



Utilization of the KaryaKarsa Application as a Learning Medium for Writing Short Stories Based on Local Wisdom in Grade IX of Junior High School/Islamic Junior High School

Uswatun Hasanah¹, Rabiyyatul Adawiyah²

¹Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, Indonesia;

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Nahdlatul Wathan Mataram, Indonesia.

Article Info

Received: June 2, 2025
Revised: June 10, 2025
Accepted: June 20, 2025
Published: June 30, 2025

© 2025 The Authors.
This article is licensed
under a Creative
Commons Attribution
5.0 International License.

Abstract

Writing short stories is a fundamental competency that students at the junior high school (SMP/MTs) level are expected to master. This study examines the concept and implications of utilizing the KaryaKarsa application in the teaching process of short story writing, drawing on local wisdom, to enhance students' abilities in writing culturally grounded short stories through digital platforms, and to explore the integration of local values in learning. This research employs a library research method, utilizing data obtained from secondary sources, including books, articles, and other relevant literature that discuss short story instruction, the use of the KaryaKarsa application, and the role of local wisdom in education. The results show that KaryaKarsa not only improves students' writing skills but also fosters a more engaging and effective learning atmosphere. Moreover, writing short stories based on local wisdom serves as a medium for cultural preservation and the promotion of local identity through digital literature.

Keywords: short story writing, local wisdom, junior high school, KaryaKarsa, digital literature.

*Corresponding Author:

Uswatun Hasanah, Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Malang, Jawa Timur.

e-mail: uswatun04405@gmail.com.

Latar Belakang

Menulis cerpen merupakan salah satu keterampilan sastra fundamental yang menuntut kemampuan berimajinasi sekaligus merefleksikan realitas. Penguasaan keterampilan ini penting bagi peserta didik SMP/MTs karena membentuk kreativitas, literasi, dan apresiasi budaya sejak dini (Nuryatin & Retno, 2016). Selain itu, kurikulum abad 21 menekankan integrasi nilai-nilai kearifan lokal untuk menumbuhkan identitas dan karakter positif peserta didik, sehingga menulis cerpen berbasis kearifan lokal memegang peran strategis dalam pendidikan karakter kebangsaan (Utari, 2016; Asriati & Nuraini, 2012).

Secara teoritis, kualitas hasil menulis cerpen sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi kreatif antara peserta didik, teks, dan nilai budaya. Media digital seperti KaryaKarsa, platform penulisan daring yang menyediakan fitur publikasi, interaksi pembaca, serta kanal cerita bertema lokal, dapat menjadi jembatan antara kebutuhan pedagogis, kecakapan teknologi, dan pelestarian budaya (Yaumi, 2017; Pratama & Wati, 2022). Kompetensi profesional guru menuntut pengembangan materi secara kreatif (Prastowo, 2015); oleh karena itu, pemanfaatan KaryaKarsa berpotensi menumbuhkan motivasi, keterampilan menulis,

dan apresiasi kearifan lokal secara simultan (Arsyad, 2017).

Pendidikan abad 21, guru dituntut agar mampu beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tuntutan tersebut diberikan bertujuan agar guru dapat menciptakan pola pembelajaran yang inovatif, sehingga terciptanya generasi berkualitas yang dapat memberikan dampak positif di dunia pendidikan dan kemajuan suatu bangsa. Menurut Lubna (2014) guru profesional merupakan guru yang memiliki pengetahuan terbaru dan memadai, sehingga dapat bersaing mengikuti perkembangan zaman. Implementasi keterampilan abad ke-21 pada proses pembelajaran menjadi sangat penting, khususnya dalam pembelajaran menulis cerita pendek.

Namun, berbagai penelitian mengungkapkan masih rendahnya kemampuan menulis cerpen siswa SMP/MTs: metode ceramah yang monoton mendominasi proses belajar, pemilihan media kurang variatif, dan pendampingan guru terhadap keterampilan menulis belum optimal (Tiara, 2021; Umar, 2016; Nurhayati, 2022). Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya minat, kreativitas, dan kualitas tulisan siswa, serta minimnya integrasi nilai budaya dalam karya mereka. Perdebatan akademik pun muncul mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan kompetensi menulis dan menanamkan nilai budaya secara bersamaan.

Berbeda dari studi-studi terdahulu yang umumnya memfokuskan pada metode konvensional atau platform umum, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji pemanfaatan aplikasi KaryaKarsa sebagai media pembelajaran menulis cerpen berbasis kearifan lokal bagi siswa kelas IX SMP/MTs—topik yang belum tersentuh dalam literatur (Nuryatin & Retno, 2016; Yaumi, 2017; Pratama & Wati, 2022; Tiara, 2021). Penelitian ini bertujuan menjelaskan konsep dan implikasi pedagogis penggunaan KaryaKarsa, meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa, serta mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan menghasilkan model pembelajaran kreatif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan literasi digital serta pembangunan karakter.

Metode

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini yaitu metode studi Pustaka (*library research*). Penelitian ini dihadapkan pada data atau teks, bukan data di lapangan atau melihat langsung kejadian (Snyder, 2019). Data yang digunakan oleh penulis yaitu data sekunder terkait topik yang dibahas diantaranya: pembelajaran menulis cerita pendek pada jenjang SMP/MTs, aplikasi KaryaKarsa, dan topik terkait kearifan lokal. Data diperoleh dari buku-buku terbitan dan artikel-artikel hasil dari penelitian yang telah diterbitkan pada jurnal nasional dan jurnal internasional. Analisis isi dilakukan dengan cara memilih data dari buku dan jurnal yang relevan, kemudian mengaitkan data dengan sumber referensi (Sabarguna & Subirosa, 2005). Teknik triangulasi data digunakan agar peneliti menggunakan sumber data yang beragam (Sasmita, 2020).

Hasil dan Pembahasan

Konsep dan Implikasi Media KaryaKarsa dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

KaryaKarsa merupakan platform digital berbentuk aplikasi dan website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik SMP/MTs. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses belajar, seperti fitur untuk penulis, fotografer, edukasi, komik, dan video. Pengguna dapat mengakses karya sesuai dengan fitur yang dibutuhkan.

Dalam konteks pembelajaran menulis cerpen, KaryaKarsa mendukung pencapaian kompetensi dasar, seperti menganalisis struktur teks cerita pendek dan menelaah kaidah kebahasaan. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk mengenalkan jenis-jenis cerpen dari berbagai genre seperti romansa, drama, fiksi, horor, fantasi, hingga fiksi remaja. Peserta didik diberi kebebasan memilih cerita sesuai genre yang diminati, dengan bimbingan guru agar memilih genre yang sesuai dengan usia dan mengandung nilai-nilai edukatif.

Setelah memilih dan membaca cerita, peserta didik diarahkan untuk menganalisis struktur cerita dan menelaah aspek

kebahasaannya. Fitur interaktif seperti tombol *suka*, *komentar*, *bagikan karya*, dan *laporkan karya* memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga dapat memberikan dan menerima komentar yang berisi apresiasi, saran, maupun kritik, sehingga proses belajar bersifat kolaboratif dan reflektif.

Ratna (dalam Anwar, 2018) mendefinisikan komunikasi sebagai aktivitas yang melibatkan aspek interaksi sosial, aktivitas bahasa, dan penggunaan teknologi. Ketiga aspek tersebut terefleksi dalam sistem dan fitur KaryaKarsa, yang memungkinkan terjadinya interaksi antara kreator (dalam hal ini peserta didik) dan pembaca (guru maupun sesama peserta didik) untuk saling memberikan umpan balik atas karya yang dipublikasikan.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi KaryaKarsa sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen peserta didik, khususnya dalam hal struktur dan kaidah kebahasaan. Aplikasi ini juga mudah diakses karena tersedia gratis melalui *Play Store*.

Produksi Cerita Pendek sebagai Wujud Ekspresi Gagasan dan Pengalaman

KaryaKarsa turut mendukung peningkatan minat baca peserta didik. Melalui aplikasi ini, peserta didik dapat membaca cerita sesuai genre yang disukai. Kegiatan membaca memberikan banyak manfaat, antara lain menambah kosakata, memperluas wawasan, dan memperkaya ide cerita. Hal ini sejalan dengan pernyataan Tarigan (2015) bahwa salah satu tujuan membaca adalah memperoleh ide-ide utama.

Penggunaan KaryaKarsa dalam pembelajaran membantu efektivitas penyampaian isi dan pesan pembelajaran menulis cerpen. Selain itu, Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2011:23) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, seperti: (a) menarik perhatian peserta didik karena tidak monoton, (b) memudahkan pemahaman materi, (c) menciptakan variasi metode pembelajaran, dan (d) memungkinkan peserta didik lebih aktif karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga

melakukan aktivitas seperti membaca, mengamati, menulis, dan mendemonstrasikan.

KaryaKarsa menjadi media inovatif berbasis digital yang sangat sesuai dengan karakteristik generasi muda. Platform ini memberikan pengaruh positif bagi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran sastra, khususnya menulis cerita pendek, baik dari aspek pembacaan maupun produksi karya sastra.

Desain Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis KaryaKarsa

a. Persiapan Bahan Ajar dan Media

Dalam tahap awal, guru mempersiapkan bahan ajar dan merancang media pembelajaran dengan pendekatan inovatif menggunakan platform *KaryaKarsa*. Persiapan ini dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan belajar peserta didik dan karakteristik pembelajaran menulis kreatif. Guru menyusun materi ajar yang tidak hanya sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, tetapi juga kontekstual dan dekat dengan pengalaman nyata peserta didik agar lebih mudah dipahami dan relevan dengan dunia mereka. Platform *KaryaKarsa* diperkenalkan sebagai media interaktif yang memberi ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide, berkreasi, dan mempublikasikan karya mereka, sehingga pembelajaran tidak berhenti di ruang kelas, tetapi menjangkau ruang publik yang lebih luas.

Metode pembelajaran yang digunakan pun dirancang secara variatif—menggabungkan diskusi kelompok, penugasan mandiri, pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan media digital—untuk menghindari dominasi komunikasi satu arah dari guru. Dengan pendekatan ini, guru mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses menulis, mengembangkan kepercayaan diri dalam berkarya, serta menumbuhkan motivasi intrinsik untuk menulis cerpen yang berkualitas. Selain itu, pemanfaatan KaryaKarsa sebagai media pembelajaran juga membuka peluang bagi peserta didik untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pembaca atau komunitas luar, yang menjadi bentuk apresiasi sekaligus refleksi pembelajaran yang bermakna.

b. Pengenalan Aplikasi KaryaKarsa

Pada tahap ini, guru memberikan pengenalan secara menyeluruh mengenai aplikasi *KaryaKarsa* sebagai media digital yang akan digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Penjelasan diawali dengan memperkenalkan fungsi utama aplikasi, yaitu sebagai wadah kreatif bagi para penulis untuk mempublikasikan karyanya dan mendapatkan apresiasi dari pembaca. Guru kemudian membimbing peserta didik dalam langkah-langkah teknis penggunaan aplikasi, dimulai dari proses pengunduhan melalui *Play Store* atau *App Store* yang dapat dilakukan secara gratis. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk memilih salah satu dari dua opsi pada aplikasi, yakni mendaftar sebagai *creator* (pencipta karya) atau sebagai pendukung (*supporter*).

Guru juga memberikan panduan login menggunakan akun yang tersedia, seperti email, akun Facebook, atau akun Google, agar peserta didik dapat mengakses aplikasi dengan mudah dan aman. Setelah berhasil masuk, peserta didik diberi pemahaman mengenai dua fitur utama dalam *KaryaKarsa*, yaitu kemampuan untuk mengakses beragam karya dari pengguna lain sebagai inspirasi, dan opsi untuk mengunggah karya ciptaan mereka sendiri jika memilih menjadi *creator*. Guru memastikan setiap peserta didik memahami alur kerja aplikasi ini dengan melakukan simulasi bersama di kelas, serta memberikan contoh penggunaan nyata agar siswa merasa familiar dan percaya diri saat menggunakan aplikasi secara mandiri. Dengan pengenalan yang komprehensif ini, diharapkan peserta didik mampu memanfaatkan *KaryaKarsa* secara optimal sebagai sarana untuk mengekspresikan kreativitas menulis mereka dalam konteks yang lebih luas dan profesional.

c. Aktivitas Membaca Cerpen di KaryaKarsa

Setelah memahami cara penggunaan aplikasi *KaryaKarsa*, guru mengarahkan peserta didik untuk membaca cerita pendek dari berbagai genre yang tersedia di platform tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkaya wawasan sastra siswa serta mengenalkan keragaman gaya dan tema dalam penulisan cerpen. Guru memilih beberapa contoh cerita yang relevan dengan usia dan pengalaman peserta didik, seperti cerita fabel, inspiratif, atau kisah keseharian. Dalam proses ini, guru mendampingi siswa untuk memahami unsur-

unsur cerita seperti alur, tokoh, latar, konflik, dan amanat, melalui diskusi terbimbing yang merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Selain itu, peserta didik didorong untuk memanfaatkan fitur interaktif dalam aplikasi, seperti memberikan komentar, menyukai karya, atau memberi dukungan kepada penulis. Aktivitas ini tidak hanya membangun budaya apresiasi terhadap karya sastra, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa sebagai bagian dari komunitas literasi digital. Dengan demikian, kegiatan membaca cerpen melalui *KaryaKarsa* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran pasif, tetapi menjadi proses aktif yang melibatkan analisis, refleksi, dan penghargaan terhadap karya sastra secara menyeluruh. Tarigan (1987) menegaskan bahwa sastra memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa, kognitif, kepribadian, dan sosial peserta didik. Melalui aktivitas membaca di *KaryaKarsa*, peserta didik memperoleh pengalaman sastra yang komprehensif.

d. Menulis Cerpen Sesuai Kreativitas Peserta Didik

Guru mengenalkan berbagai genre cerita pendek yang tersedia di aplikasi *KaryaKarsa* dan membimbing peserta didik dalam mengeksplorasi serta menemukan ide cerita yang relevan, terutama yang berkaitan dengan tema kearifan lokal dari daerah masing-masing. Setelah ide ditemukan, peserta didik diberi kesempatan untuk menulis cerita pendek secara mandiri dengan mengintegrasikan unsur budaya, tradisi, atau nilai-nilai lokal ke dalam karya mereka. Selama proses penulisan berlangsung, guru secara aktif memberikan umpan balik sebagai bentuk pendampingan akademik, baik dari segi struktur cerita, penggunaan bahasa, maupun kedalaman pesan, sehingga peserta didik merasa terbimbing dan mampu menghasilkan karya yang lebih terarah, bermakna, dan orisinal.

e. Publikasi cerpen hasil kreativitas peserta didik di aplikasi KaryaKarsa

Aplikasi *KaryaKarsa* tidak hanya digunakan untuk membaca atau mencari contoh terkait cerita pendek atau novel, tetapi aplikasi ini dapat digunakan untuk mempublikasi karya yang telah dihasilkan oleh peserta didik. Guru dapat

membuat satu akun untuk mempublikasikan hasil karya peserta didik.

Setelah peserta didik mempublikasikan cerita pendek yang telah ditulis. Selanjutnya guru akan memberikan penghargaan kepada peserta didik yang memperoleh jumlah pembaca dan komentar terbanyak, hal tersebut dilakukan bertujuan untuk menumbuhkan rasa semangat dalam berkarya.

f. Evaluasi Penulisan Cerpen Berbasis KaryaKarsa

Setelah proses pembelajaran menggunakan media *KaryaKarsa* dilaksanakan, guru melanjutkan ke tahap evaluasi sebagai bagian penting dari keseluruhan siklus pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, serta menilai efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen peserta didik. Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan berbagai aspek, seperti pemahaman terhadap struktur cerita, kreativitas dalam menulis, penggunaan bahasa, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain itu, evaluasi ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi potensi kesalahan atau kelemahan yang muncul selama pembelajaran, sehingga dapat dicegah terjadinya kekeliruan serupa di masa mendatang (Warsita, 2013). Hasil evaluasi menjadi dasar bagi guru untuk melakukan perbaikan dan pengembangan metode pembelajaran berbasis *KaryaKarsa*, baik dalam aspek teknis penggunaan media maupun strategi pedagogis yang diterapkan. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya bersifat mengukur, tetapi juga sebagai alat refleksi untuk meningkatkan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Cerpen

a. Bentuk Nilai-nilai kearifan lokal

Nuraini Asriati (2012) menjelaskan bahwa bentuk kearifan lokal dalam masyarakat dapat berupa budaya (nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus). Nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal ialah; a) Cinta kepada Tuhan, alam semesta beserta isinya; b)

Tanggungjawab, disiplin, dan mandiri; c) Jujur; d) Hormat dan santun; e) Kasih sayang dan peduli; f) Percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; g) Keadilan dan kepemimpinan; h) Baik dan rendah hati dan; i) Toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Dalam masyarakat, kearifan-kearifan lokal dapat ditemui dalam nyayian, pepatah, dongeng, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari. Sama halnya dengan pendapat Nurma Ali Ridwan (2007:7) yang mengatakan bahwa kearifan lokal ini akan mewujudkan menjadi budaya tradisi, kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu.

Kearifan lokal diungkapkan dalam bentuk kata-kata bijak (falsafah) berupa nasehat, pepatah, pantun, syair, folklore (cerita lisan) dan sebagainya; aturan, prinsip, norma dan tata aturan sosial dan moral yang menjadi sistem sosial; ritus, seremonial atau upacara tradisi dan ritual; serta kebiasaan yang terlihat dalam perilaku sehari-hari dalam pergaulan sosial.

Dalam pembelajaran media pembelajaran berbasis kearifan lokal memiliki dampak positif bagi peserta didik karena kearifan lokal merupakan sumber nilai-nilai kehidupan warisan leluhur. Daryanto (2014) menyatakan bahwa pendidikan harus mengenalkan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya agar peserta didik dapat menjadi pewaris budaya bangsa yang bangga terhadap identitasnya.

Pemanfaatan aplikasi *KaryaKarsa* sebagai media pembelajaran menulis cerpen berbasis kearifan lokal memungkinkan peserta didik untuk mengenal dan mengeksplorasi budaya melalui sastra siber. Cerpen-cerpen yang ditulis dengan mengangkat nilai-nilai budaya lokal dapat menjadi media pelestarian budaya sekaligus pembelajaran karakter.

b. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Kearifan lokal dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran menulis cerpen sebagai salah satu usaha untuk melestarikan budaya lokal yang terdapat pada suatu daerah. Rondiyah & Ainun (2021) menjelaskan bahwa kearifan lokal meliputi nilai-nilai budaya seperti pengetahuan, bahasa, tradisi, kepercayaan, cara pandang, dan tatanan sosial yang khas. Dengan

mengintegrasikan nilai-nilai ini dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Pendidikan berbasis kearifan lokal memiliki tujuan yang bersifat membangun bagi peserta didik, seperti dikatakan oleh Jamal Ma'mur Asmani (2012: 41) yang menyebutkan beberapa tujuan pendidikan berbasis kearifan lokal yaitu:

1. Agar peserta didik mengetahui keunggulan lokal daerah tempat tinggal, memahami berbagai aspek yang berhubungan dengan kearifan lokal tersebut.
2. Peserta didik memiliki pengetahuan dalam mengolah sumber daya, terlibat dalam pelayanan/jasa atau kegiatan lain yang berkaitan dengan keunggulan, sehingga memperoleh penghasilan sekaligus melestarikan budaya, tradisi, dan sumber daya yang menjadi unggulan daerah, serta mampu bersaing secara nasional dan global.
3. Peserta didik diharapkan mencintai tanah kelahirannya, percaya diri menghadapi masa depan, dan bercita-cita mengembangkan potensi lokal, sehingga daerahnya bisa berkembang pesat seiring dengan tuntutan era globalisasi dan informasi.

Kesimpulan

Aplikasi KaryaKarsa dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis sastra cerpen pada siswa SMP/MTs kelas IX. Hadirnya aplikasi KaryaKarsa dapat menunjang pendidikan abad 21, menjawab tantangan bahwa pendidik harus cakap teknologi, sehingga mampu mengimplementasikan kecakapan 4C pada kegiatan pembelajaran. KaryaKarsa berperan penting dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, karena media dirancang menarik, kreatif, dan inovatif. Di dalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat menunjang pembelajaran menulis cerpen dan siswa dapat memilih genre cerita yang mereka sukai, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap

materi dan menumbuhkan motivasi belajarnya. Bahan pembelajaran yang memadai dapat membantu siswa memahami pembelajaran dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal memiliki dampak positif bagi peserta didik karena kearifan lokal berfungsi sebagai sumber nilai-nilai kehidupan dari para leluhur.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang berkontribusi dalam penyelesaian penulisan artikel ini. Penelitian ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa dukungan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menerima masukan dan kritik yang membangun selama proses persiapan artikel, sehingga membantu meningkatkan hasil akhir. Artikel ini bertujuan untuk membantu pembaca dalam meningkatkan pemahaman tentang topik pemanfaatan aplikasi KaryaKarsa sebagai media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis kearifan lokal.

Daftar Pustaka

- Anwar, D. (2018). *Bahasa dan sastra di dunia Cyber: Manfaat dan Tantangan*. Proceeding Universitas Pamulang.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta
- Asriati, N. (2012). Mengembangkan karakter peserta didik berbasis kearifan lokal melalui pembelajaran di sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 3(2). <https://www.academia.edu/download/39105489/judulnya.pdf>.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kuriku-lum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Jamal, M. 2012. *Pendidikan berbasis keunggulan lokal*. Yogyakarta: DIVA Press
- Lubna, L. (2014). *Isu-isu pendidikan di Indonesia: inovasi kurikulum dan*

- peningkatan profesionalitas guru*. Society, 5(2), 15-25. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/society/article/download/1455/735>.
- Nuraini, A. 2012. Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*. 2(III). Hlm. 106-119. <https://www.academia.edu/download/39105489/judulnya.pdf>.
- Nuryatin & Retno. (2016). *Pelajaran Menulis Cerpen*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratama, P.A., & Wati, R. (2022). *Penggugatan kanosisasi sastra melalui media siber*.
- Rondiyah, A. A. (2021). Nilai Kearifan Lokal pada Cerpen Silariang dalam Antologi Cerpen Gadis Pakarena Karya Khrisna Pabichara. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 3(01), 59-66. <https://jurnal.umnu.ac.id/index.php/kst/article/download/143/69>.
- Sabarguna & Subirosa, B. 2005. *Analisis data pada penelitian kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 99-103. Doi <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.603>.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>.
- Tarigan, H. G. (1987). *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Umar, S. (2016). *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Strategi Copy The Master Melalui Media Audiovisual pada Siswa Kelas IXa SMP Negeri 2 Tolitoli*. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6), 282–300. <https://www.academia.edu/download/61029520/119579-ID-peningkatan-keterampilan-menulis-cerpen20191026-97808-vtat8f.pdf>.
- Utari, U. (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*. Vol. 1 No. 1 April 2016, ISSN 2503 – 1201. <https://journal-fis.um.ac.id/index.php/jtp2ips/article/view/574>.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*. 17 (4). <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>.
- Yaumi, M. (2017). *Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran*. Watanpone, Sulawesi Selatan: Penerbit Syahadah