000; Setyadiharja, 2020; Thomas, 1985). *Pembayang maksud* atau lebih dikenal sebagai sampiran dalam istilah lain disebut dengan *pendahulu niat* atau *foreshadower of intention* yang mendeskripsikan tentang alam. Dalam pasangan baris kedua disebut dengan *maksud* atau *niat*. Pasangan ini memiliki persajakan atau rima dengan notasi ABAB. *Pembayang maksud* atau lebih sering dikenal dengan sampiran memang merupakan bagian dari sebuah pantun yang biasanya tertulis pada baris pertama dan kedua dalam sebuah pantun yang terdiri atas empat baris, sementara baris ketiga dan keempat itulah *maksud* atau lebih sering dikenal dengan *isi pantun* (Setyadiharja, 2022; Thomas, 1985). Kaidah mengenai *sampiran* dan *isi* ini juga ditampilkan dalam aplikasi Pantunesia. Sehingga pengguna akan memahami kedua bagian pantun ini sebelum nanti belajar menyusun pantun.



Gambar 4. Fitur Persajakan Pantun di dalam Aplikasi Pantunesia. Sumber: PESILAT, 2023



Gambar 5. Fitur Jumlah Kata pada Pantun di dalam Aplikasi Pantunesia. Sumber: PESILAT, 2023

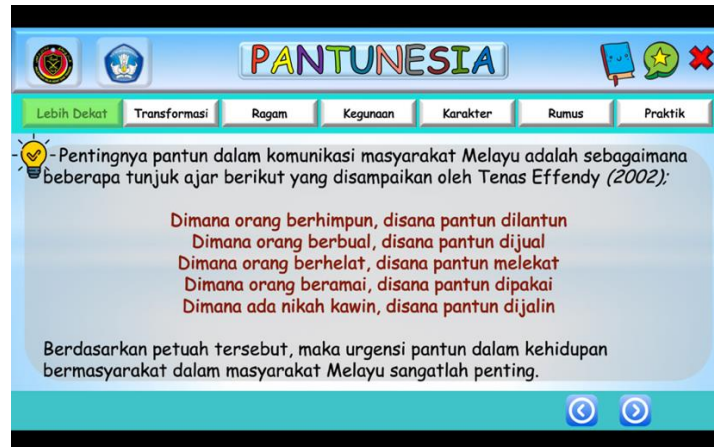
Pada Gambar 4. dan Gambar 5. memperlihatkan ciri dan kaidah lainnya dari sebuah pantun yaitu persajakan dan jumlah kata. Pada Gambar 4. dijelaskan bahwa pantun memiliki persajakan A,B,A,B yang lebih baik karena pada setiap persajakan AB merupakan tanda pasangan pada tiap barisnya, yakni pasangan AB pertama disebut dengan sampiran dan pasangan AB kedua merupakan isi pantun. Pantun dimungkinkan juga bersajak A,A,A,A namun merupakan persajakan yang lemah karena tidak jelas memisahkan antara persajakan sampiran dan persajakan isi. Pada Gambar 4. dapat dilihat bahwa aplikasi Pantunesia memberikan suatu pemahaman kepada pengguna tentang perbedaan persajakan baik AB,AB, dan AA,AA serta persajakan mana yang lebih baik digunakan. Pada Gambar 5, pengguna Aplikasi Pantunesia diberikan pemahaman tentang jumlah kata. Setiap baris pantun terdiri atas empat hingga maksimal enam kata saja, tidak boleh melebihi dari jumlah kata tersebut, jika lebih maka pantunnya dinilai cacat (Abror. A.R, 2009; Andriani, 2012; Hamilton, 1941; Piahi, 1989; Salleh, 2000; Setyadiharja, 2020; Thomas, 1985). Kaidah mengenai jumlah kata ini juga disampaikan di dalam aplikasi Pantunesia karena dalam membuat pantun, penulis pantun juga harus memperhatikan jumlah kata dan suku kata yang akan disusun dalam baris pantun. Jumlah kata dan suku kata tidaklah boleh melebihi dari yang telah ditentukan yang akan berimbas pada buruknya kualitas pantun yang disusun

(Setyadiharja, 2022). Hal ini juga disampaikan dalam aplikasi Pantunesia sehingga pengguna tidak salah nantinya dalam menyusun dan membuat pantun.

Fitur “*Karakter*” pada aplikasi Pantunesia merupakan sebuah fitur yang menjelaskan mengenai ciri dan kaidah pantun. Sehingga pengguna dapat juga memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap kaidah pantun agar proses pelestarian dan pembelajaran pantun justru tidak mereduksi kaidah-kaidah pantun. Dari fitur “*Karakter*” menunjukkan bahwa aplikasi Pantunesia bukanlah aplikasi yang hanya merupakan aplikasi permainan kata atau permainan pantun atau rima saja. Aplikasi Pantunesia adalah aplikasi yang memang didesain sebagai aplikasi yang juga menuntut tercapainya capaian pembelajaran pantun tersebut. Sehingga ia menjadi sebuah aplikasi yang memiliki nilai edukasi di mana capaian pembelajaran harus tercapai. Sehingga aplikasi Pantunesia juga seiring dengan Taksonomi Bloom yang kerap digunakan di dalam pendidikan yaitu (1) ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir; (2) ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati); dan (3) ranah psikomotor (berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka). Di dalam aplikasi Pantunesia juga mengarah kepada tiga ranah tersebut, 1) ranah kognitif, yang mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual 2) ranah afektif, ranah yang berkaitan perkembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi, 3) ranah psikomotor, ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik (Magdalena dkk., 2020).

Pada ranah kognitif, pengguna akan diberikan kemampuan dalam berpikir terhadap pantun yang bertujuan mengenal dan memahami bentuk dan kaidah-kaidah pantun, sehingga tidak salah dalam memahami pantun, dalam ranah afektif, pengguna akan diberikan kemampuan sistem nilai terhadap pantun itu sendiri baik yang sudah tersedia pada fitur “*Karakter*” atau fitur “*Lebih Dekat*”, “*Transformasi*”, “*Ragam*” dan “*Kegunaan*” yang memberikan pengetahuan terhadap penggunaan tentang nilai-nilai pada pantun. Sementara pada ranah psikomotorik ini nanti akan dibahas pada fitur “*Praktik*” di mana di dalam aplikasi Pantunesia, pengguna dilatih keterampilan untuk menyusun pantun secara aktif. Dengan semua penjelasan di atas, menunjukkan bahwa aplikasi Pantunesia merupakan perangkat teknologi informasi yang layak sebagai media pelestarian kaidah dan nilai edukasi untuk mempelajari ciri dan kaidah pantun secara sempurna. Agar pengguna mengetahui dan memahami benar bentuk pantun dengan kaidah yang benar, sehingga tidak salah kaprah dalam menyusun pantun di kesempatan yang lain. Memahami kaidah ini merupakan pondasi dasar dalam mempelajari dan melestarikan pantun.





**Gambar 6. Fitur Lebih Dekat dengan Pantun di dalam Aplikasi Pantunesia. Sumber: PESILAT, 2023**

Gambar 6. di atas bahkan memperlihatkan bahwa di dalam aplikasi Pantunesia juga terdapat sesuatu penjelasan berkaitan dengan esensi pantun. Materi yang disampaikan pada Gambar 6. tersebut bahkan menyiratkan suatu nasihat. Hal ini memaknai bahwa begitu penting pantun bagi sebuah peradaban bangsa yang masih menuturkannya, seperti rumpun-rumpun Melayu baik yang ada di seantero Indonesia maupun Malaysia. Esensi pantun pada Gambar 6. mengisyaratkan bahwa pantun merupakan penggerak komunikasi masyarakat pada sebuah tamadun dan jika pantun tidak diucapkan lagi, maka peradaban itu akan sunyi senyap dan kehilangan jati diri dalam berkomunikasi yang akan menggeruskan budi luhur budaya tersebut (Setyadiharja, 2022). Inilah yang dalam analisis Hall (Setyadiharja, 2022) disebut sebagai *High Context Communication*, di dalam pantun terdapat bahasa dan makna yang tidak langsung tetapi mengandung maksud yang bermakna dan indah dalam menyampaikan sesuatu hajat. Pantun merupakan pola komunikasi tingkat tinggi, komunikasi bangsa yang sopan dan santun dalam berbahasa. Pantun juga sebuah pola komunikasi yang “*mencubit tanpa menimbulkan rasa sakit*” (Setyadiharja, 2018, 2020, 2022).

Banyak juga penelitian-penelitian terdahulu yang memperlihatkan bahwa produk teknologi informasi telah banyak digunakan sebagai media pelestarian dan pembelajaran pantun. Khususnya bagi siswa. Dalam penelitian berjudul “*Pengembangan Indolature: Aplikasi Website Bertemakan Kebudayaan Sastra Indonesia*”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa website Indolature membantu dalam melestarikan kebudayaan sastra Indonesia (Darmawan dkk., 2022). Akan tetapi, penelitian ini tidak spesifik pada karya sastra lisan berupa pantun, tetapi karya sastra yang lebih umum. Sehingga tidak dapat dilihat cara pembelajaran khusus pantun.

Penelitian lainnya juga dilakukan dengan judul “*Sistem Rekomendasi Pembuatan Sampiran Pantun Menggunakan Tail Similiarity*”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pembuatan sampiran pantun dengan algoritma *tail similarity* mampu direkomendasikan pembuatan sampiran pantun dengan tepat dengan kemiripan kata akhir (Monika dkk., 2022). Akan tetapi, dengan cara ini tidak menjamin bahwa pantun yang disusun sesuai dengan kaidah yang ideal, karena pada algoritma *tail similarity* juga tidak menjelaskan tentang ciri dan kaidah pantun, sehingga pantun yang dihasilkan memang terbentuk sebuah pantun khususnya sampiran pantun. Jika ditelaah ciri dan kaidahnya masih belum dapat dipastikan kesesuaian ciri dan kaidah pantun khususnya sampiran secara ideal, terlebih lagi masih terbatasnya jumlah pantun pada basis data.

Penelitian lain yang menjelaskan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran pantun adalah dalam penelitian berjudul “*Development of Learning Media for*

*Writing Pantun Based on Mobile Learning Using WordPress Content Management System*". Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis pantun berbasis *mobile learning* telah berhasil dilakukan dengan menghasilkan website [adiwarnabahasaindonesia.id](http://adiwarnabahasaindonesia.id) yang telah digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran yang berisi materi menulis pantun (Intani dkk., 2023). Meski di dalam website [adiwarnabahasaindonesia.id](http://adiwarnabahasaindonesia.id) ditemukan beberapa visualisasi pantun sebagai bahan pembelajaran bagi siswa, namun masih juga ditemukan pantun yang belum sesuai dengan ciri dan kaidah pantun yang sempurna, satu di antaranya terdapat pantun yang mengalami kelebihan jumlah kata. Selain itu belum ditemukan suatu informasi mengenai ciri dan kaidah pantun. Penelitian ini hanya berfokus pada capaian pembelajaran pantun namun tidak terlalu melihat kualitas keindahan pantun secara hakikatnya. Dengan kata lain, untuk menyimpulkan bahwa pembelajaran pantun dengan teknologi informasi memang berhasil, meskipun belum diketahui kualitas pantun-pantun yang dihasilkan.

Sebuah penelitian berjudul "*Digital Teaching Material Oriented on The Character of Honesty and Creative Learning For Student of Class VII Junior High School*" yang menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa bahan ajar pantun digital pantun layak digunakan untuk pembelajaran pantun dalam pembelajaran pantun di kelas VII Sekolah Menengah Pertama (Aji dkk., 2023). Namun media pembelajaran digital dalam penelitian ini hanya menggunakan aplikasi Canva yang menggunakan berbagai macam media (teks, gambar, suara, dan video) tidak berbasis website atau aplikasi.

Kemudian, dalam penelitian berjudul "*Learning Pantun through Character-Educated Smart Pantun Web by Utilizing Local Wisdom*" menghasilkan simpulan bahwa pembelajaran pantun dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa dengan cara membuka situs web pantun [www.smartpantun.com](http://www.smartpantun.com). Peserta didik dapat dengan leluasa mempelajari pantun dengan memasukkan kearifan lokal yang ada sebagai sampiran dalam pantun, dan membuat isi pantun dengan kalimat-kalimat yang kaya akan pendidikan karakter (Sati & Kuntoro, 2023). Namun dalam penelitian ini juga tidak memperlihatkan mengenai ciri dan kaidah pantun secara ideal, pantun-pantun yang disusun oleh peserta didik, dan cara meramu sebuah pantun lebih detail, mulai dari penyusunan kata, penggunaan diksi yang baik pada sampiran dan isi, persajakan tengah dan akhir serta kaidah yang ideal lainnya.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, tampak bahwa pembelajaran pantun memang sudah dilakukan dengan pemanfaatan teknologi informasi, walaupun tidak sepenuhnya mengenalkan pantun sesuai dengan ciri dan kaidah yang sempurna. Sementara temuan dalam penelitian ini terhadap aplikasi Pantunesia menyatakan bahwa aplikasi Pantunesia memiliki suatu informasi yang sifatnya memberikan pemahaman secara kognitif dan afektif kepada pengguna khususnya pada ciri dan kaidah pantun secara ideal melalui fitur yang disediakan pada aplikasi Pantunesia. Dalam hal ini pengguna diberikan pemahaman secara komprehensif tentang pantun sebelum kemudian praktik menyusun dan membuatnya. Sehingga pengguna tidak saja mampu menyusun pantun, namun memahami hakikat, esensi, ciri, dan kaidah bahkan mampu menyusun pantun dengan cepat namun berkualitas. Sehingga produk teknologi informasi yang dimanfaatkan di dalam pelestarian dan pembelajaran pantun bukan saja semata-mata menyesuaikan perkembangan zaman, namun mampu juga menjadi media pelestarian originalitas pantun yang sesuai dengan ciri dan kaidah yang ideal, sehingga pantun yang dihasilkan memang berkualitas dan indah. Di sinilah letak peran pelestarian ciri dan kaidah pantun yang sempurna di dalam aplikasi Pantunesia dan mampu dipelajari oleh pengguna. Sehingga capaiannya adalah pengguna bukan saja mampu membuat pantun namun dapat menyusunnya dengan kualitas pantun yang baik dan benar. Aplikasi Pantunesia menyediakan informasi yang berisikan penjelasan secara konseptual berkaitan dengan sampiran dan isi, persajakan atau rima, jumlah kata pada satu baris pantun, bahkan hingga esensi pantun dalam komunikasi masyarakat Melayu.

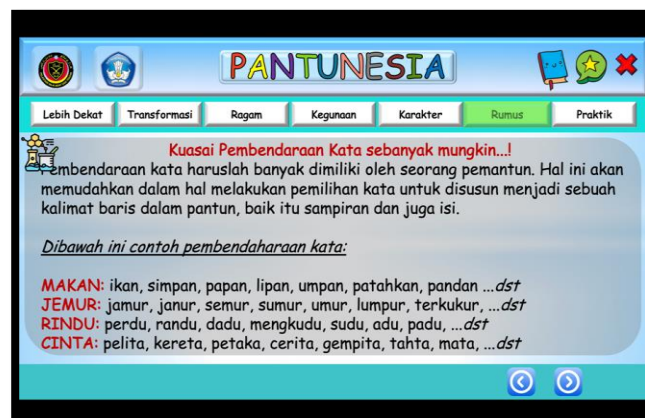
Semua hal ini menjadi penting dalam rangka menjaga originalitas kaidah pantun sebagai salah satu puisi tradisional yang masih sangat ketat dalam hal menjaga bentuk dan struktur.

## 1.2 Pantunesia: Aplikasi Pembelajaran serta Praktik Menyusun Pantun

Pantunesia sebagai sebuah aplikasi yang dirancang sebagai media pelestarian dan pembelajaran pantun, juga memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada pengguna terkait ranah psikomotorik sebagaimana sudah dijelaskan sebelumnya. Fitur yang disediakan di dalam aplikasi ini adalah fitur “*Praktik*”. Fitur “*Praktik*” tak lepas dari konsep-konsep pembelajaran pantun, terarah dan sistematis, agar pengguna yang baru belajar pantun dapat belajar secara bertahap dalam menyusun pantun, tentunya pengguna harus sudah mengetahui, memahami dan menguasai kaidah-kaidah pantun sebagaimana dijelaskan sebelumnya.

Di dalam tahapan proses kreatif dan pembelajaran menyusun pantun harus melalui beberapa tahapan yaitu, memahami rumus pantun, menguasai pembendaharaan kata dan menguasai alam, menentukan terlebih dahulu isi pantun dan kemudian langkah terakhir adalah menyusun sampiran pantun. Memahami rumus pantun adalah memahami segala seluk beluk pantun, mulai definisi pantun, karakteristik pantun yang terdiri atas jumlah baris, persajakan, struktur pantun yang terdiri atas sampiran dan isi, jumlah kata dan suku kata, jenis pantun serta tema pantun (Setyadiharja, 2018, 2020; Suseno, 2003). Hal-hal ini sudah tersedia di dalam aplikasi Pantunesia sebagaimana sudah dijelaskan sebelumnya. Artinya syarat pembelajaran ini sudah tersedia dan dimiliki oleh aplikasi Pantunesia.

Menguasai pembendaharaan kata dan menguasai alam. Melalui pergaulan, melalui banyak membaca buku-buku kebudayaan, kesusasteraan dan lain sebagainya akan memperkaya kosakata atau pembendaharaan kata (Suseno, 2003). Tentunya dengan hal-hal tersebut akan ditemukan beberapa kata baru dan menambahkan kosakata. Terlebih lagi kata-kata yang memiliki rima yang sama. Karena pantun sejatinya memiliki rima yang artinya kata dengan bunyi yang sama bukan dengan huruf akhir yang sama. Di dalam aplikasi Pantunesia, pengguna tidak perlu khawatir tentang hal ini, meski tidak banyak pembendaharaan yang diberikan, namun sudah diberikan beberapa kata untuk membantu pengguna memperkaya kosakatanya. Hal ini terlihat pada fitur “*Rumus*” sebagaimana ditunjukkan berikut.

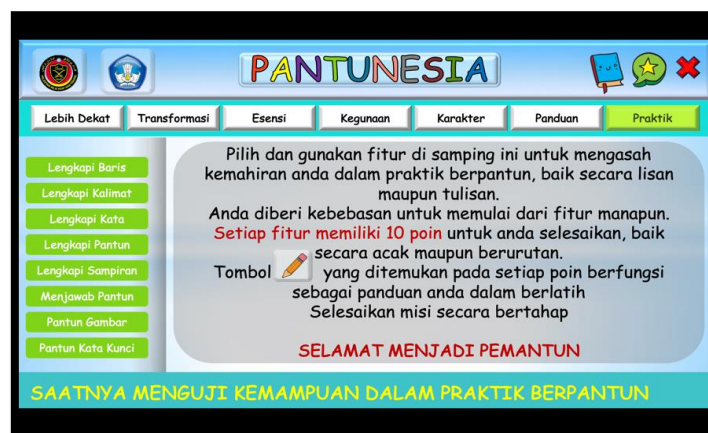


Gambar 7. Fitur Beberapa Pembendaharaan Kata di dalam Aplikasi Pantunesia. Sumber: PESILAT, 2023

Artinya dengan fitur tersebut, pengguna juga diberi bantuan, misalnya menyamakan rima kata *makan* dengan kata *ikan, simpan, papan, lipan, umpan, patahkan, pandan*, dan

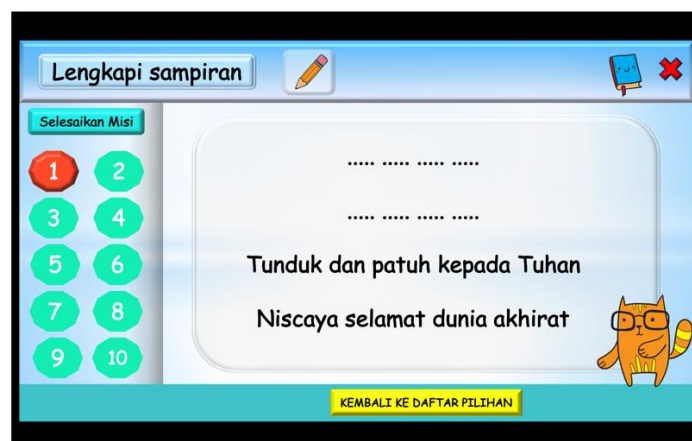
lain-lain. Tentunya pembendaharaan kata ini tidaklah cukup di sini saja. Pengguna dapat memperkaya pembendaharaan kata lainnya, khususnya kata-kata atau diksi-diksi yang mengandung metafora, perumpamaan, atau peribahasa. Setidaknya di dalam aplikasi Pantunesia sudah tersedia prasyarat untuk menyusun pantun. Termasuk menjiwai alam sekitar adalah untuk membantu penyusun pantun untuk menemukan diksi yang sebenarnya tersedia di alam, dan boleh digunakan sebagai diksi pantun.

Syaratnya dalam menyusun pantun lainnya adalah menyusun isi pantun terlebih dahulu (Setyadiharja, 2018, 2020; Suseno, 2003), karena pesan yang terkandung di dalam pantun secara umum terkandung di dalam isinya (Setyadiharja, 2018, 2020). Fitur “Praktik” yang tersedia dalam aplikasi Pantunesia memang menyediakan banyak sekali fitur-fitur berlatih. Sebagaimana terlihat pada gambar berikut.



**Gambar 8. Fitur Praktik Menyusun Pantun di dalam Aplikasi Pantunesia. Sumber: PESILAT, 2023**

Terdapat delapan fitur lainnya yang tersedia bagi pengguna untuk berlatih menyusun pantun. Secara sederhana, pengguna boleh saja memilih fitur “Praktik” yang paling sederhana yaitu menentukan isi pantun terlebih dahulu, atau bahkan isi pantun sudah tersedia, pengguna hanya diminta untuk melengkapi sampiran pantun pada fitur “Lengkapi Sampiran”, misalnya pada gambar berikut.



**Gambar 9. Fitur Melengkapi Sampiran Pantun di dalam Aplikasi Pantunesia. Sumber: PESILAT, 2023**

Inilah teknik paling sederhana dalam belajar menyusun pantun saat isi sudah diberikan, dan pengguna hanya diminta untuk menyusun sampiran pantun. Tampak gambar



di atas bahwa sampiran pantun tidak tersedia. Pengguna dapat kembali mempelajari kaidah-kaidah pantun pada fitur-fitur sebelumnya. Misalnya, secara sederhana, seseorang hanya perlu menyamakan rima akhir dengan kata *tuhan*, dan kata *akhirat*. Maka, kata yang bunyinya sama dengan kedua kata tersebut harus dicari. Yang penting untuk diingat, pantun hanya terdiri atas empat kata saja setiap barisnya. sebagai contoh dapat disusun seperti ini.

*Di waktu **subuh** pergi **nelayan**  
Ke Pulau **Penyengat** memakai **pelikat**  
Tunduk dan **patuh** kepada **Tuhan**  
Niscaya **selamat** dunia **akhirat***

Kata yang dicetak tebal itu merupakan kata berima yang bunyinya sama dengan kata yang tersedia pada isi pantun. Di sini, penulis mencontohkan dengan menggunakan *sajak tengah* dan *sajak akhir*. Pengguna yang baru saja belajar menyusun pantun dapat hanya menggunakan sajak akhir saja, yaitu menyamakan persajakan kata *nelayan* dengan kata *Tuhan*, dan kaya *pelikat* dengan *akhirat*. Namun di dalam sebuah pantun juga terdapat *sajak tengah* yaitu pada kata *subuh* dengan kata *patuh*, kata *penyengat* dengan kata *selamat*. Pengguna juga dapat memberikan sampiran lain yang sesuai dengan pemahaman dan pengetahuan pengguna, sehingga kosakata pengguna akan semakin banyak dan akan semakin mahir dalam merangkai sebuah pantun.

Ini adalah langkah sederhana secara konsep proses kreatif dalam pembelajaran dan menyusun pantun. Ketika pengguna sudah terlatih dengan tingkat tantangan di aplikasi Pantunesia ini mulai dari yang sederhana, maka dapat ditingkatkan ke tahapan yang lebih rumit. Misalnya menjawab pantun, menyusun pantun dengan kata kunci ataupun dengan gambar. Menyusun pantun dengan kata kunci dan menyusun pantun dengan gambar adalah tingkatan lanjutan menyusun dan pembelajaran pantun yang kerap digunakan dalam Lomba Cerdas Cermat Pantun yaitu sebuah kreasi perlombaan pantun yang dikemas dalam bentuk cerdas cermat lazimnya cerdas cermat seperti biasanya namun ini semua unsurnya menggunakan pantun (Hajar. E.A, 2011; Setyadiharja, 2020).

## SIMPULAN

Keterbatasan dunia yang diakibatkan pandemi Covid 19 telah membuka pintu penggunaan teknologi secara masif. Selain, perkembangan teknologi informasi pada era revolusi industri 4.0 yang sudah dimunculkan sejak tahun 2016. Oleh karena itu, tradisi lisan termasuk pantun dalam usaha pelestarian, pembelajaran dan pemasarakatannya sudah seyogyanya menggunakan media teknologi informasi. Namun pelestarian dan pembelajaran pantun dengan pemanfaatan teknologi informasi juga harus mengedepankan ciri dan kaidah pantun secara hakikat, bukan semata-mata terkesan *modern* dengan menggunakan teknologi informasi. Ciri dan kaidah pantun secara hakikat sebagai sastra lisan dan puisi tradisional harus terjaga originalitas dan bentuknya. Tidak boleh rusak atau mengalami perubahan struktur dan bentuk. Budaya asing tidak meminta membenci budaya daerah sendiri, tetapi budaya daerah harus diangkat untuk dapat bersaing dan eksis dalam kemajuan zaman seperti saat ini. Aplikasi Pantunesia adalah suatu usaha yang dilakukan oleh lembaga Pelestari Nilai Adat dan Tradisi (PESILAT) Kepulauan Riau dalam rangka membuka akses yang lebih luas kepada masyarakat untuk dapat melestarikan dan mempelajari pantun kapan saja dan di mana saja, tanpa perlu takut akan keterbatasan dunia akibat hal-hal yang tidak terduga. Meskipun akses internet di daerah tertentu masih terbatas, setidaknya aplikasi Pantunesia disiapkan untuk menjawab tantangan zaman, agar pantun tetap dikenal dan dipahami oleh generasi muda mendatang. Meski zaman ini pesat tingkat kemajuannya, sebuah tradisi lisan

dan bahkan warisan dunia tetap eksis dan diminati, dipahami serta disebarluaskan oleh masyarakat. Pihak-pihak terkait yang memiliki kepentingan dalam pelestarian tradisi lisan dan warisan budaya, harus mendukung usaha inovatif seperti memberikan akses yang lebih maksimal, sehingga aplikasi yang tadinya hanya terbatas pada akses tertentu, dapat diakses secara luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan kepada Lembaga Pelestari Nilai Adat dan Tradisi (PESILAT) Kepulauan Riau yang telah memudahkan kami melakukan penelitian berkaitan dengan aplikasi Pantunesia yang telah diciptakan. Terima kasih juga kepada Asosiasi Tradisi Lisan (ATL) Provinsi Kepulauan Riau yang telah memberikan ruang untuk saya melakukan penelitian dan juga kepada Balai Pelestarian Kebudayaan IV yang pada saat penelitian dilakukan masih bernama Balai Pelestarian Nilai Budaya Kepulauan Riau.

## Daftar Pustaka

- Abror. A.R. (2009). *Pantun Melayu, Titik Temu Islam dan Budaya Lokal Nusantara*. LKIS PELANGI AKSARA. <https://doi.org/10.1016/J.GIQ.2019.05.002>
- Aji, S., Rozak, A., & Jaja, A. (2023). Pantun Text Digital Teaching Materials Oriented on the Character of Honesty and Creative Learning for Students of Class Vii Junior High School. *International Journal of Secondary Education*. <https://doi.org/10.11648/j.ijsedu.20231103.13>
- Andriani, T. (2012). Pantun Dalam Kehidupan Melayu (Pendekatan historis dan antropologis). In *Jurnal Sosial Budaya* (Vol. 9, Issue 2).
- Bangun, J. (2021). *Pengelolaan Warisan Budaya Tak Benda. Bahan Materi Peserta Peningkatan Kapasitas Pelaku Budaya di Jalur Rempah*. Direktorat PTLK Kemendikbudristek.
- Belkahla Driss, O., Mellouli, S., & Trabelsi, Z. (2019). From citizens to government policy-makers: Social media data analysis. *Government Information Quarterly*, 36(3), 560–570.
- Darmawan, D., Wijaya, W., Surjanto, C., Judha, N. M. P., & Paramita, M. D. (2022). Pengembangan “INDOLATURE”: Aplikasi Website Bertemakan Kebudayaan Sastra Indonesia. *Engineering, MAtematics and Computer Science (EMACS) Journal*, 4(3), 95–101. <https://doi.org/10.21512/emacsjournal.v4i3.8655>
- Djalante, R., Lassa, J., Setiamarga, D., Sudjatma, A., Indrawan, M., Haryanto, B., Mahfud, C., Sinapoy, M. S., Djalante, S., Rafliana, I., Gunawan, L. A., Surtiari, G. A. K., & Warsilah, H. (2020). Review and analysis of current responses to COVID-19 in Indonesia: Period of January to March 2020. *Progress in Disaster Science*, 6, 100091. <https://doi.org/10.1016/J.PDISAS.2020.100091>
- Effendy, T. (2002). *Pantun sebagai media dakwah dan tunjuk ajar Melayu*. Pemerintah Daerah Tingkat I Propinsi Riau, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Riau.

- Eka, W., Wibawa, A., Ketut, I., Arthana, R., Gede, I., & Darmawiguna, M. (2015). Pengembangan Sistem Informasi Warisan Budaya Indonesia berdasarkan Metadata Standar International Committee For Documentation (CIDOC) Berbasis User Generated Content (UGC). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5). <http://indonesiakaya.com/>
- Hajar. E.A. (2011). *Cerdas Cermat Pantun*. UNRI Press. Pekanbaru.
- Hamilton, A. W. (1941). *Malay Pantuns*. Australian Publishing. Sydney.
- Intani, L., Ilyas, M., & Suhatmady, B. (2023). Development of Learning Media for Writing Pantun Based on Mobile Learning Using WordPress Content Management System. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(2), 408–420. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i2.15100>
- Iqbal, M., & Arifah, N. (2020). Covid 19 dalam Perspektif Governance. In R. Hamdi & M. E. Atmojo (Eds.), *Covid 19 dalam Perspektif Governance*. Prodi IP dan Lab. IP UMY.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Monika, W., Nasution, A. H., & Evizariza. (2022). *Sistem Rekomendasi Pembuatan Sampiran Pantun Menggunakan Tail Similarity*.
- Nursaadah, A., & Rodiyana, R. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Sebagai Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Pada Abad 21. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 92–100. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.429>
- Piah, H. M. (1989). *Puisi Melayu Tradisional Satu Pembicaraan Genre dan Fungsi*. Dewan Pustaka dan Bahasa.
- Pudentia. (2021). *Tentang Warisan Budaya Tak Benda. Bahan Materi Peserta Peningkatan Kapasitas Pelaku Budaya di Jalur Rempah*. Direktorat PTLK Kemendikbudristek.
- Rahayu Ningsi, S., Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar, J., & Info Abstrak, A. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Joy Full Learning terhadap Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas IV SDN 427 Malewong Kec. Larompong Selatan Kab. Luwu. *Jurnal Metafora Pendidikan*, 1(2), 169–178. <http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp>
- Rahmawati, D. E., & Pratiwi, V. P. (2020). Covid 19 dalam Perspektif Governance. In R. Hamdi & M. E. Atmojo (Eds.), *Covid 19 dalam Perspektif Governance*. Prodi IP dan Lab. IP UMY.
- Salleh, M. H. (2000). *Puitika Sastra Melayu (Edisi Khas Sasterawan Negara)*. Dewan Pustaka dan Bahasa.
- Sati, S., & Kuntoro, K. (2023). Learning Pantun through Character-Educated Smart Pantun Web by Utilizing Local Wisdom. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 12, 402–405. <https://doi.org/10.30595/pssh.v12i.827>
- Sayekti. (2012). *Pantun Modern: Kreativitas yang Hilang Batas ?*
- Setyadiharja, R. (2018). *Pantun Mengenal Pantun, Teknik Cepat Menyusun*

---

*Pantun, Kreativitas Pantun sebagai Seni Pertunjukan*. Textium.

Setyadiharja, R. (2020). *Khazanah Negeri Pantun*. Deepublish.

Setyadiharja, R. (2022). *Apa Tanda Sebait Pantun (Kumpulan Esai)*. Jejak Publisher.

Suseno, T. (2003). *Mari Berpantun*. Yayasan Panggung Melayu.

Taufik, I. N., & Solihah, D. S. (2022). Critical Discourse Analysis of Pantun in Elementary School Textbook. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 11(2), 410.  
<https://doi.org/10.26499/jentera.v11i2.5666>

Thomas, P. L. (1985). *Phonology and Semantic Suppression in Malay Pantun*. Mouton Publisher.

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. *Agustus*, 6(2).

Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.