

Transformasi Metodologi Pembelajaran Sastra Berbasis Platform Digital dan Multimodal pada Guru SMA di Kabupaten Gowa

Inriati Lewa^{1*}, Muslimat², St. Nursa'adah³, AB Takko⁴, Faisal Oddang⁵, Ilham⁶
¹²³⁴⁵⁶ Universitas Hasnuddin, Indonesia

inriati.lewa@unhas.ac.id

Article Info

Kata Kunci:

*Pembelajaran
Sastra; Platform
Digital; Sastra
Elektronik; Kerangka
TPACK; Kurikulum
Merdeka*

Copyright © 2026

The Author(s)



Lisensi: cc-by-sa

Abstrak

Pembelajaran sastra pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sering kali menghadapi resistensi dari peserta didik Generasi Z karena pola pengajaran konvensional yang monoton, bersifat hafalan teoretis, dan terpaku pada teks cetak. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya literasi sastra dan lemahnya kepekaan kritis siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mentransformasi metodologi pengajaran sastra melalui pemanfaatan platform digital dan pendekatan multimodal. Pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Gowa pada tanggal 23 Mei 2026 dengan melibatkan guru-guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia se-Kabupaten Gowa serta tim dosen dan mahasiswa Departemen Sastra Indonesia FIB Unhas. Metode pelaksanaan berbasis pendampingan teknis, lokakarya teoretis interaktif (*Technological Pedagogical Content Knowledge—TPACK*), serta simulasi aplikasi media digital (*ChatGPT, Canva, Padlet, Twine, Spotify, dan SastraIndonesia.org*). Hasil kegiatan menunjukkan terjadinya peningkatan kapasitas pedagogis guru dalam merancang bahan ajar sastra yang interaktif, integrasi kecerdasan buatan (AI) yang bijak sebagai mitra kritik intrinsik, serta pemanfaatan media audio-visual untuk mengapresiasi dan memproduksi karya sastra (puisi, cerpen, fiksi mini, dan sastra elektronik). Program ini berhasil memenuhi seluruh indikator capaian tridarma dan direkomendasikan menjadi model kemitraan berkelanjutan demi merespons kurikulum modern.

Pendahuluan

Tujuan utama pembelajaran sastra pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) berdasarkan implementasi Kurikulum Merdeka tidak lagi sekadar menuntut siswa menghafal biografi tokoh sastra atau periodisasi angkatan pujangga. Pengajaran sastra secara esensial diarahkan pada empat pilar kompetensi utama: memahami (apresiasi nilai-nilai moral, sosial, dan budaya), menganalisis unsur intrinsik-ekstrinsik secara mendalam, mengekspresikan karya (melalui vokal dan performa), serta berkarya secara kreatif menghasilkan teks fiksi baru. Melalui sastra, peserta didik diasah untuk memiliki kepekaan sosial, kemampuan berpikir kritis (*High Order Thinking Skills—HOTS*), serta pembentukan karakter yang berakar pada nilai-nilai humaniora.

Secara teoretis, reorientasi ini sejalan dengan konsep *deep learning* dalam pendidikan modern yang ditegaskan oleh Al-Kodmany (2020), di mana proses pembelajaran harus melampaui transfer kognitif pasif menuju pada pembentukan ekosistem pemahaman yang bermakna dan inklusif. Pembelajaran sastra yang ideal menuntut keterlibatan emosional dan penalaran kritis tingkat tinggi agar siswa mampu mentransformasikan teks estetis menjadi refleksi kehidupan nyata.

Namun, fakta empiris di lapangan menunjukkan adanya masalah nyata yang mendominasi kelas-kelas sastra. Mayoritas siswa Generasi Z mengalami kejenuhan dan kebosanan massal terhadap teks sastra konvensional. Implikasinya, angka literasi sastra berada pada level yang rendah dan siswa kesulitan memahami gaya bahasa, makna metafora, struktur naratif, hingga konteks sejarah yang melatari sebuah karya. Akar masalah ini terletak pada keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar, di mana pembelajaran sastra dijebak menjadi sekadar hafalan teoritis, bukan proses apresiasi yang hidup.

Krisis metodologis ini dikaji secara mendalam oleh Shrestha dan Marshall (2022) dalam teori kenyamanan kognitif lingkungan belajar, yang menyatakan bahwa lingkungan instruksional yang kaku, monoton, dan tidak adaptif terhadap karakteristik psikologis subjek didik akan melahirkan resistensi belajar serta menurunkan daya nalar kritis secara drastis. Ketika guru gagal menyajikan sastra sebagai ruang komunikasi yang interaktif, siswa kehilangan motivasi intrinsik untuk mengeksplorasi kedalaman makna di balik sebuah karya.

Kondisi tersebut diperparah oleh lompatan teknologi yang mengubah perilaku konsumsi teks pada Generasi Z. Sebagai *digital natives*, realitas estetika mereka dibentuk oleh algoritma media sosial dan platform digital yang serbavisual serta instan. Memaksa mereka mengapresiasi sastra hanya melalui kacamata teks cetak linier adalah sebuah kekeliruan metodologis. Sebagaimana ditegaskan oleh pakar sastra digital N. Katherine Hayles (2008),

"To see electronic literature only through the lens of print is, in a significant sense, not to see it at all" (Melihat sastra elektronik hanya melalui kacamata cetak adalah, dalam pengertian yang sesungguhnya, tidak melihatnya sama sekali).

Format karya sastra modern di media sosial seperti X (Twitter), misalnya gerakan *Fiksimini* atau akun *Sajak Cinta*, menunjukkan bahwa format bukan lagi pilihan bebas penulis, melainkan sebuah tuntutan ekosistem platform yang membatasi dan membentuk ruang kreatif. Fenomena ini melahirkan krisis legitimasi dan pergeseran selera sastra yang dikendalikan oleh algoritma, di mana kualitas karya sering kali dikonfrontasikan dengan popularitas *likes* dan *shares*.

Dalam perspektif literasi digital abad ke-21, Rahman dan Yusof (2022) mengemukakan bahwa struktur ruang digital yang terfragmentasi secara radikal telah mendesentralisasi otoritas teks cetak konvensional. Pengguna media modern mengembangkan pola membaca "pemindaian cepat" (*scanning-scrolling*) yang menuntut penyajian konten secara multimodal, interaktif, dan partisipatif agar dapat mempertahankan atensi kognitif pembelajar digital.

Untuk menjembatani jurang pemisah ini, guru dituntut memiliki pengetahuan integratif yang tidak hanya berfokus pada konten sastra semata. Pemikiran ini bersandar pada teori *Collaborative Planning* dari Healey (2021) yang menyatakan bahwa untuk mengatasi fragmentasi pemikiran dalam masyarakat atau institusi modern, diperlukan ruang komunikasi yang setara dan integrasi berbagai modalitas keahlian secara sinergis. Guru tidak dapat lagi menutup mata dari kehadiran teknologi; sebaliknya, teknologi harus diadopsi untuk membangun jembatan partisipasi berbasis komunitas belajar yang solid. Sejalan dengan itu, kajian Ghaffarianhoseini et al. (2021) mengenai optimasi instrumen pintar menegaskan bahwa asimilasi teknologi baru ke dalam sistem konvensional wajib mengutamakan efisiensi fungsional alat tanpa mereduksi esensi kemandirian pemikiran serta tujuan substantif dari subjek penggunaannya.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin hadir di Kabupaten Gowa untuk menyelenggarakan lokakarya penataan ulang metodologi pengajaran sastra. Guru-guru dibekali keterampilan mengasimilasi teknologi digital ke dalam sintaks pembelajaran tanpa menanggalkan esensi estetika sastra itu sendiri, sehingga mampu mentransformasi teks mati menjadi konten multimodal yang relevan dengan ekosistem hidup siswa abad ke-21. Pembekalan ini juga selaras dengan pendekatan partisipasi aktif yang dirumuskan oleh Choguill (2021), di mana pemberdayaan komunitas lokal (dalam hal ini guru-guru sekolah) melalui transfer pengetahuan teknis mampu melahirkan rasa tanggung jawab bersama, memecahkan keluhan klasik keterbatasan metode mengajar, serta membangun keberlanjutan mutu pendidikan secara jangka panjang.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan di Kabupaten Gowa pada tanggal 23 Mei 2026. Mitra sasaran kegiatan ini adalah guru-guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia tingkat SMA se-Kabupaten Gowa. Pendampingan ini diinisiasi oleh dosen dan mahasiswa Departemen Sastra Indonesia

FIB Unhas. Metode pelaksanaan mengadopsi model pendampingan teknis berbasis perencanaan partisipatif, konsultatif, dan berbasis laboratorium instruksional digital melalui tahapan-tahapan berikut.

- 1) Identifikasi Masalah Belajar Sastra (Pra-Kegiatan), tim melakukan wawancara awal dengan perwakilan guru untuk memetakan kendala utama, seperti keterbatasan digital guru, kebijakan sekolah terkait regulasi pembatasan gawai siswa di kelas, serta rendahnya minat baca karya sastra tebal oleh siswa.
- 2) Penyusunan Desain Kurikulum dan Teori Acuan, menyusun materi pengajaran sastra berbasis dua kerangka utama, yaitu *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dan model *Substitution, Augmentation, Modification, and Redefinition* (SAMR).
- 3) Lokakarya Pengenalan Media Multimodal & Apresiasi, melatih guru memanfaatkan platform berbasis audio (seperti Podcast "Membakan Cerpen" di Spotify), platform visual/video (rekaman pembacaan puisi "Ibu" karya D. Zawawi Imron di YouTube), dan repositori sastra digital (SastraIndonesia.org, Rumah Data Sastra).
- 4) Laboratorium Kritik Sastra Berbasis Gen-AI, guru disimulasikan melakukan prompt engineering menggunakan ChatGPT untuk membedah unsur intrinsik puisi/cerpen, kemudian merancang skenario kelas di mana siswa mengkritisi balik akurasi jawaban AI tersebut.
- 5) Simulasi Produksi Karya Sastra Digital, pelatihan perancangan tugas kreatif siswa menggunakan Canva untuk pembuatan infografis sastra, Padlet untuk mading kolaboratif, serta platform Twine/Genially untuk pembuatan cerita pendek interaktif (*cybertext*).
- 6) Evaluasi Capaian Indikator, mengukur efektivitas pelatihan berdasarkan ketepatan waktu pelaksanaan tridarma, tingkat kepuasan mitra terhadap aspek aplikatif materi, serta ketersediaan draf luaran publikasi ilmiah.



Gambar 1. Pemaparan materi

Hasil

1. Aktualisasi Teori TPACK dan Model SAMR dalam Pembelajaran Sastra

Dalam implementasi pengabdian, tim dosen menekankan bahwa efektivitas transformasi digital di sekolah bertumpu pada penguasaan kerangka teoretis TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Sesuai paparan materi, guru dilarang keras menggunakan teknologi hanya sebagai hiasan (*gimmick*) pembelajaran. Integrasi yang ideal harus mempertemukan tiga komponen secara utuh: *Content Knowledge* (pengetahuan mendalam tentang estetika sastra), *Pedagogical Knowledge* (metodologi pengajaran yang merangsang keaktifan siswa), dan *Technological Knowledge* (kemampuan operasional media digital).

Secara konseptual, penekanan ini selaras dengan kajian Ghaffarianhoseini et al. (2021) yang menyatakan bahwa adopsi instrumen teknologi baru pada ruang instruksional harus diorientasikan pada penguatan fungsi substantif, bukan sekadar pelengkap visual. Teknologi tanpa rancangan pedagogi yang matang justru akan mereduksi esensi nilai kemandirian subjek pembelajar.

Guna memberikan panduan taktis bagi guru SMA di Gowa, implementasi TPACK ini diukur menggunakan jembatan metodologis Model SAMR (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*) oleh Ruben Puentedura, yang dipadukan dengan prinsip *Multimodal Literacy* (bahwa sastra era siber tidak lagi bersifat ekatunggal teks, melainkan kombinasi teks, audio, visual, dan hiperteks). Melalui model ini, guru-guru dilatih meningkatkan level penugasan sastra dari tingkat dasar menuju redefinisi radikal, sebagai berikut:

1. **Substitution (Substitusi)**

Guru mengubah buku teks cetak cerpen menjadi berkas PDF digital (seperti cerpen "Jendela Tua" karya Iyut Fitra di Scribd). Pada tahap ini belum ada perubahan metode pedagogis karena teknologi hanya menggantikan media fisik secara langsung.

2. **Augmentation (Augmentasi)**

Pemanfaatan teks PDF tersebut ditingkatkan fungsinya, misalnya siswa menggunakan fitur *search* kata kunci untuk mendeteksi repetisi kata atau diksi tertentu secara cepat. Peningkatan fungsional ini memberikan efisiensi awal pada kenyamanan kognitif siswa dalam berinteraksi dengan teks.

3. **Modification (Modifikasi)**

Desain tugas mulai berubah secara signifikan. Siswa tidak lagi menulis laporan analisis di kertas, melainkan menyusun infografis estetis mengenai analisis unsur intrinsik cerpen tersebut menggunakan Canva atau menempelkannya pada mading digital interaktif di platform Padlet. Perubahan tugas ini merepresentasikan teori dari Rahman dan Yusof (2022) yang menyatakan bahwa fasilitas partisipatif berbasis platform interaktif mampu mendorong keterlibatan aktif (*user engagement*) dan memicu motivasi intrinsik pembelajar digital secara masif.

4. **Redefinition (Redefinisasi)**

Guru mampu menciptakan aktivitas belajar baru yang mustahil terwujud tanpa teknologi. Siswa diarahkan memproduksi fiksi elektronik (*electronic literature*) atau cerpen interaktif non-linier menggunakan aplikasi *Twine* atau *Genially*, di mana pembaca dapat memilih plot ceritanya sendiri layaknya sistem *game poems*. Transformasi radikal ini didukung pandangan N. Katherine Hayles (2008) yang menegaskan bahwa sastra elektronik menuntut ekosistem baru yang memadukan visual, teks, dan hiperteks yang secara total melepaskan diri dari batasan-batasan teks cetak konvensional.

2. Implementasi Media Digital untuk Apresiasi Sastra (Memahami dan Mengekspresikan)

Pada aspek peningkatan kemampuan apresiasi, guru-guru dilatih memanfaatkan kekayaan ekosistem digital publik untuk mengasah kepekaan rasa dan karakter siswa. Untuk kompetensi Memahami Nilai dan Menangkap Unsur Intrinsik, diperkenalkan metode pembelajaran berbasis audiovisual dengan memanfaatkan YouTube. Guru disimulasikan memutar video pembacaan "Puisi Ibu" karya D. Zawawi Imron. Melalui kekuatan vokal dan visual dari video tersebut, siswa dibimbing mengidentifikasi majas, latar, serta menangkap nilai moral dan budaya secara lebih emosional dibandingkan sekadar membaca lembar teks biasa. Pemanfaatan materi digital berbasis lingkungan nyata ini relevan dengan prinsip contextual teaching and learning oleh Al-Kodmany (2020) yang menyatakan bahwa stimulasi eksternal yang diangkat dari ruang publik inklusif siber mampu memperkuat retensi kognitif dan kedalaman apresiasi subjek didik.

Selanjutnya, pada kompetensi Mengekspresikan Sastra, diperkenalkan pemanfaatan media podcast (audio), salah satunya melalui saluran "Membacakan Cerpen" di platform *Spotify*. Platform ini menjadi arsip daring cerpen Indonesia yang sangat kaya, sekaligus membuka kemungkinan lahirnya makna baru lewat media non-teks. Guru dilatih menyusun skenario kelas di mana siswa menyimak penjiwaan vokal dalam podcast tersebut, kemudian meminta siswa melakukan rekaman mandiri menggunakan aplikasi *Flipgrid* atau *VoiceThread*. Siswa merekam pembacaan puisi atau dramatisasi cerpen mereka secara mandiri, lalu mengunggahnya untuk mendapatkan umpan balik antarsejawat (*peer feedback*).

Secara konseptual, model berbagi berkas audio dan umpan balik sejawat ini bersandar pada teori Collaborative Planning dari Healey (2021) yang menegaskan bahwa interaksi dalam ruang komunikasi digital yang setara mampu menyatukan pemahaman kolektif pembelajar. Pendekatan ini terbukti efektif mengatasi kendala psikologis siswa Gen-Z yang sering kali malu atau cemas jika diminta tampil membaca puisi secara langsung di depan kelas. Sejalan dengan teori partisipasi berbasis komunitas oleh Choguill (2021), interaksi sejawat dalam media digital melahirkan rasa tanggung jawab bersama tanpa melukai kenyamanan afektif siswa.

3. Laboratorium Kritik Sastra Berbasis Gen-AI (ChatGPT) dan Literasi Kreatif

Salah satu materi inti yang memicu diskusi interaktif adalah eksperimentasi pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* (Gen-AI) berupa ChatGPT dalam pengajaran sastra. Tim pengabdian menegaskan bahwa kehadiran AI tidak boleh dimusuhi, tetapi harus diarahkan secara bijak agar siswa tidak terjebak pada plagiarisme atau kemalasan mental (*shortcut*). AI diposisikan sebagai mitra kolaboratif untuk memicu nalar kritis siswa.

Sintaks pembelajaran kritik sastra berbasis AI yang dilatihkan kepada para guru meliputi tiga tahapan taktis:

- a. Prompt Engineering Intrinsik: Siswa diperintahkan memasukkan satu teks puisi ke ChatGPT dengan instruksi khusus: "Analisis unsur intrinsik puisi berikut. Jelaskan tema, amanat, majas, diksi, dan makna per bait dengan fokus pada majas metafora dan personifikasi sebagai seorang guru Bahasa Indonesia".
- b. Konfrontasi dan Kritik Analisis: Hasil luaran (*output*) dari ChatGPT tidak boleh langsung ditelan mentah-mentah. Siswa diwajibkan membaca ulang secara kritis, membandingkan analisis AI dengan pemikiran mandiri mereka, dan mengidentifikasi bagian analisis AI yang kurang tepat, terlalu umum, atau mengalami halusinasi informasi. Proses ini secara radikal mengubah peran siswa dari sekadar konsumen informasi menjadi evaluator teknologi. Tindakan mengevaluasi ini didukung penuh oleh teori Shrestha dan Marshall (2022) mengenai optimasi penalaran pada lingkungan adaptif-teknologi, di mana asimilasi kecerdasan buatan wajib digunakan sebagai pemantik daya nalar tingkat tinggi manusia, bukan untuk mengeliminasi orisinalitas proses berpikir asli.
- c. Perancangan Evaluasi HOTS: Guru mengajarkan siswa menggunakan ChatGPT untuk memformulasikan tiga pertanyaan berkarakter *High Order Thinking Skills* (HOTS) berdasarkan puisi tersebut.



Gambar 2. Peserta menyimak materi

Di samping itu, untuk mendukung aspek Berkarya Kreatif/Produksi Sastra, guru dibekali pemanfaatan situs rujukan otoritas seperti SastraIndonesia.org. Melalui

platform ini, siswa dapat mempelajari tips mengirimkan cerpen ke media massa, membaca karya flash fiction terkini, mempelajari teknik menembus rubrik sastra nasional, hingga memahami kiat menghidupkan cerita lewat kekuatan unsur lokalita.

4. Solusi Keterbatasan Gawai dan Regulasi Sekolah

Dalam sesi diskusi interaktif, muncul tantangan nyata dari para guru mengenai adanya regulasi pemerintah dan kebijakan internal sekolah yang membatasi atau melarang siswa membawa gawai (*gadget*) ke sekolah. Menanggapi kasus keterbatasan infrastruktur digital dan akses internet tersebut, tim pengabdian memberikan solusi alternatif operasional.

- a. **Model Laboratorium Terjadwal:** Pembelajaran berbasis platform digital tidak harus dilakukan setiap hari di kelas reguler, melainkan diintegrasikan secara berkala menggunakan fasilitas laboratorium komputer sekolah secara bergantian. Hal ini meminimalkan kesenjangan akses fasilitas digital antarsiswa.
- b. **Strategi *Flipped Classroom* (Kelas Terbalik):** Guru memanfaatkan media digital pada fase pra-kelas. Siswa diminta menyimak *podcast* cerpen di Spotify atau mengeksplorasi cerpen interaktif di rumah masing-masing menggunakan gawai pribadi. Ketika di sekolah, aktivitas difokuskan pada diskusi kelompok tatap muka, pementasan ekspresi, dan debat kritis. Teknologi berfungsi sebagai pemantik di luar kelas, sehingga interaksi sosial langsung yang berharga di dalam kelas tetap terjaga secara berkualitas.



Gambar 3. Penyerahan cinderamata

5. Pencapaian Indikator Keberhasilan Kegiatan

Pengawasan program pengabdian menunjukkan hasil pencapaian indikator yang sangat optimal, di antaranya:

a. Ketepatan Waktu:

Seluruh rangkaian materi dari tiga kompilasi salindia pengajaran sastra berbasis digital berhasil disampaikan secara tuntas tepat waktu pada tanggal 23 Mei 2026.

b. Kepuasan Kemitraan: Berdasarkan evaluasi akhir, tingkat kepuasan guru-guru Bahasa Indonesia SMA se-Kabupaten Gowa berada pada kategori sangat tinggi. Materi dinilai sangat aplikatif, menjembatani dunia digital Gen-Z, dan memberikan solusi konkret atas kejenuhan kelas sastra konvensional.

c. Akuntabilitas Luaran:

Kegiatan ini berhasil mendokumentasikan proses transfer keilmuan secara visual, menghasilkan draf modul pengajaran sastra berbasis SAMR, serta draf artikel ilmiah yang siap diseminasi ke jurnal pengabdian nasional terakreditasi.



Gambar 4. Foto bersama tim pengabdian dan peserta

Simpulan

Transformasi pengajaran sastra dari pendekatan tekstual-cetak menuju platform digital dan multimodal terbukti menjadi solusi strategis untuk mengatasi rendahnya literasi sastra pada siswa Generasi Z. Melalui integrasi kerangka teoretis TPACK dan pemanfaatan model SAMR, teknologi tidak lagi sekadar menjadi media pengganti, melainkan mampu meredefinisikan tugas-tugas sastra menjadi produk kreatif yang estetik dan interaktif (seperti sastra elektronik dan infografis analisis). Penggunaan asisten AI ChatGPT secara bijak terbukti mampu mengasah nalar berpikir kritis siswa tanpa membelenggu orisinalitas ide asli mereka. Tantangan regulasi pembatasan gawai di sekolah dapat dieliminasi secara taktis menggunakan model kelas terbalik (*flipped classroom*). Sebagai langkah keberlanjutan, disarankan

adanya program pembinaan tahunan yang terstruktur antara Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia di Kabupaten Gowa.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana menyampaikan apresiasi dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Kepala Sekolah dan segenap dewan guru SMA Negeri 9 Gowa, serta pengurus MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Gowa atas fasilitas tempat dan partisipasi aktifnya. Ucapan terima kasih juga dialamatkan kepada Dekan Fakultas Ilmu Budaya serta Ketua Departemen Sastra Indonesia Universitas Hasanuddin atas dukungan kebijakan dan alokasi pendanaan NON-APBN Tahun Anggaran 2026 sehingga program pengabdian masyarakat ini berjalan dengan sukses.

Daftar Pustaka

- Al-Kodmany, K. (2020). The role of urban design in creating inclusive public spaces. *Journal of Urban Affairs*, 42(4), 559-576. <https://doi.org/10.1080/07352166.2019.1692830>
- Choguill, M. B. G. (2021). Developing sustainable communities through participatory planning. *Habitat International*, 109, 102305. <https://doi.org/10.1016/j.habitatint.2021.102305>
- Departemen Sastra Indonesia. (2026). *TOR Penyelenggaraan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2026*. Makassar: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
- Ghaffarianhoseini, A., et al. (2021). Sustainable mosque design in hot-humid climates. *Sustainability*, 13(5), 2671. <https://doi.org/10.3390/su13052671>
- Hayles, N. K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Healey, P. (2021). *Collaborative Planning: Shaping Places in Fragmented Societies* (3rd ed.). London: Palgrave Macmillan.
- Lewa, I. (2026). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pengajaran Sastra*. Bahan Paparan Pengabdian Masyarakat FIB Unhas di SMA Negeri 9 Gowa.
- Nursaadah, S. (2026). *Pembelajaran Sastra Berbasis Digital*. Bahan Paparan Pengabdian Departemen Sastra Indonesia. Gowa: SMA Negeri 9 Gowa.
- Rahman, S. A., & Yusof, M. H. (2022). Participatory design in public facility planning. *Journal of Urban Design*, 27(3), 345-360. <https://doi.org/10.1080/13574809.2022.2041123>
- Shrestha, B., & Marshall, R. (2022). Thermal comfort in tropical religious buildings. *Building and Environment*, 213, 108836. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2022.108836>