

Pemanfaatan Microsoft Sway Berbasis Cerita Rakyat untuk Menulis Cerpen di Sekolah Menengah Atas

Yoga Rifqi Azizan¹, Syamsyul Sodik², Putri Retnosari³, Yonita Shelly Anggraeni⁴

¹Departemen Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Departemen Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Jawa Timur, Indonesia

³Departemen Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi: [mohon lengkapi alamat e-mail korespondensi]

Informasi Artikel	ABSTRAK
Submit: [tgl] – [bln] – 2026 Diterima: [tgl] – [bln] – 2026 Dipublikasikan: [tgl] – [bln] – 2026	Menulis cerita pendek berbasis cerita rakyat di sekolah menengah atas dapat menumbuhkan kreativitas, pemikiran kritis, dan kesadaran budaya siswa, terutama jika didukung oleh teknologi digital. Studi ini meneliti penggunaan Microsoft Sway sebagai platform bercerita digital dalam pelajaran menulis cerita pendek berbasis cerita rakyat dan berfokus pada tantangan dan solusi yang dirasakan siswa dalam konteks pembelajaran yang diperkaya teknologi ini. Pendekatan eksploratif kualitatif digunakan dengan 26 siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Probolinggo, yang berpartisipasi dalam kegiatan menulis cerita pendek menggunakan Microsoft Sway sebelum mengisi kuesioner yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, tampilan data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi untuk mengidentifikasi pola dalam pengalaman siswa. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pengalaman terbatas sebelumnya dengan Microsoft Sway, yang berkontribusi pada beragam persepsi tentang kemudahan penggunaan dan seringnya kesulitan dalam memahami fitur aplikasi, diperparah oleh koneksi internet yang tidak stabil dan akses yang tidak merata ke perangkat. Meskipun demikian, siswa sangat menghargai kemampuan multimodal Sway seperti integrasi gambar dan video, tata letak interaktif, dan fungsi berbagi yang mereka anggap membuat proses penulisan lebih menarik dan kolaboratif. Dampak yang dirasakan dari tantangan tersebut berkisar dari kecil hingga besar, namun sebagian besar siswa melaporkan peningkatan motivasi dan antusiasme untuk menulis cerita pendek saat menggunakan Sway. Siswa mengusulkan beberapa solusi, termasuk pendampingan langsung dari guru, pelatihan yang ditargetkan tentang Sway, dan peningkatan infrastruktur teknologi untuk mendukung implementasi yang lebih lancar di kelas. Secara keseluruhan, temuan menunjukkan bahwa Microsoft Sway memiliki potensi yang cukup besar sebagai media untuk penulisan cerita pendek berbasis cerita rakyat yang menghubungkan konten budaya lokal dengan pengembangan literasi digital dan keterampilan menulis kreatif, asalkan dukungan pedagogis dan dukungan teknis diperkuat secara sistematis. Kata kunci: literasi digital, Microsoft Sway, cerita rakyat, motivasi dan tantangan siswa
Penerbit	ABSTRACT
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia	<i>Writing short stories based on folklore in senior high school can foster students' creativity, critical thinking, and cultural awareness, particularly when supported by digital technology. This study examines the use of Microsoft Sway as a digital storytelling platform in folklore-based short story writing instruction, focusing on the challenges and solutions perceived by students in this technology-enriched learning</i>

context. A qualitative exploratory approach was used with 26 eleventh-grade students at SMA Negeri 2 Probolinggo, who took part in a short story writing activity using Microsoft Sway before completing a questionnaire consisting of closed and open-ended items. Data were analyzed through data reduction, data display, conclusion drawing, and verification to identify patterns in students' experiences. The results show that most students had limited prior experience with Microsoft Sway, contributing to varied perceptions of its ease of use and frequent difficulty in understanding the application's features, compounded by unstable internet connections and unequal access to devices. Nevertheless, students highly valued Sway's multimodal features, such as image and video integration, interactive layouts, and sharing functions, which they felt made the writing process more engaging and collaborative. The perceived impact of these challenges ranged from minor to substantial, yet most students reported increased motivation and enthusiasm for writing short stories when using Sway. Students proposed several solutions, including direct teacher guidance, targeted training on Sway, and improved technological infrastructure to support smoother classroom implementation. Overall, the findings indicate that Microsoft Sway holds considerable potential as a medium for folklore-based short story writing that connects local cultural content with digital literacy development and creative writing skills, provided that pedagogical and technical support are systematically strengthened.

Keywords: digital literacy, Microsoft Sway, folklore, student motivation and challenges

PENDAHULUAN

Instruksi menulis yang efektif menggabungkan aktivitas yang mendorong ideasi, pengorganisasian, dan refleksi, seringkali melalui pendekatan kolaboratif dan berbasis proses (Arthi & Gandhimathi, 2024). Di era digital, menulis menjadi semakin relevan karena literasi dibutuhkan di berbagai konteks akademik, profesional, dan sosial. Dalam pembelajaran bahasa, menulis bukan hanya sekadar menyusun kata-kata menjadi kalimat, tetapi juga melibatkan pemikiran kritis, analitis, dan kreatif untuk mengomunikasikan ide secara efektif.

Cerita pendek merupakan komponen penting dari kurikulum Bahasa Indonesia SMA dan menawarkan potensi besar untuk menumbuhkan kreativitas, imajinasi, dan pemikiran kritis siswa. Bentuknya yang relatif pendek memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan ide dan gaya narasi tanpa dibatasi oleh panjangnya teks, sehingga membuat tugas menulis lebih mudah dikelola. Cerita rakyat kaya akan nilai-nilai moral, sosial, dan budaya. Ketika siswa menggunakan cerita rakyat sebagai inspirasi untuk cerita pendek, mereka belajar mengidentifikasi, menafsirkan, dan mengekspresikan nilai-nilai tersebut, menumbuhkan apresiasi yang lebih dalam terhadap warisan mereka dan memperkuat identitas budaya mereka (Zuliyanti & Doyin, 2020).

Integrasi teknologi digital ke dalam pengajaran menulis membuka kemungkinan baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Microsoft Sway, sebagai platform presentasi dan bercerita berbasis cloud, memungkinkan siswa untuk menggabungkan teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya dalam satu produk digital. Microsoft Sway berdampak positif pada kinerja akademik dan keterampilan bahasa siswa, tetapi siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mencari dan menyusun kerangka presentasi (Cao & Nguyen, 2023). Karakter multimodal ini berpotensi

meningkatkan motivasi dan keterlibatan, mendukung kolaborasi antara siswa dan guru, serta menyediakan akses fleksibel terhadap materi pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Namun, implementasi Microsoft Sway dalam pelajaran menulis cerita pendek bukan tanpa tantangan. Dalam konteks sekolah menengah atas di Indonesia, tingkat literasi digital siswa, keterbatasan akses terhadap koneksi internet yang stabil, dan perbedaan pemahaman terhadap fitur aplikasi dapat menghambat penggunaan platform ini secara optimal. Kendala-kendala ini dapat memengaruhi kelancaran proses penulisan dan mengurangi potensi manfaat pembelajaran yang didukung teknologi, terutama ketika siswa diharapkan membuat cerita digital berbasis cerita rakyat.

Pada saat yang sama, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Microsoft Sway untuk pengajaran penulisan cerita pendek berbasis cerita rakyat lokal di sekolah menengah atas Indonesia masih terbatas. Sebagian besar studi yang ada cenderung berfokus pada integrasi teknologi secara umum atau pada jenis tugas menulis lainnya, tanpa menyoroti kombinasi media digital dan konten budaya lokal sebagai inti desain pembelajaran. Selain itu, masih kurang eksplorasi empiris mengenai persepsi siswa sendiri tentang tantangan yang mereka hadapi dan solusi yang mereka anggap efektif ketika menggunakan Sway dalam kegiatan menulis.

Sebagai respons terhadap kesenjangan tersebut, penelitian ini mengeksplorasi penggunaan Microsoft Sway dalam penulisan cerita pendek berbasis cerita rakyat di SMA Negeri 2 Probolinggo dengan menyoroti pengalaman dan sudut pandang siswa. Artikel ini membahas bagaimana siswa memahami tantangan yang mereka hadapi saat menggunakan Sway dan bagaimana mereka mengevaluasi solusi potensial untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Populasi penelitian ini terdiri atas siswa SMA Negeri 2 Probolinggo yang berpartisipasi dalam kegiatan menulis cerita pendek berbasis cerita rakyat menggunakan Microsoft Sway. Sampel terdiri atas 26 siswa kelas XI, yang dipilih secara purposif karena siswa pada jenjang ini dianggap telah mulai mengembangkan kompetensi literasi digital dan secara formal terlibat dalam penulisan cerita pendek sebagai bagian dari kurikulum bahasa Indonesia. SMA Negeri 2 Probolinggo dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut memiliki akses yang relatif memadai terhadap teknologi digital untuk mengimplementasikan Microsoft Sway dalam pembelajaran, sekaligus mencerminkan tantangan khas yang dihadapi sekolah menengah atas di Indonesia, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan beragamnya tingkat keterampilan teknologi siswa.

Instrumen penelitian utama yang digunakan adalah kuesioner yang dirancang untuk menangkap persepsi siswa tentang penggunaan Microsoft Sway dalam penulisan cerita pendek berbasis cerita rakyat. Kuesioner tersebut terdiri atas item tertutup dengan beberapa pilihan jawaban dan item terbuka yang memungkinkan siswa menjelaskan alasan mereka atau memberikan komentar tambahan, sehingga menghasilkan data verbal tentang pengalaman mereka. Item tertutup mengukur aspek-aspek seperti intensitas penggunaan Sway, kemudahan penggunaan yang dirasakan, fitur-fitur yang bermanfaat, jenis tantangan yang dihadapi, dampak yang dirasakan dari tantangan tersebut, dan motivasi siswa, sementara jawaban terbuka memberikan penjelasan yang lebih kaya tentang kesulitan yang dihadapi dan menyarankan solusi.

Data dikumpulkan selama pelajaran menulis cerita pendek, ketika siswa diminta membuat cerita digital berbasis cerita rakyat menggunakan Microsoft Sway sebagai platform utama. Setelah siswa mengalami penggunaan Sway dalam kegiatan pembelajaran ini, kuesioner diberikan kepada semua peserta untuk mendokumentasikan persepsi, tantangan, dan solusi yang diusulkan terkait penggunaan aplikasi tersebut. Pemberian kuesioner dikoordinasikan melalui guru kelas untuk memastikan bahwa siswa menjawab dalam konteks pembelajaran yang autentik dan bahwa data tersebut mencerminkan keterlibatan aktual mereka dengan Sway di lingkungan sekolah.

Analisis data mengikuti prosedur kualitatif yang berfokus pada data verbal yang diperoleh dari tanggapan kuesioner siswa. Analisis dilakukan dalam empat tahap: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, tanggapan mentah diorganisasikan, dikodekan, dan dikelompokkan menurut kategori yang muncul, seperti bentuk tantangan, jenis hambatan teknis dan pedagogis, serta solusi yang dirasakan. Pada tahap penyajian data, data yang dikategorikan disajikan dalam bentuk ringkasan deskriptif dan tabulasi sederhana untuk memperjelas pola dalam tanggapan siswa. Terakhir, kesimpulan ditarik dengan menafsirkan pola-pola ini dalam kaitannya dengan tujuan penelitian, dan verifikasi dilakukan dengan meninjau kembali data dan kategori untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didasarkan pada tanggapan kuesioner dari 26 siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Probolinggo mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Microsoft Sway untuk penulisan cerita pendek berbasis cerita rakyat. Temuan mencakup intensitas penggunaan Sway, kemudahan penggunaan yang dirasakan, fitur yang dianggap bermanfaat, tantangan yang dihadapi, dampak yang dirasakan dari tantangan tersebut, solusi yang diusulkan, dan motivasi siswa.

Dalam hal intensitas penggunaan, 16 siswa melaporkan belum pernah menggunakan Microsoft Sway sebelum kegiatan pembelajaran, sementara 10 siswa menyatakan jarang menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi Sway ke dalam pelajaran menulis cerita pendek relatif baru bagi sebagian besar peserta, dan pengalaman mereka dibentuk oleh paparan terbatas sebelumnya terhadap platform tersebut.

Mengenai kemudahan penggunaan yang dirasakan, siswa menunjukkan respons yang beragam. Sepuluh siswa menilai Microsoft Sway cukup mudah digunakan, tujuh siswa menganggapnya mudah, lima siswa menganggapnya sulit, dan empat siswa menganggapnya sangat mudah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa literasi digital siswa dan pengalaman sebelumnya dengan aplikasi serupa memainkan peran penting dalam bagaimana mereka mengevaluasi kegunaan Sway.

Siswa mengidentifikasi beberapa fitur Sway yang mendukung penulisan cerita pendek mereka. Fitur yang paling dihargai adalah kemudahan menambahkan media visual seperti gambar dan video, diikuti oleh fungsi berbagi dan tata letak interaktif untuk mengatur teks dan elemen lainnya. Fitur-fitur ini dianggap membuat proses penulisan lebih menarik dan membantu siswa menyajikan cerita berbasis cerita rakyat mereka dengan cara yang lebih menarik dan kreatif.

Pada saat yang sama, siswa melaporkan sejumlah tantangan dalam menggunakan Microsoft Sway. Kesulitan yang paling sering disebutkan adalah kurangnya pemahaman terhadap fitur-fitur aplikasi, yang

menyulitkan sebagian siswa untuk memanfaatkan sepenuhnya alat-alat yang tersedia. Masalah teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan akses terbatas terhadap perangkat yang sesuai, juga dilaporkan dan sering mengganggu proses penulisan.

Dampak yang dirasakan dari tantangan-tantangan ini bervariasi di antara siswa. Dua belas siswa merasa tantangan tersebut berdampak sedang pada pembelajaran mereka, enam siswa menganggap dampaknya besar, tiga siswa melaporkan tidak ada dampak, tiga siswa menilai dampaknya kecil, dan satu siswa memberikan jawaban gabungan yang menunjukkan dampak yang sangat besar dan luas. Terlepas dari hambatan-hambatan ini, sebagian besar siswa tidak menganggap kesulitan tersebut sebagai penghalang sepenuhnya untuk menyelesaikan tugas menulis.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, siswa mengusulkan beberapa solusi. Saran yang paling umum adalah perlunya bimbingan langsung dari guru saat menggunakan Microsoft Sway di kelas. Siswa juga merekomendasikan pelatihan atau lokakarya khusus tentang penggunaan Sway serta peningkatan stabilitas internet dan ketersediaan perangkat untuk mendukung implementasi yang lebih lancar.

Dari segi motivasi, mayoritas siswa melaporkan efek positif dari penggunaan Microsoft Sway dalam pelajaran menulis cerita pendek. Tujuh belas siswa menyatakan merasa termotivasi, delapan siswa merasa sangat termotivasi, dan hanya satu siswa yang melaporkan tidak ada perubahan motivasi. Komentar tambahan menunjukkan bahwa sifat interaktif dan visual Sway membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan cocok untuk proyek kolaboratif, karena fitur berbagi memfasilitasi interaksi dan kerja sama dalam pembuatan cerita digital.

Tabel 1. Ringkasan Temuan

Aspek	Kategori/Jenis	Jumlah Siswa (n=26)	Catatan Singkat
Intensitas penggunaan	Belum pernah menggunakan Sway sebelumnya	16	Sebagian besar siswa menggunakan Sway untuk pertama kalinya.
	Jarang menggunakan	10	Persepsi dipengaruhi oleh pengalaman digital siswa sebelumnya.
Kemudahan penggunaan yang dirasakan	Sangat mudah	4	
	Mudah	7	
	Cukup mudah (sedang)	10	Kelompok terbesar.
	Sulit	5	
Fitur yang dihargai	Menambahkan gambar dan video	–	Dianggap sebagai fitur paling bermanfaat untuk penulisan cerita pendek.
	Fitur berbagi dan tata letak interaktif	–	Mendukung kerja kolaboratif dan presentasi yang menarik.
Tantangan utama	Pemahaman terbatas terhadap fitur Sway	–	Dilaporkan sebagai kesulitan yang paling sering terjadi.
	Internet tidak stabil dan perangkat terbatas	–	Sering mengganggu proses penulisan.
Dampak dari tantangan	Besar	6	
	Sedang	12	Kelompok terbesar.
	Kecil	3	
	Tidak ada dampak	3	

	Sangat besar–besar (jawaban gabungan)	1	Menunjukkan dampak yang sangat besar dan luas.
Motivasi belajar	Sangat termotivasi	8	
	Termotivasi	17	Sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi.
	Tidak ada perubahan	1	
Solusi yang disarankan	Bimbingan langsung dari guru	–	Dipandang sebagai solusi yang paling dibutuhkan.
	Pelatihan khusus tentang Sway	–	
	Internet dan ketersediaan perangkat yang lebih baik	–	Diperlukan agar implementasi di kelas berjalan lebih lancar.

**Ukuran judul tabel dan isi tabel adalah 10 pt dan spasi 1 pt*

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa mengintegrasikan Microsoft Sway ke dalam pelajaran menulis cerita pendek berbasis cerita rakyat menawarkan lingkungan belajar yang kreatif dan menuntut secara kognitif, sejalan dengan perspektif penulisan kreatif di era digital. Cerita pendek merangsang imajinasi siswa, pemahaman naratif, dan kemampuan ekspresif, membantu mereka menyusun teks yang lebih terorganisasi dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pembelajaran konstruktivis, karena siswa menghubungkan pengalaman pribadi dengan isi cerita, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Putri et al., 2025). Dalam penelitian ini, penggunaan cerita rakyat Probolinggo sebagai materi tematik memperkuat peran tersebut dengan menanamkan aktivitas menulis dalam narasi yang kaya budaya dan dikenali siswa dari lingkungan lokal mereka.

Apresiasi siswa terhadap fitur multimodal Sway, terutama kemudahan menambahkan gambar dan video serta mendesain tata letak interaktif, mendukung argumen sebelumnya bahwa integrasi teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam menulis. Beberapa studi mengonfirmasi bahwa alat digital seperti media interaktif, platform berbasis AI, dan pembelajaran berbasis permainan dapat secara signifikan meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam menulis dan aktivitas pembelajaran yang lebih luas. Alat-alat ini mendorong lingkungan kelas yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga menghasilkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode tradisional (Hamidah et al., 2023). Demikian pula, manfaat yang dirasakan dari fitur berbagi dan kolaborasi Sway sejalan dengan platform digital yang memungkinkan ekspresi kreatif seperti Canva, alat podcasting, dan perangkat lunak presentasi interaktif yang memungkinkan siswa mengomunikasikan ide dalam format multimodal, misalnya cerita digital, poster, dan video (Setiawan & Wibowo, 2025). Pergeseran dari tugas berbasis teks tradisional menuju tugas kreatif yang berpusat pada siswa ini meningkatkan keterlibatan dan literasi digital, karena siswa mensintesis keterampilan linguistik, visual, dan teknologi.

Pada saat yang sama, tantangan yang diidentifikasi, yaitu pemahaman terbatas terhadap fitur Sway, koneksi internet yang tidak stabil, dan tingkat literasi digital yang beragam, mencerminkan kekhawatiran yang lebih luas dalam pedagogi digital tentang kondisi yang dibutuhkan untuk penggunaan teknologi yang efektif. Fleckenstein dkk. menekankan bahwa lingkungan pembelajaran digital bersifat kompleks dan pengalaman siswa dibentuk oleh desain pedagogis serta faktor infrastruktur, sebuah pola yang jelas terlihat dalam penelitian ini, di mana kendala teknis dan keterampilan digital yang tidak merata memengaruhi bagaimana siswa memandang Sway. Keragaman tanggapan mengenai kemudahan

penggunaan, mulai dari “sangat mudah” hingga “sulit”, menunjukkan bahwa potensi platform tersebut tidak diakses secara merata dan bahwa dukungan sangat penting untuk menghindari kesenjangan partisipasi yang semakin dalam. Studi tentang penulisan multimodal digital dalam konteks EFL juga mencatat bahwa tanpa dukungan eksplisit dan akses yang memadai, manfaat proyek multimodal tidak terdistribusi secara merata di antara para pembelajar (Paradita, 2023).

Solusi yang diusulkan siswa, berupa bimbingan guru langsung, pelatihan terarah tentang Sway, dan peningkatan infrastruktur teknologi, sejalan dengan rekomendasi dalam literatur untuk dukungan terstruktur dalam pengajaran menulis yang ditingkatkan dengan teknologi. Penelitian tentang penggunaan Microsoft Sway dan alat berbasis cloud terkait menggarisbawahi bahwa sesi orientasi, pemodelan yang jelas, dan umpan balik berkelanjutan diperlukan agar siswa dapat bergerak melampaui sekadar memasukkan media menuju pengembangan ide dan struktur yang lebih substansial dalam tulisan mereka. Dalam konteks penelitian ini, dukungan guru dan investasi institusional dalam konektivitas serta perangkat tampak menjadi faktor mediasi kritis yang menentukan apakah Sway berfungsi terutama sebagai sumber kesulitan teknis atau sebagai media yang ampuh untuk penulisan kreatif yang berlandaskan budaya (Rizki Amalia et al., 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menempatkan studi ini berdampingan dengan karya-karya yang sudah ada tentang penulisan digital, pedagogi kreatif, dan pembelajaran bahasa berbasis cerita rakyat. Di luar sumber-sumber tersebut, penelitian tentang penceritaan digital dan proyek cerita rakyat berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa menggabungkan cerita rakyat dengan media digital dapat meningkatkan kesadaran budaya dan membuat narasi tradisional lebih bermakna bagi pembelajar kontemporer, yang sesuai dengan respons positif siswa terhadap cerita rakyat Probolinggo dalam penelitian ini. Dengan demikian, fokus khusus pada Microsoft Sway dan cerita rakyat daerah berkontribusi pada diskusi yang lebih luas tentang penceritaan digital dan komposisi multimodal, dengan menunjukkan bagaimana konten budaya lokal dan platform berbasis cloud dapat diintegrasikan untuk mendukung pengembangan literasi dan pelestarian budaya di pendidikan menengah Indonesia (Chasanah et al., 2023).

SIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa Microsoft Sway memiliki potensi besar untuk meningkatkan penulisan cerita pendek berbasis cerita rakyat, dengan syarat implementasinya didukung oleh panduan pedagogis yang sistematis dan infrastruktur teknologi yang memadai. Pendampingan langsung dari guru, pemodelan langkah demi langkah, dan kesempatan bagi siswa untuk bertanya sangat penting agar peserta didik dapat melangkah lebih jauh dari sekadar memasukkan elemen multimedia menuju pengembangan teks tertulis yang lebih koheren dan kreatif.

Oleh karena itu, sekolah didorong untuk memperkuat stabilitas internet dan memastikan akses yang adil terhadap perangkat yang sesuai, sehingga fitur multimodal dan kolaboratif Sway dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa gangguan teknis yang sering terjadi. Secara paralel, integrasi eksplisit literasi digital ke dalam kurikulum penulisan diperlukan untuk membantu siswa membuat keputusan yang tepat tentang penggabungan teks, gambar, dan media lain guna mencapai tujuan komunikatif dan estetika.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan lebih beragam di berbagai wilayah dan konteks sekolah guna memperoleh generalisasi yang lebih luas mengenai pengalaman siswa dengan Microsoft Sway dalam penulisan berbasis cerita rakyat. Studi selanjutnya juga dapat menggunakan desain metode campuran atau eksperimental untuk membandingkan Sway dengan platform bercerita digital lainnya dan untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana keterlibatan berkelanjutan dengan proyek cerita rakyat digital berkontribusi pada pengembangan identitas budaya siswa dan pemahaman mereka tentang kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthi, M. P., & Gandhimathi, S. N. S. (2024). Self-efficacy-based instruction: Exploring the correlation between writing self-efficacy and critical thinking. *World Journal of English Language*, 14(6), 495–504. <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n6p495>
- Cao, T. H. H., & Nguyen, T. M. H. (2023). Utilizing Microsoft Sway to create interactive presentations for language students at an Asia-Pacific state university. *Proceedings of the AsiaCALL International Conference*, 1, 163–175. <https://doi.org/10.54855/paic.23111>
- Chasanah, I., Afdila, I., & Widayanti, M. J. A. (2023). Portrait of collaborative writing: Digital storytelling projects in secondary schools. *UNNES-TEFLIN National Conference*, 5(2001), 402–410.
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). Penguatan literasi digital siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan Wordwall sebagai media interaktif pembelajaran berbasis game. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 215–223. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55807>
- Paradita, L. I. (2023). A review of digital multimodal composition in post-secondary EFL contexts: Practices and implications. *Journal of English Language Teaching and Learning (JETLE)*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.18860/jetle.v4i2.20664>
- Putri, S. C., Nainggolan, N. A., Syahroini, S., & Syahrial, S. (2025). Kajian sastra: Efektivitas cerpen dalam menumbuhkan kreativitas menulis siswa kelas IV SD. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 242–248. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1696>
- Rizki Amalia, Y., Hermansyah, H., & Mayasari, S. (2023). Aplikasi Microsoft Sway untuk meningkatkan kemampuan membaca teks deskriptif siswa. *Jurnal Esteem Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris*, 6(2). <https://doi.org/10.31851/esteem.v6i2.12285>
- Setiawan, D. A., & Wibowo, N. A. (2025). Pembelajaran interaktif terintegrasi AI: Meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan pemikiran kritis dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Manajemen dan Instruksi Pendidikan (JEMIN)*, 5(2), 301–318. <https://doi.org/10.22515/jemin.v5i2.11184>
- Zuliyanti, Z., & Doyin, M. (2020). Optimalisasi cerita rakyat dalam pembelajaran sastra sebagai penguat budaya literasi siswa. <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2019.2296852>