

MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SASTRA MELALUI PERKEMBANGAN ERA DIGITAL

Dewi Wahyuni
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Pascasarjana Universitas Negeri Medan
dwahyuni671@gmail.com

Abstrak

Sastra menggambarkan kehidupan suatu masyarakat, dan melalui karya sastra pula identitas atau peradaban suatu bangsa dapat dikenali. Melalui karya sastra kita dapat mengidentifikasi perilaku atau moral suatu bangsa. Seiring berkembangnya zaman, sastra mulai banyak dilupakan bahkan kurang diminati oleh generasi muda. Hal ini disebabkan oleh pengaruh perkembangan teknologi dan komunikasi yang telah mengubah segala aspek kehidupan yang ada di dunia. Di era globalisasi seperti saat ini kemajuan dan kecanggihan dunia teknologi informasi semakin pesat. Era digital merupakan istilah yang di gunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru Era Digital sering di gunakan untuk menggambarkan teknologi digital. Dalam hal ini internet secara tidak langsung telah mengubah generasi sekarang menjadi generasi digital yang tumbuh dan didampingi dengan informasi-informasi, alat-alat canggih, dan menjadikan generasi yang *desosialisasi* atau generasi yang lebih suka menyendiri karena sudah merasa senang dan tenang dengan dunianya sendiri. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulisan makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan prinsip pembelajaran sastra di era digital. Perkembangan era digital diharapkan dapat membawa dampak positif terhadap kemajuan pembelajaran sastra di lingkungan. Baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Pembelajaran sastra menggunakan perkembangan digital diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar remaja untuk menulis dan berkeaktivitas. Untuk itu perlu menyikapi hal ini dengan baik yakni dengan melakukan upaya-upaya yang harus dilakukan agar era digital membawa manfaat bagi setiap aspek kehidupan.

Kata kunci: *Sastra, era digital, dan Pembelajaran sastra era digital*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah mengubah segala aspek kehidupan yang ada di dunia ini. Perkembangan dunia teknologi saat ini makin pesat ke arah serba digital. Era digital telah membuat manusia memasuki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital yang semakin maju telah banyak bermunculan. Berbagai kalangan telah dimudahkan dalam mengakses suatu informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali. Seiring berkembangnya teknologi, sastra mulai

kurang diminati oleh generasi muda. Hal ini disebabkan oleh pengaruh perkembangan teknologi dan komunikasi yang telah mengubah segala aspek kehidupan yang ada di dunia. Perkembangan teknologi digital seperti media sosial ternyata menyebabkan turunnya minat membaca dan menulis sastra bagi remaja. Waktu yang tersita untuk membaca dan menulis buku sekarang diganti mengikuti apa yang sedang tren di media sosial. Padahal pendidikan generasi muda dalam membentuk sumber daya manusia yang potensial merupakan kunci utama kemajuan suatu bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas. Inti pendidikan itu sendiri pada dasarnya adalah proses alih informasi dan nilai-nilai yang ada. Perkembangan era digital diharapkan dapat membawa dampak positif terhadap kemajuan pembelajaran sastra di lingkungan. Baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Pembelajaran sastra menggunakan perkembangan digital diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar remaja untuk menulis dan berkeaktifan. Untuk itu pada era digital ini kita harus bisa menyikapi dengan baik yakni dengan melakukan upaya-upaya yang harus kita lakukan agar era digital membawa manfaat bagi setiap aspek kehidupan. Saat ini penulisan karya sastra telah merambah dunia maya internet di mana ruang batas teks sudah tak dapat dilacak lagi. Karya sastra di era baru ini menarik untuk dikaji lebih lanjut. Terutama dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat menulis dan membaca sastra di kalangan remaja. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka kajian studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan digital masa kini; mendeskripsikan rendahnya minat sastra remaja; serta untuk mendeskripsikan pembelajaran sastra di era digital.

B. PEMBAHASAN

1. Hakikat Pembelajaran Sastra

Sastra (Sanskerta: shastra) merupakan kata serapan dari bahasa Sanskerta ‘Sastra’, yang berarti “teks yang mengandung instruksi” atau “pedoman”, dari kata dasar ‘Sas’ yang berarti “instruksi” atau “ajaran” dan ‘Tra’ yang berarti “alat” atau “sarana”. Dalam bahasa Indonesia kata ini biasa digunakan untuk merujuk kepada “kesusastraan” atau sebuah jenis tulisan yang memiliki arti atau keindahan tertentu. Segmentasi sastra lebih mengacu sesuai defenisinya sebagai sekedar teks. Sedang sastrawi lebih mengarah pada sastra yang kental nuansa puitis atau abstraknya. Istilah sastrawan adalah salah satu contohnya, diartikan sebagai orang yang menggeluti sastrawi. Sudjiman (1986:68) mendefinisikan “Sastra sebagai karya lisan atau tulisan yang memiliki berbagai ciri keunggulan seperti keorisinilan,

keartistikan, keindahan dalam bagian isi, dan ungkapannya”. Plato dan Aristoteles mempunyai definisi tersendiri mengenai sastra, menurut Plato “Sastra adalah hasil peniruan atau gambaran dari kenyataan (mimesis). Sebuah karya sastra harus merupakan peneladanan alam semesta dan sekaligus merupakan model kenyataan. Oleh karena itu, nilai sastra semakin rendah dan jauh dari dunia ide. Dari beberapa definisi di atas, maka dapat didefinisikan sastra merupakan suatu bentuk karya seni baik berupa lisan maupun tulisan yang berisi nilai-nilai dan unsur tertentu lainnya yang bersifat imajinatif.

Karya sastra, sebagai salah satu bentuk kreativitas kultural, merupakan sebuah gejala komunikasi yang kompleks, tidak hanya melibatkan individu dengan individu, melainkan lebih dari itu melibatkan masyarakat kebudayaan satu dengan masyarakat kebudayaan yang lain dalam suatu relasi komunikasi yang unik. Selain terkandung esensi dasar komunikasi yaitu penyampaian pesan (dari sender ke receiver), karya sastra memungkinkan terjadinya dialog kultural yang merupakan persemiaan dari munculnya bentuk-bentuk kebudayaan baru. Karya sastra sebagai sebuah seni (bermedium bahasa) mempunyai kapasitas untuk menerobos tembok pemisah antamanusia; dan karya sastra sebagai seni komunikasi memiliki kapasitas yang lebih besar untuk mempengaruhi manusia dan kebudayaannya. Karya sastra, sebagai produk kebudayaan, telah melewati setiap zaman perkembangan umat manusia: dari zaman lisan (ketika cerita dan mitos disampaikan dari mulut ke mulut); zaman tulisan; tradisi cetak; dan saat ini di era informasi berbasis teknologi digital.

Pengajaran bahasa dan sastra Indonesia di berbagai jenjang pendidikan sering dianggap kurang penting oleh para guru, apalagi pada guru yang pengetahuan dan apresiasi sastranya rendah. Hal ini menyebabkan mata pelajaran yang idealnya menarik dan besar sekali manfaatnya bagi para siswa ini disajikan hanya sekedar memenuhi tuntutan kurikulum dan cenderung kurang mendapat tempat di hati siswa. Bila kita kaji secara mendalam, tujuan pengajaran bahasa dan sastra Indonesia dimaksudkan untuk menumbuhkan keterampilan, rasa cinta, dan penghargaan para siswa terhadap bahasa dan sastra Indonesia sebagai bagian dari budaya warisan leluhur. Dengan demikian, tugas guru bahasa dan sastra Indonesia tidak hanya memberi pengetahuan saja, tetapi juga keterampilan dan menanamkan rasa cinta, baik melalui kegiatan di dalam kelas ataupun di luar kelas. Dalam seminar Internasional bahasa, sastra dan budaya yang digelar pada Juni 2010, Dr. Azhar Ibrahim Alwee mengatakan, pembelajaran sastra sangat penting dalam pembangunan karena akan mendorong masyarakat bisa bersikap lebih kritis. Pembelajaran sastra akan mengacu kepada kesadaran sosial yang kritis, sehingga pembangunan akan menjadi terarah. Makna dari sastra dapat mengarahkan

kepada pemberdayaan yang bukan saja membuat orang menjadi tegas, tetapi juga mampu untuk menghadapi tantangan di masa mendatang. Identitas manusia harus tegas dan bebas dari ketergantungan, dan itu bisa didapat dalam pelajaran sastra. Sastra merupakan dokumen kebudayaan yang tidak boleh dianggap bersaing dengan politik sekarang ini. Kebersamaan dalam globalisasi mengundang gagasan multibudaya, dengan menempatkan identitas politik kelompok masing-masing sebagai hak kemanusiaan, Karena itu, pihaknya mengusulkan kurikulum multibudaya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sastra. Kesemuanya itu, tidak lain bertujuan untuk menjadikan pemberdayaan identitas budaya lokal yang ampuh. umumnya pembelajaran sastra memerlukan nafas baru, sehingga perlu melakukan pendekatan dalam pengajaran.

2. Tujuan Pembelajaran Sastra

Tujuan umum pembelajaran sastra merupakan bagian dari tujuan penyelenggaraan pendidikan nasional yaitu mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pembelajaran sastra terkait pada tiga tujuan khusus di bawah ini, yakni:

- a. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
- b. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- c. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Sastra adalah sistem tanda karya seni yang bermediakan bahasa. Penciptaan karya sastra merupakan keterampilan dan kecerdasan intelektual dan imajinatif. Karya sastra hadir untuk dibaca dan dinikmati, dimanfaatkan untuk mengembangkan wawasan kehidupan. Pembelajaran sastra menekankan pada kenyataan bahwa sastra merupakan seni yang dapat diproduksi dan diapresiasi sehingga pembelajaran hendaknya bersifat produktif-apresiatif. Konsekuensinya, pengembangan materi pembelajaran, teknik, tujuan, dan arah pembelajaran harus menekankan pada kegiatan apresiatif. Pengembangan kegiatan pembelajaran apresiatif merupakan usaha untuk membentuk pribadi imajinatif yaitu pribadi yang selalu menunjukkan

hasil belajarnya melalui aktivitas mengeksplorasi ide-ide baru, menciptakan tata artistik baru, mewujudkan produk baru, membangun susunan baru, memecahkan masalah dengan cara-cara baru, dan merefleksikan kegiatan apresiasi dalam bentuk karya-karya yang unik. Potensi individu seperti itu menurut para ahli pendidikan akan berkembang jika mendapat dukungan kultur lingkungan yang menghargai percobaan, melakukan langkah-langkah spekulatif, fokus pada pengembangan ide-ide baru, bahkan melakukan hal yang tidak dapat dilakukan orang sebelumnya. Semua potensi dikembangkan melalui pengulangan yang variatif sehingga terbentuk mutu keterampilan yang terasah.

3. Era Digital

Era digital merupakan suatu masa di mana sebagian besar masyarakat pada era tersebut menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya. Dunia digital tidak hanya menawarkan peluang dan manfaat besar bagi publik dan kepentingan bisnis. Namun juga memberikan tantangan terhadap segala bidang kehidupan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam kehidupan. Penggunaan bermacam teknologi memang sangat memudahkan kehidupan, namun gaya hidup digital pun akan makin bergantung pada penggunaan ponsel dan komputer. Teknologi komunikasi dari media elektronik pada awalnya masih menggunakan sistem analog, dan baru beralih ke sistem digital dengan ditandai hadirnya transformasi produk media seperti *e-book*, internet, koran digital, *e-library*, *e-shop* dsb. Masa ini juga sering disebut sebagai revolusi digital. Menurut wartawan Suara Merdeka, Muhamad Irsyam dalam artikelnya “Revolusi Digital dan Perilaku Konsumen” pada bulan 11 November 2013, revolusi digital ini telah dimulai pada awal tahun 1990an di dunia. Dengan mengingat prinsip-prinsip sistem digital tadi, maka era digital merupakan era di mana aliran informasi melalui media-media komunikasi bersifat jelas, akurat dan cepat.

Sebagai negara berkembang, teknologi digital mampu mendorong berbagai kemajuan Indonesia. Dari segi infrastruktur dan hukum yang mengatur kegiatan di dalam internet, Indonesia sudah siap hidup di era digital. Kesiapan Indonesia dalam koneksi internet yang saat ini sudah semakin membaik di era 4G dengan Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Masyarakat Indonesia secara umum antusias mengadopsi hidup mendigital terutama dipicu oleh penetrasi internet dan penggunaan ponsel pintar yang terus meningkat setiap tahun. Dunia digital berbasis internet membuat seluruh aktivitas para penghuninya menjadi tanpa batas ruang dan waktu. Telah banyak perkembangan era digital yang dilakukan Indonesia termasuk media massa di Indonesia berubah dalam menyampaikan

informasi. Media online (internet) di era sekarang ini menggeserkan media massa konvensional. Walaupun hampir satu dasawarsa Indonesia terlambat dalam mengadopsi teknologi komunikasi khususnya internet. Namun budaya digital masyarakat Indonesia sangat cepat menerima perkembangan teknologi tersebut. Di lihat secara global Indonesia masuk dalam budaya digital yang di butuhkan dalam mencapai pertumbuhan yang positif sesuai dengan kemajuan jaman itu sendiri.

4. Menurunnya Minat Generasi Muda

Ada beberapa penyebab menurunnya generasi muda pada bidang menulis sastra, di antaranya adalah arus globalisasi. Globalisasi merupakan era di mana terjadi banyak kemajuan dalam segala bidang. Kemajuan yang cukup pesat terjadi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan perkembangan IPTEK yang menjangkau hampir di seluruh negara di belahan bumi, akan banyak sekali kebudayaan dari negara lain yang masuk ke dalam budaya negara Indonesia contoh kecilnya adalah budaya menulis. Budaya menulis karya sastra untuk generasi muda di Indonesia sekarang ini dirasa mulai menurun terutama akibat dari arus globalisasi yang sudah semakin gencar masuk ke dalam budaya negara ini. Dengan kecanggihan teknologi, generasi muda seolah sangat dimanjakan oleh kecanggihan yang ada. Bila generasi muda mau, mereka dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada untuk mencari referensi karya sastra pada zaman dahulu untuk menghasilkan karya sastra dengan bagus. Arus globalisasi dapat dimanfaatkan dengan baik oleh siswa yang mau memanfaatkannya dengan baik juga, tetapi kebanyakan masyarakat Indonesia apabila diberi sarana dan prasarana yang semakin mudah semakin membuat mereka menjadi malas. Hal ini dapat dilihat pada keterampilan menulis karya sastra di sekolah, semakin menurunnya minat siswa untuk menulis karya sastra maka akan mengakibatkan budaya menulis sastra itu sendiri dapat luntur. Sangat dikhawatirkan jika arus globalisasi lebih banyak membawa dampak negatif untuk perkembangan karya sastra tetapi harus ditekan seminimal mungkin untuk dimanfaatkan dengan menghasilkan karya sastra yang lebih baik lagi. Di sisi lain anak muda zaman sekarang menulis karya sastra karena iseng tanpa menjadikannya suatu hobi yang lebih produktif. Anak muda lebih tertarik pada hal yang konkrit daripada hal yang abstrak juga merupakan faktor menurunnya minat siswa untuk menulis karya sastra. sebenarnya banyak generasi muda yang tertarik pada karya sastra karena mereka menganggapnya lebih mudah daripada pelajaran lainnya yaitu seperti mengapresiasi puisi atau juga cerpen, tetapi untuk menghasilkan karya sastra minat mereka cenderung pasif.

Pada dasarnya, generasi muda yang mempunyai minat terhadap karya sastra apabila ditunjang dengan fasilitas dan lingkungan yang mendukung. Namun, hingga sekarang apa yang diharapkan belum terlaksana dengan baik sehingga hal ini membuat mereka tidak terlalu minat terhadap karya sastra. Hal seperti ini sangat disayangkan karena sebagai generasi penerus seharusnya dapat melakukan yang terbaik untuk memajukan karya sastra di Indonesia.

5. Manfaat Perkembangan Digital bagi Pengajaran

Memasuki era globalisasi, industri telekomunikasi dan informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dunia saat ini sudah semakin menyempit, sehingga orang mengumpamakannya sebagai “kampung besar”. Futurolog Alvin Tofler mengatakan bahwa menguasai informasi merupakan syarat mutlak suatu bangsa untuk menjadi pemenang di tengah dunia yang dipenuhi oleh deru persaingan. Oleh karena itu mereka yang tidak dapat mengikuti perkembangan tersebut akan semakin jauh tertinggal, sehingga jalan terbaik adalah dengan mengikuti perkembangan tersebut, “*The world is changing and the only way to survive is adapting to this change*“. Dalam perkembangan teknologi digital ini tentu banyak dampak yang dirasakan dalam era digital ini, baik dampak positif maupun dampak negatifnya. Dampak positif era digital antara lain:

- a. Informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya.
- b. Tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam pekerjaan kita.
- c. Munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat.
- d. Meningkatnya kualitas daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
- e. Munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online, diskusi online yang dapat meningkatkan sumber
- f. kualitas pendidikan.
- g. Munculnya e-bisnis seperti toko online yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan mendapatkannya.

6. Upaya Meningkatkan Pengajaran Sastra Era Digital

Era digital harus disikapi dengan serius, agar bisa menguasai, dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era digital membawa manfaat bagi kehidupan. Pendidikan harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Anak-anak dan remaja harus paham dengan manfaat positif era digital. Selain itu orang tua harus pula paham agar dapat mengontrol sikap anak-anaknya terhadap teknologi dan memperlakukannya atau menggunakannya baik dan benar. Pengenalan tentang pemanfaatan berbagai aplikasi yang dapat membantu pekerjaan manusia perlu dikaji agar diketahui manfaat dan kegunaannya serta dapat memanfaatkannya secara efektif dan efisien terhindar dari dampak negatif dan berlebihan. Demikian juga pemerintah melakukan kajian mendalam era digital ini dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan atau keamanan serta teknologi informasi. Meningkatkan minat generasi muda khususnya para siswa untuk menulis karya sastra perlu adanya perhatian dari pemerintah. Dengan melihat masih banyak pelajar yang kurang maksimal dalam kemampuan menulis karya sastra, sepertinya akan menjadi sebuah ancaman terhadap perkembangan karya sastra untuk ke depannya. Kurangnya perhatian pemerintah terhadap perkembangan karya sastra sendiri juga dapat menjadi salah satu penyebabnya. Seharusnya budaya menulis karya sastra di lingkungan lembaga pendidikan lebih dikembangkan lagi sejak dini mulai dari tingkat Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilakukan dengan membiasakan siswa untuk menulis karya sastra sejak duduk di bangku Sekolah Dasar. Pada saat siswa berpindah jenjang pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, siswa sudah terbiasa untuk menulis karya sastra. Di samping itu, sekolah lebih kreatif memanfaatkan potensi siswa dalam menulis karya sastra. Tidak akan adil jika hanya menyalahkan guru dalam menurunnya minat siswa dalam menulis karya sastra. Pihak sekolah pun juga ikut bertanggung jawab terhadap perkembangan sastra terutama untuk meningkatkan keterampilan menulis karya sastra oleh siswanya. Apabila sekolah lebih kreatif lagi untuk memanfaatkan potensi siswa dalam hal menulis karya sastra maka perkembangan keterampilan menulis karya sastra siswa dapat terasah dengan baik.

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). Tujuan

pembelajaran sastra digital yakni menciptakan kesadaran dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi intelektual secara aktif serta mengembangkan potensi melalui pembelajaran sastra digital dengan penelusuran kebenaran ilmiah. Tujuan belajar tersebut dapat tercapai jika pembelajaran diarahkan pada pembelajaran sepanjang hayat (Sudarsana, 2016). Mewujudkan pembelajaran sepanjang hayat dilakukan melalui pengembangan bahan ajar yakni melalui sastra digital (sastra mutakhir) dengan melibatkan referensi daring maupun luring.

Upaya melestarikan karya sastra juga dapat ditingkatkan dengan cara meningkatkan hasil tulisan karya sastra dan menampungnya ke dalam suatu wadah yang memang dikhususkan untuk hasil karya sastra itu sendiri. Tidak hanya satu jenis wadah seperti majalah dan penerbit buku saja, tetapi media seperti majalah baik majalah anak-anak sampai majalah orang dewasa juga menampung hasil tulisan karya-karya sastra seperti cerpen, novel dan puisi. Jika dirasa siswa kurang mampu dalam menulis sebuah cerpen atau novel, maka ia bisa menulis puisi yang tidak memakan banyak waktu, bentuknya ringkas dan padat. Karena, jika suatu hasil tulisan karya sastra hanya dibiarkan begitu saja tanpa di tampung dan di lestarikan dengan baik maka karya sastra itu sendiri akan mati dan lekang tergeser oleh era globalisasi pada zaman sekarang ini. Apabila siswa mau untuk menuliskan karya sastra ke dalam tulisan baik itu puisi, cerpen, ataupun prosa maka potensi yang dimiliki dalam bidang sastra dapat terbaca oleh orang lain. Biarkan orang lain yang menilai apakah karya sastra itu baik atau kurang baik yang terpenting di sini dalam diri siswa sudah sadar bahwa mereka juga mempunyai jiwa seni yang patut untuk dikembangkan.

Upaya berikutnya adalah sekolah disarankan untuk mengadakan Festival Bulan Bahasa sebagai ajang kreativitas dalam menulis karya sastra. Dalam melestarikan karya sastra terlebih untuk para siswa SMA, tidak lain adalah dukungan dari lingkungan sekolah. Di mana lingkungan sekolah juga mempunyai peran penting dalam mendidik siswanya untuk terampil menghasilkan karya sastra. Hal ini sangat penting karena dengan adanya fasilitas dan media dari sekolah yaitu sebagai wadah atau tempat untuk menghasilkan karya sastra. Media tersebut tidak lain dapat diadakan Festival Bulan Bahasa. Di mana dalam festival tersebut bertujuan untuk sebagai ajang kreativitas dalam menulis karya sastra. Dengan diadakan festival tersebut dengan sendirinya siswa akan termotivasi. Festival yang seperti itu mempunyai peran andil dalam melestarikan karya sastra karena bukan hanya menyalurkan kreativitas siswa tetapi juga memberi dampak positif bagi siswa untuk menghasilkan karya sastra dan terlebih untuk perkembangan karya sastra pada umumnya.

C. SIMPULAN

Semakin canggihnya teknologi digital masa kini membuat perubahan besar terhadap dunia, dan telah melahirkan berbagai macam teknologi baru yang semakin maju. Teknologi pada era digital ini membawa banyak manfaat dari berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan atau keamanan serta teknologi informasi, namun tidak dipungkiri setiap pemanfaatannya memiliki tantangan. Era digital harus disikapi dengan serius, agar bisa menguasai, dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era digital membawa manfaat bagi kehidupan. Pendidikan harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Tujuan pembelajaran sastra digital yakni menciptakan kesadaran dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi intelektual secara aktif serta mengembangkan potensi melalui pembelajaran sastra digital dengan penelusuran kebenaran ilmiah. Tujuan belajar tersebut dapat tercapai jika pembelajaran diarahkan pada pembelajaran sepanjang hayat (Sudarsana, 2016).

D. DAFTAR PUSTAKA

- Djamari, dan Budi Santoso, 2015. *Strategi Pembelajaran sastra pada Era Globalisasi*, Yogyakarta: Azzagrafika
- Setiawan, W. 2016. Pemanfaatan Teknologi untuk Menunjang Persiapan Calon Guru dalam Mengajar, *Seminar Nasional "Teknologi dalam Pembelajaran dan Pekerjaan" Program Skills to Succeed (S2S) dari Save The Children*: Bandung.
- _____. 2016. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Secara Bijaksana, *"The Save Way of Using ICT For Student Learning"*, *Talk Show Westjava NextGent Education*: Bandung.
- 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.
- Sudjiman, Panuti. 1986. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Gramedia
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. 2011. Chapter 8: Constructivist design theory. *The instructional design knowledge base*. New York, NY: Routledge.
- Rosidi, Ajip. 1995. *Sastra dan Budaya: Kedaerahan dalam Keindonesiaan*, Jakarta: Pustaka Jaya.