

Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Siswa Kecanduan Gadget Melalui Penerapan Program Tujuh Poe Atikan

Yayah Ratna Sari Dewi

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

Email: toko.ratsa@gmail.com

Abstrak- Penelitian ini menginvestigasi kecanduan gadget pada siswa kelas 7 SMPN 1 Sukatani Purwakarta dan upaya mengatasinya melalui program 7 Poe Atikan. Metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik wawancara, observasi dan studi kepustakaan digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 53% siswa kecanduan gadget karena kurang perhatian orang tua. Program 7 Poe Atikan efektif meningkatkan nilai karakter siswa melalui kegiatan pembiasaan dan pembelajaran. Kegiatan tersebut meliputi: Ajeg Nusantara (nasionalisme), Mapag Buana (literasi), Maneh di Sunda (budaya), Nyanding Wawangi (kasih sayang), Nyucikeun Diri (spiritualitas) dan Betah di Imah (tanggung jawab).

Kata Kunci: Kecanduan Gadget, Program 7 Poe Atikan, Nilai Karakter, Siswa SMP, Pembelajaran

Abstract- This study investigates gadget addiction in 7th grade students of SMPN 1 Sukatani Purwakarta and efforts to overcome it through the 7 Poe Atikan program. Qualitative descriptive research methods with interview, observation and literature study techniques were used. The results of the study show that 53% of students are addicted to gadgets due to lack of parental attention. The 7 Poe Atikan program is effective in increasing students' character values through habituation and learning activities. These activities include: Ajeg Nusantara (nationalism), Mapag Buana (literacy), Reeh di Sundanese (culture), Nyanding Wawangi (compassion), Nyucikeun Diri (spirituality) and Felt at home (responsibility).

Keywords: Gadget Addiction, 7 Poe Atikan Program, Character Values, Junior High School Students, Learning

1. PENDAHULUAN

Problematika dalam pendidikan sangat banyak, mulai dari metode, bahan ajar, media serta karakter atau akhlak siswa. Sekarang kita berada di zaman *digitalisasi* di mana semua informasi sangat dengan mudah didapatkan melalui internet. Tidak dapat dipungkiri siswa kita sekarang sudah sangat ketergantungan dengan *gedget*, kebiasaan-kebiasaan siswa asyik berselancar di dunia maya melalui *gadget* membuat kita harus siap memberikan edukasi kepada mereka tentang hal-hal yang tidak boleh mereka akses di internet. *Gedget* pun memberikan dampak negatif terhadap pertumbuhan karakter siswa, karena mereka biasanya akan terkontaminasi dengan karakter-karakter tokoh yang mereka dapatkan dari hasil menonton di aplikasi *youtobe* seperti hilangnya tatakrama, memiliki sifat individualis, hilangnya rasa sosial dan hilangnya nilai budaya keadaan ini sangat memprihatinkan. Guru adalah orang tua kedua bagi siswa di sekolah, sebagai guru kita harus bisa mentransfer ilmu pengetahuan dan bisa membentuk karakter siswa melalui kebiasaan-kebiasaan yang positif, namun pembentukan karakter ini tidak lah mudah, kita harus memiliki banyak waktu, harus dilaksanakan secara *continue* dan berkesinambungan, serta harus adanya jalinan kerja sama antara guru, siswa, orang tua dan kerja sama dengan berbagai pihak terkait seperti pemerintah setempat.

Pemerintah kabupaten Purwakarta salah satu pemerintahan yang memfokuskan pada pendidikan karakter melalui program 7 Poe Atikan. Pelaksanaan 7 Poe Atikan bertujuan untuk membentuk peserta didik memiliki nilai-nilai karakter dalam pembelajaran dengan menjaga nilai budaya dan kearifan lokal daerahnya, yang tertuang dalam tema *Senen Ajeg Nusantara*, berwawasan luas dan kompetitif (*Salasa Mapag Buana*), Menjaga nilai-nilai kesundaan dalam kehidupan sehari-hari (*Rebo Maneh di Sunda*), saling menghormati dan menyayangi (*Kemis Nyanding Wawangi*), beriman dan bertaqwa yang tergambar pada tema (*Juaah Nyucikeun Diri*), patuh dan taat pada orang tua (*Sabtu-Minggu Betah di Imah*). Hal ini sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar 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. (Teori & Karakter, 2003) Serta undang-undang nomor 20 tahun 2023 pasal tiga yang berbunyi: Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Teori & Karakter, 2003).

Program pendidikan karakter yang dibuat oleh pemerintah kabupaten Purwakarta sangat bagus dan cocok untuk diterapkan di sekolah-sekolah mulai dari sekolah PAUD sampai dengan SMA, karena dengan kebiasaan melaksanakan program 7 poe atikan ini lama kelamaan siswa akan merasa terbiasa dengan karakter memiliki jiwa nasionalisme, gemar membaca yang diawali dengan kegiatan literasi, cinta budaya, sayang terhadap sesama, saling mengasihi, beriman dan bertaqwa, serta hormat patuh terhadap orang tua.

2. KERANGKA TEORI

Definisi nilai karakter dapat dijelaskan sebagai prinsip atau standar moral yang menjadi landasan pembentukan sikap, perilaku, dan kepribadian individu dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai karakter mencakup berbagai aspek moral, sosial, dan emosional yang membentuk kepribadian seseorang, baik dalam konteks individu maupun dalam hubungan sosialnya. Menurut Lickona, nilai karakter adalah: "Suatu sifat atau kualitas yang dimiliki seseorang yang melibatkan dimensi moral dan diwujudkan melalui tindakan nyata, seperti menghormati, tanggung jawab, kejujuran, dan kasih sayang." Lickona menekankan pentingnya *knowing the good*, *desiring the good*, and *doing the good* dalam pembentukan karakter. Sementara itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Indonesia Dalam panduan pendidikan karakter, Kemendikbud mendefinisikan nilai karakter sebagai: "Nilai-nilai yang terintegrasi dalam kebiasaan dan budaya hidup sehari-hari, seperti religiusitas, kemandirian, gotong-royong, integritas, dan nasionalisme.

Berdasarkan hierarkinya, problematika merupakan tataran bahasa terlengkap karena di dalamnya mencakup tataran fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan ditunjang oleh unsur lainnya, yaitu situasi pemakaian dalam masyarakat. Problematika bisa berupa lisan, tulisan, dan simbol. Adapun wujudnya berupa teks, ucapan, lakon, dan artefak. Problematika yang telah dibuat dapat dikritisi dan dianalisis oleh orang lain yang biasa disebut analisis problematika kritis.

Problematika seperti yang diungkapkan Alwi, dkk. (2003) adalah kalimat yang berkaitan sehingga terbentuklah makna yang serasi dalam kalimat-kalimat itu. Selanjutnya Zaimar (2009) mengutip D. Maingueneau mengatakan bahwa problematika terdiri atas satu kata, satu kalimat, atau banyak kalimat. Problematika (*speech*) juga merupakan perpaduan bahasa dan ujaran. Oleh karena itu, problematika dapat berwujud satu kata, satu kalimat, satu paragraf, satu artikel, satu buku, beberapa buku, bahkan satu bidang ilmu.

Sementara itu, Hamad (2007) menyatakan problematika adalah bahasa yang bermakna yang dapat berbentuk lisan, tulisan, dan simbol. Wujud dari bentuk problematika dapat berupa: (1) *teks*, berupa pengumuman, karangan, makalah, skripsi roman, dsb; (2) *ucapan*, berupa percakapan, tanya jawab, dialog, dsb; (3) *lakon*, berupa drama, sinetron, puisi, atraksi, dsb; (4) *artefak*, berupa bangunan, alat-alat batu, logam, puing, dsb. Oleh karena itu, tidak selamanya problematika berbentuk tulisan di media massa dan media cetak.

3. METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Di mana metode ini menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan yang pada akhirnya ditarik satu kesimpulan. Sesuai dengan pendapatnya Yusuf (2019) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif ini sebagai pendekatan yang menekankan pada pencarian makna, pengertian, konsep, symbol, karakteristik, deskripsi, dan gejala suatu fenomena. (Muri Yusuf, A, 2019). Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban atas suatu pertanyaan atau fenomena melalui proses ilmiah yang sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer yang menjadi sumber data utama langsung diperoleh dari sumber nya langsung atau pihak pertama. Sesuai dengan pendapatnya Sugiyono (2013) dari segi pengambilan data maka bisa dilakukan dengan teknik wawancara, kuesioner, observasi maupun gabungan dari kegiatannya. (Sugiyono, 2018). Setelah melakukan observasi dan wawancara tahapan selanjutnya melakukan. Sejalan dengan pendapatnya sugiyono analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. (Sugiyono, 2018)

4. HASIL

4.1. Yang Melatar Belakang Siswa Kecanduan Gadget

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas 7C yang berjumlah 34 siswa sekaligus yang menjadi sampel dalam penelitian ini, diperoleh informasi bahwa 18 siswa atau sekitar 53 % siswa kecanduan *gadget* itu dikarenakan mereka kurang perhatian dari orang tua, mereka memerlukan hiburan, teman curhat, sementara orang tua sibuk bekerja sampai ada yang ditinggal orang tuanya ke Arab Saudi, sehingga mereka bebas bermain *gadget* tanpa ada pantauan dari orang tua. Sedangkan 12 siswa atau 35% dari mereka main *gadget* itu 6 sampai 8 jam per hari, karena tugas sekolah yang begitu banyak mereka terbiasa dengan *googling*, malas mikir, dan tidak betah kalo tidak memegang *gadget*, dan 12% lagi mereka berbain *gadget* sesuai kebutuhan saja, untuk telepon, wa, dan melaksanakan tugas sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, 70% dari orang tua siswa sudah membatasi pemakaian *gadget* pada putra putrinya akan tetapi anak-anak pintar memberikan alasan katanya banyak tugas sekolah yang harus dikerjakan menggunakan *gedget* atau HP kalo tidak ada HP nanti ketinggalan pelajaran dan tidak mendapatkan nilai. Dari sini sudah tergambar karakter siswa menjadi lebih buruk ketika siswa sudah kecanduan bermain *gadget* siswa akan dengan mudah berbohong agar *gadget*nya tidak diambil oleh orang tua atau tidak dibatasi pemakaiannya. Keadaan ini sangat memprihatinkan di sisi lain *gadget* itu suatu kebutuhan untuk tugas-tugas di sisi lain banyak sekali faktor negatifnya yang bisa merubah karakter siswa menjadi lebih buruk, karena siswa yang sudah kecanduan *gadget* mereka

dengan mudah membantah perintah orang tua ketika disuruh karena lagi tanggung bermain game pada *gadgetnya*.

Sedangkan 30% dari orang tua siswa membiarkan anaknya bermain gadget yang penting tetap ada di rumah tidak main keluyuran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa yang kecanduan *gadget* itu kebanyakan siswa yang kurang perhatian dari orang tua mereka mencari hiburan melalui maen *gadget* dan main *game*, belum lagi ketika ada guru yang meyeruh membawa *gadget* ke sekolah untuk keperluan pembelajaran, mereka sering mencuri-curi waktu untuk maen *game* dan nonton video. Kecanduan *gadget* ini sudah membuat mereka kurang interaksi sosial dan menyebabkan menurunnya kemampuan mereka dalam berkomunikasi.

4.2. Penerapan Program 7 Poe Atikan Untuk Meningkatkan Nilai Karakter Pada Siswa Yang Sudah Kecanduan Gadget

Program 7 poe atikan adalah program yang dibuat oleh pemerintah kabupaten Purwakarta, yang mengangkat nilai-nilai budaya sunda, karakter, dan kearifan lokal yang berada di kabuapten Purwakarta. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para siswa mereka mengikuti kegiatan 7 poe atikan ini dengan rasa senang tidak membosankan karena setiap harinya memiliki tema yang berbeda-beda, seperti *Senen Ajeg Nusantara*, *Salasa Mapag Buana*, *Rebo Maneh di Sunda*, *Kemis Nyanding Wawangi*, *Jumaah Nyucikeun Diri*, *Sabtu-Minggu Betah di Imah*. Ke tujuh tema itu dilaksanakan setiap hari melalui kegiatan pembiasaan dan diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

1. Senen Ajeg Nusantara

Ajeg Nusantara memiliki pengertian kekayaan yang beraneka ragam. Mengenal keunggulan Nusantara misalnya: kergaman penduduk Indonesia, Sejarah, kekayaan, Kerajaan, pahlawan kemerdekaan, sumber daya alam, keragaman penduduk Indonesia, sehingga siswa merasa bangga menjadi warga negara Indonesia dan memiliki rasa ingin membangun tanah Nusantara. Tema *Ajeg Nusantara* dilaksanakan melalui kegiatan upacara bendera yang difokuskan pada penanaman kebanggaan dan cinta tanah air. Siswa diajarkan untuk disiplin, patuh aturan, mengenal sejarah Indonesia, simbol-simbol negara dan mengenal lagu-lagu nasional. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memperkuat rasa nasionalisme pada siswa.

2. Salasa Mapag Buana

Hari selasa kegiatan pembiasaan dengan tema “*Mapag Buana*” yang bertujuan menyiapkan diri untuk menyambut datangnya perubahan dunia yang semakin modern. Pengenalan khasanah ilmu, siswa mengenal beragam benua, mengenal berbagai peradaban dunia, yang diaplikasikan melalui kegiatan literasi. Dengan literasi siswa bisa membuka cakrawala dunia, memiliki wawasan luas tentang ilmu pengetahuan, dan ilmu teknologi sehingga siswa memiliki jiwa kompetitif.

3. Rebo Maneh di Sunda

Setiap hari rabu siswa diajak untuk mengenal jati diri dan mengenal budaya sunda, ngamumule budaya sunda sperti dalam berbicara setiap hari rabu siswa diwajibkan untuk berbicara menggunakan Bahasa Sunda, memakai pakean adat sunda yaitu pakaian kebaya untuk Perempuan dan kampret untuk laki-laki. Siswa diajak untuk mengenal dan bermain dengan berbagai macam kaulinan barudak seperti sapintrong, di mana para siswa bermain lompat menggunakan sapintrong yang disusun menggunakan karet gelang. Bermain congklak, bermain ucing sumput, perepet jengkol, galah santang, oray-orayan, tamtam buku dan berbagai keulinan barudak yang lainnya, selain itu dalam kegiatan pembiasaan maneh di sunda juga para siswa diajarkan tata cara bercocok tanam, yang terintegrasi dengan kegiatan TdBA (Tatanen di Bale Atikan), ehingga siswa dapat mengenal dan membangkitkan nilai-nilai tradisi Sunda. Nilai karakter yang diperoleh oleh siswa dari kegiatan ini adalah memiliki rasa cinta terhadap budaya, dan memiliki interaksi sosial yang tinggi.

4. Kemis Nyanding Wawangi

Kegiatan hari kemis dengan tema “*Nyanding Wawangi*” dalam pembiasaan nya siswa diajak memiliki rasa kasih sayang dan cinta kasih terhadap sesama melalui kegiatan pengumpulan beas kaheman. Setiap siswa diwajibkan untuk mnegumpulkan beas kaheman satu gelas/siswa sebelum masuk kelas petugas osis sudah berbaris di dekat gerbang masuk dengan memegang boboko, setiap siswa yang masuk gerbang sekolah menyetorkan beas kaheman yang di bawanya dari rumah terlebih dahulu menggunakan kanyut kundang, lalu siswa masuk ke kelas nya masing-masing. Setelah pengumpulan beas kaheman selesai anggota osis bersama kesiswaan membaginya kedalam beberapa bungkus untuk dibagikan kepada anak yatim, piatu dan yatim piatu serta Masyarakat kurang mampu dan jompo yang berada di lingkungan sekolah. Nilai karakter yang diperoleh oleh siswa dari kegiatan ini adalah cinta terhadap sesama, saling mgasihi, dan tolong menolong.

5. Jumaah Nyucikeun Diri

Pada tema “*Nyucikeun Diri*” tujuan dari tema ini adalah mengutamakan diri pada kesucian hati, jiwa, dan pikiran agar tetap terjaga dan selalu dekat dengan Tuhan nya. Implementasi tema “*Nyucikeun Diri*” dilaksanakan melalui kegiatan shalat dhuha bersama, membaca surat-surat pendek, membaca shalawat yang diiringi hadroh, dan mendengarkan cermah. Nilai karakter yang diperoleh dari tema ini adalah beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

6. Sabtu-Minggu Betah di Imah

Pembelajaran atau penanaman karakter yang bisa diambil oleh siswa pada tema ini adalah siswa bisa membantu orang tua, dan bercengkrama dengan keluarga.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa 18 siswa atau sekitar 53 % siswa kecanduan *gadget* itu dikarenakan mereka kurang perhatian dari orang tua, mereka memerlukan hiburan, teman curhat, Sedangkan 12 siswa atau 35% dari mereka main *gadget* itu 6 sampai 8 jam per hari, karena tugas sekolah yang begitu banyak mereka terbiasa dengan *googling*, malas mikir, dan tidak betah kalo tidak megang *gadget*, dan 12% lagi mereka berbain *gadget* sesuai kebutuhan saja, untuk telepon, wa, dan melaksanakan tugas sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, 70% dari orang tua siswa sudah membatasi pemakaian *gadget* pada putra putrinya akan tetapi anak-anak pintar memberikan alasan katanya banyak tugas sekolah yang harus dikerjakan menggunakan *gedget* atau HP kalo tidak ada HP nanti ketinggalan pelajaran dan tidak mendapatkan nilai. Upaya sekolah dalam mengatasi siswa yang kecanduan *gatget* yaitu melalui penerapan program 7 poe atikan yang diimplementasikan dalam kegiatan pembiasaan dan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan siswa kelas 7 mereka selalu mengikuti kegiatan pembiasaan dengan rasa senang tanpa keterpaksaan setiap hari sebelum masuk jam Pelajaran. Hari senen *Ajeng Nusantara* seluruh siswa melaksanakan upacara bendera, kegiatan ini dilaksanakan untuk memperkuat rasa nasionalisme pada siswa. Salasa *Mapag Buana* semua siswa melaksanakan kegiatan literasi untuk menambah wawasan mereka. Rrebo *Maneh di Sunda* di mana siswa asyik bermain bersama menggunakan permainan-permainan tradisional kaulinan barudak, nilai karakter yang diperoleh oleh siswa dari kegiatan ini adalah memiliki rasa cinta terhadap budaya, dan memiliki interkasi sosial yang tinggi. Kemis *Nyanding Wawangi* siswa ditanamkan memiliki rasa kasih sayang terhadap sesama dengan berbagi beas kaheman. Jumaah *Nyucikeun Diri* dilakukan dengan cara pembiasaan solat duha Bersama, serta sabtu-minggu betah di imah nilai karakter yang ditanamkan adalah siswa membantu orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, S. (2018). *Pembinaan Kemampuan Menulis*. Jakarta: Erlangga.
- Alwi, H. (2019). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aminuddin. (2019). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- AN Kosasih, S Sukatmo, H Isnaini (2023). *Problematika Menulis Teks Cerpen pada Proses pembelajaran Siswa*. Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa. Vol.1: 51-50.
- Chaer, A. (2019). *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Endraswara, S. (2018). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- F Agustina, I Permana, H Isnaini. (2023). *Pembelajaran teks cerpen menggunakan media pembelajaran animasi berbasis think talk write*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. Vol.6 : 63-70
- Buana, Prega Panji, Sri Rustiyanti, and Dede Suryamah. "Struktur Dalam Dan Tritangtu: Kawin Cai Di Babakan Mulya, Kuningan, Jawa Barat." *Jurnal Budaya Etnika* 7, no. 2 (2023): 135-48.
- Geertz, Clifford. *Kebudayaan Dan Agama*. Translated by Francisco Budi Hardiman. Yogyakarta: Kanisius, 1992.
- Isnaini, Heri, and Ika Mustika. "Workshop Dan Penyuluhan Asesmen Kognitif Dan Nonkognitif Kurikulum Prototipe Kepada Guru-Guru Di Kabupaten Subang." *Abdimas Siliwangi: IKIP Siliwangi* Volume 5, Nomor 3 (2022).
- Kurniawan, Neng Mumun, and Tati Sumiati. "Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (Ctl) Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran." *Metodik Didaktik* 10, no. No. 1 (2015): 16-22.
- Lestari, Dewi, Helviani, and Heri Isnaini. "Representasi Nilai-Nilai Karakter Pada Tokoh Ibu Dalam Cerita Rakyat "Timun Mas"." *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Volume 1, Nomor 6 (2018): 911-18.
- Muri Yusuf. A. (2019). *Metode penelitian : kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan / A. Muri Yusuf | Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=26925>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif / Prof. Dr. Sugiyono | Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22862>
- Teori, L., & Karakter, A. P. (2003). *uu pendidikan karakter*
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Storey, John. *Pengantar Komprehensif Teori Dan Metode "Cultural Studies" Dan Kajian Budaya Pop*. Translated by Layli Rahmawati. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Tresnawati, Fika, Yuyun Yuliana, and Heri Isnaini. "Problematika Pemahaman Teori Pembelajaran Sastra Bagi Siswa Smp Dan Sma Di Indonesia." *Jurnal Humaniora Herisna Institute* 1, no. 2 (04/15 2023): 29-37. <http://herisna-institute.com/index.php/jhhi/article/view/10>.
- Semi, M.A. (2019). *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Sumardjo, J. (2019). *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, H.G. (2019). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widjono, H. (2020). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Grasindo.