

## Inovasi Disruptif Terhadap Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis *Microsoft Sway* pada Era Merdeka Belajar Berdampak

Yoga Rifqi Azizan<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

[1yogaazizan@unesa.ac.id](mailto:yogaazizan@unesa.ac.id)

\*: Correspondence Author:

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengajari inovasi disruptif pada pembelajaran menulis cerpen pada era Merdeka Belajar. Penelitian ini mengupas penerapan teknologi dan metode pembelajaran baru mengubah cara siswa mengembangkan keterampilan menulis cerpen secara kreatif dan mandiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus guna mengeksplorasi inovasi disruptif dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis *Microsoft Sway* pada era Merdeka Belajar. Metode tersebut diambil dengan tujuan peneliti menggali secara mendalam bagaimana penerapan teknologi *Microsoft Sway* membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran menulis, serta dampaknya terhadap kreativitas dan kemampuan menulis siswa. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi disruptif seperti penggunaan platform digital, pendekatan personalized learning, dan kolaborasi berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, dan juga kualitas tulisan cerpen siswa secara signifikan. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi pengajar dan tentunya sekolah untuk dapat mengoptimalkan strategi pembelajaran menulis dengan pemanfaatan inovasi disruptif agar tercipta suasana belajar yang lebih bebas, inklusif, dan bermakna di era Merdeka Belajar. Selain itu, penelitian ini menegaskan pentingnya dukungan kebijakan sekolah untuk memperluas akses terhadap perangkat digital bagi seluruh siswa. Temuan ini juga mendorong perlunya pelatihan berkelanjutan bagi guru agar lebih adaptif terhadap tools digital yang terus berkembang. Dengan demikian, model pembelajaran menulis cerpen dapat terus berevolusi dan menjawab kebutuhan generasi pembelajar masa kini.

**Kata Kunci:** Inovasi Disruptif, Cerpen, Merdeka Belajar

### PENDAHULUAN

Inovasi disruptif menjadi perbincangan masyarakat Indonesia pada ranah sosial, ekonomi, dan budaya dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir tepatnya pada era berkembangnya SdGs. Pada dasarnya, inovasi disruptif adalah upaya penciptaan peluang baru, mengganggu atau merusak sistem yang sudah ada, dan pada akhirnya menggantikan teknologi terdahulu tersebut. Inovasi disruptif mengitensifikasi sebuah produk atau layanan dengan cara yang tak mampu diramal, umumnya dengan menciptakan jenis konsumen berbeda dan menurunkan penggunaan yang terdahulu (*incumbent*). Hal ini tentunya diimbangi dengan kecerdasan berpikir generasi menuju 5.0.

Lebih lanjut, perkembangan IPTEK yang pesat telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran menulis cerpen. Generasi Alpha, yang lahir dalam lingkungan digital, menuntut pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebiasaan mereka. Penggunaan platform sastra siber seperti Wattpad, Fizzo, dan Noveltoon menjadi salah satu bentuk inovasi disruptif yang diadopsi oleh pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran menulis cerpen. meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Danilova, 2023). Platform-platform ini tidak hanya memudahkan akses siswa terhadap sumber daya sastra, tetapi juga memberikan ruang kreativitas dan interaksi langsung antara penulis dan pembaca sehingga cerita pendek menjadi salah satu mata pelajaran SMA yang mengembangkan keterampilan menulis dan merupakan salah satu bentuk sastra yang mempunyai potensi besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan imajinasi siswa. Teks cerita pendek disinyalir memberikan kesempatan kepada calon penulis

untuk bereksperimen dengan ide dan gaya bahasa tanpa dibatasi oleh panjang teks, membuat proses menulis lebih mudah bagi siswa. Penulisan cerita pendek memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Keterbatasan panjang teks justru memberi peluang kepada siswa untuk fokus pada penyampaian pesan secara efektif, sambil bermain-main dengan struktur dan gaya bahasa (Rahmawati & Sudarma, 2021).

Berdasarkan pada potensinya *Microsoft Sway* dapat mendukung pengajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran menulis cerita pendek. *Microsoft Sway* menawarkan platform yang interaktif dan dinamis, di mana siswa dapat mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan multimedia lainnya untuk menyusun karya tulis. Menurut Yulianto dan Setiawan (2020), integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena memungkinkan mereka untuk lebih kreatif dalam menyampaikan ide. Aksesibilitas berbasis cloud juga memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas mereka kapan saja dan di mana saja, mendukung kolaborasi antara siswa dan guru secara real-time (Gunawan & Putra, 2020). Dalam konteks pembelajaran jarak jauh yang semakin penting, fitur-fitur ini membuat *Microsoft Sway* relevan sebagai media pembelajaran modern yang fleksibel.

Selain itu, kemudahan penggunaan oleh guru juga menjadi alasan lain mengapa *Microsoft Sway* penting untuk digunakan sebagai media pembelajaran, karena memungkinkan guru menyusun materi yang interaktif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Berdasarkan uraian di atas, artikel ini mengeksplorasi tujuan untuk mendeskripsikan tantangan dalam menggunakan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran menulis teks cerpen berbasis folklore di SMA serta mendeskripsikan persepsi siswa terhadap solusi dari tantangan-tantangan tersebut. Teknologi telah menjadi bagian integral dalam dunia pendidikan, namun penerapannya tidak selalu berjalan mulus, terutama dalam konteks pengajaran menulis kreatif seperti cerpen. Pemanfaatan *Microsoft Sway* yang merupakan platform presentasi interaktif membawa tantangan tersendiri, baik dari segi teknis maupun pedagogis. Tantangan-tantangan tersebut mencakup keterbatasan siswa dalam menguasai teknologi, keterbatasan akses, hingga kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur aplikasi secara optimal untuk menulis dan menyajikan karya kreatif.

Pembelajaran menulis cerpen pada era kurikulum merdeka yang berdampak dinilai belum memiliki dampak signifikan terhadap pengembangan kompetensi literasi dan kreativitas siswa. Kurikulum Merdeka yang mengedepankan kemerdekaan belajar memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk berekspresi secara bebas melalui tulisan, khususnya dalam menulis cerpen. Proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, imajinasi, serta keterampilan berbahasa yang lebih baik. Dalam konteks pembelajaran menulis cerpen, Seharusnya kurikulum Merdeka menekankan pada pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan proyek berbasis, sehingga siswa tidak hanya sekadar menulis cerita fiksi, tetapi juga belajar menggali berbagai aspek kehidupan dan pengalaman pribadi yang dapat dijadikan bahan cerita. Metode ini meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap menulis karena materi pembelajaran lebih relevan dengan dunia mereka.

Berangkat dari dinamika tersebut, posisi guru berubah bukan sekadar sebagai pemberi materi, tetapi sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam mengeksplorasi ide dan mengoptimalkan teknologi sebagai medium kreatif. Dalam pembelajaran cerpen berbasis Kurikulum Merdeka, pendidik dituntut untuk lebih adaptif dalam mengombinasikan strategi literasi dengan pemanfaatan platform digital seperti *Microsoft Sway*. Ketika siswa diberi kebebasan berkarya, mereka tidak hanya belajar menulis, tetapi juga mengasah kemampuan merancang alur, membangun karakter, hingga memilih elemen visual yang mendukung penyampaian cerita. Integrasi teknologi semacam ini mendorong pembelajaran yang lebih kolaboratif dan partisipatif, sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha yang terbiasa belajar secara visual, cepat, dan interaktif. Guru memiliki peran strategis dalam memastikan bahwa teknologi tidak hanya menjadi alat, tetapi juga ruang baru bagi siswa untuk mengembangkan identitas kepenulisannya.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran cerpen membuka peluang munculnya ekosistem literasi digital di sekolah. Ketika karya siswa dipublikasikan melalui

platform seperti *Sway*, mereka memiliki kesempatan untuk menerima apresiasi maupun kritik dari audiens yang lebih luas, baik dari sesama siswa maupun guru. Hal ini menumbuhkan budaya literasi yang lebih hidup, karena karya tidak lagi berhenti di meja guru, melainkan dapat menjadi bahan diskusi kreatif antar siswa. Selain itu, pengalaman mempublikasikan karya di ruang digital melatih siswa menghadapi dinamika dunia literasi modern yang kini semakin berkembang di ranah online.

Penelitian mengenai inovasi disruptif dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis *Microsoft Sway* menjadi penting pada era Merdeka Belajar Berdampak karena mampu menjembatani kebutuhan literasi generasi digital dengan tujuan pendidikan yang humanis dan berorientasi pada kreativitas. Di tengah percepatan teknologi, siswa membutuhkan media belajar yang relevan, adaptif, dan interaktif agar proses menulis tidak lagi dipandang sebagai tugas akademik semata, tetapi sebagai ruang berekspresi yang otentik. *Microsoft Sway*, dengan fitur multimodal dan aksesibilitas berbasis cloud, menawarkan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui penelitian ini, tantangan dan potensi integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis cerpen dapat dipetakan secara lebih jelas sehingga guru memperoleh panduan konkret untuk menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan selaras dengan visi Merdeka Belajar Berdampak yang menekankan kemandirian, kreativitas, serta pengembangan kompetensi literasi abad ke-21.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus guna mengeksplorasi inovasi disruptif dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis *Microsoft Sway* pada era Merdeka Belajar. Metode tersebut diambil dengan tujuan peneliti menggali secara mendalam bagaimana penerapan teknologi *Microsoft Sway* membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran menulis, serta dampaknya terhadap kreativitas dan kemampuan menulis siswa. Dalam hal ini, *Microsoft Sway* berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan multifungsi, yang menurut Meikayanti (2017), sangat efektif dalam mendukung penggunaan peta pikiran dalam pembelajaran menulis khususnya dan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran.

Pada proses pembelajarannya, data dikumpulkan melalui observasi langsung proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil karya cerpen yang dihasilkan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk perubahan dalam pembelajaran serta memahami hambatan dan peluang dalam penerapan inovasi ini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Agustin dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *Microsoft Sway* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Melalui pendekatan penelitian yang dilakukan, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran utuh tentang bagaimana inovasi disruptif berbasis teknologi dapat mendukung kebijakan Merdeka Belajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bebas, kreatif, dan berdampak positif bagi perkembangan kompetensi siswa. Penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas penggunaan *Microsoft Sway*, tetapi juga memberikan rekomendasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menulis kreatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan modern saat ini. Studi kasus ini memberi ruang bagi pelaku pendidikan untuk memahami secara nyata pengalaman dan dinamika pembelajaran di lapangan yang sesuai dengan visi Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran yang kontekstual dan inovatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada subab ini akan diuraikan hasil dan pembahasan penelitian. Hasil penelitian berupa inovasi pembelajaran menulis cerpen menggunakan teknologi *microsoft Sway*.

### Hasil

Inovasi dalam KBBI diartikan segala pengenalan sesuatu yang mutakhir. Adapun menurut Gde Raka (2001) inovasi adalah pemikiran dalam melakukan sesuatu yang baru, sehingga dapat menambah atau menciptakan manfaat, baik secara sosial-budaya maupun ekonomi. Kata kreatif dan inovatif dalam penulisan sering beriringan, akan tetapi hal itu tidak menunjukkan kesamaan arti.

Kreativitas adalah proses timbulnya ide yang baru, sedangkan inovasi adalah pengimplementasian ide itu sehingga dapat merubah dunia. Menurut Carol Kinsey Goman (2012), dalam bukunya *Creativity in Business*, bahwa kreatif adalah *Bringing into existence an idea that is new to you*, dan inovasi adalah *The practical application of creative ideas*.



**Gambar 1 Konsep Inovatif**

Berdasarkan hasil angket yang terkumpul, terdapat sebanyak 26 responden yang memberikan tanggapan mengenai penggunaan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran menulis cerpen yang terdapat pada di SMA Negeri 2 Probolinggo. Data ini menggambarkan persepsi, pengalaman, sekaligus tantangan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan aplikasi tersebut. Berdasarkan intensitas penggunaan, sebagian besar responden mengaku tidak pernah menggunakan *Microsoft Sway*, yakni sebanyak 16 siswa. Sementara itu, 10 siswa lainnya menyatakan hanya jarang menggunakan. Fakta ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Sway* dalam konteks pembelajaran menulis masih tergolong minim. Jika dilihat dari aspek kemudahan penggunaan, tanggapan siswa cukup beragam. Sebanyak 10 siswa menilai kemudahan *Sway* berada pada kategori sedang, 7 siswa menyatakan mudah, 5 siswa menilai sulit, dan 4 siswa bahkan merasa aplikasi ini sangat mudah digunakan. Variasi ini menandakan adanya perbedaan tingkat literasi digital dan pengalaman siswa. Respon mengenai fitur yang membantu dalam menulis cerpen juga menarik untuk dicermati. Sebagian besar siswa menekankan pada kemudahan menambahkan media seperti gambar dan video, diikuti dengan fitur berbagi hasil karya serta penyusunan teks yang lebih interaktif. Hal ini membuktikan bahwa visualisasi dan kolaborasi menjadi daya tarik utama dari aplikasi *Sway*.

Di sisi lain, tantangan yang paling sering muncul adalah kurangnya pemahaman mengenai fitur *Sway*. Beberapa siswa juga mengalami masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil, serta adanya kendala pada aksesibilitas perangkat. Hambatan ini membuat pengalaman menulis dengan *Sway* tidak selalu berjalan lancar. Lebih lanjut mengenai dampak tantangan tersebut, sebagian besar responden menilai pengaruhnya berada pada kategori sedang sebanyak 12 siswa. Sementara itu, 6 siswa merasa tantangan tersebut memberikan dampak besar, 3 siswa menyebut tidak ada dampak, 3 siswa lainnya menilai kecil, dan 1 siswa menuliskan gabungan jawaban "sangat besar, besar". Guna mengatasi hambatan tersebut, para siswa menyampaikan beberapa solusi. Sebagian besar menginginkan adanya bimbingan langsung dari guru saat menggunakan aplikasi. Ada pula yang menyarankan agar diadakan pelatihan khusus penggunaan *Sway* bagi siswa, serta penyediaan akses internet yang lebih stabil. Jika ditinjau dari aspek motivasi, mayoritas siswa merasa penggunaan *Sway* membawa dampak positif. Sebanyak 17 siswa mengaku termotivasi, sedangkan 8 siswa menyatakan sangat termotivasi. Hanya 1 siswa saja yang menilai tidak ada perubahan motivasi setelah menggunakan aplikasi tersebut.

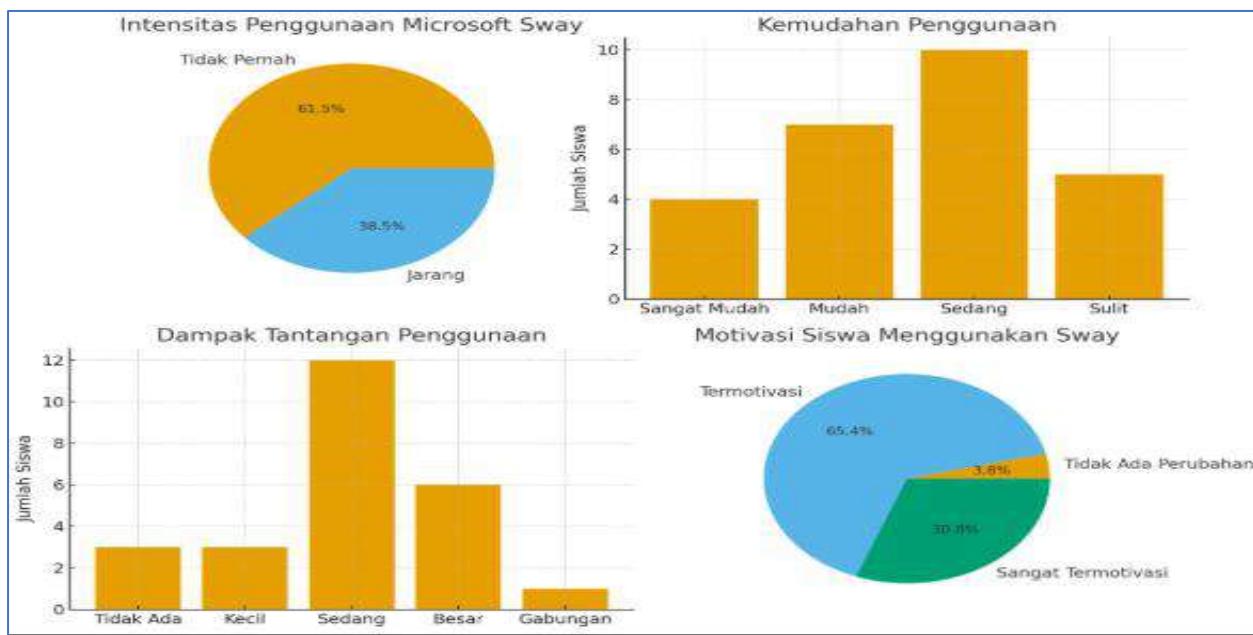
Respon ini menunjukkan bahwa meskipun pemakaian *Sway* masih terbatas, aplikasi tersebut berpotensi meningkatkan semangat siswa dalam menulis cerpen. Hal ini dapat disebabkan oleh suasana belajar yang lebih interaktif dan kesempatan mengekspresikan ide secara lebih kreatif. Beberapa komentar tambahan dari responden juga memberikan gambaran yang lebih jelas. Ada siswa yang menginginkan agar aplikasi tidak sering error agar tidak mengganggu proses menulis. Siswa lain menyoroti pentingnya antarmuka yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Di sisi lain, ada pula siswa yang menilai *Sway* sangat cocok untuk proyek kolaboratif. Dengan fitur berbagi dan penyajian yang fleksibel, siswa merasa lebih mudah berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-teman sekelas dalam menyusun karya tulis.

Penerapan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran menulis cerpen masih berada pada tahap

awal. Namun, potensi aplikasi ini cukup besar dalam mendorong kreativitas dan motivasi siswa, terutama melalui fitur media dan kolaborasi. Tantangan utama yang perlu diperhatikan adalah aspek pendampingan dan literasi digital siswa. Tanpa adanya bimbingan, sebagian siswa akan kesulitan memahami cara kerja *Sway* secara optimal. Oleh karena itu, peran guru menjadi kunci penting dalam proses ini. Selain itu, dukungan teknis berupa akses internet yang memadai dan perangkat yang kompatibel sangat dibutuhkan. Tanpa hal tersebut, pengalaman belajar dengan *Sway* akan terhambat dan bahkan bisa menurunkan minat siswa untuk mencoba. Benang merahnya adalah, hasil angket ini memberikan gambaran bahwa integrasi teknologi seperti *Microsoft Sway* dalam pembelajaran menulis cerpen adalah langkah yang menjanjikan. Dengan perbaikan dari sisi teknis dan pedagogis, aplikasi ini dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Implementasi *Microsoft Sway* di SMA Negeri 2 Probolinggo membutuhkan strategi yang lebih matang agar manfaatnya terasa maksimal bagi siswa. Integrasi aplikasi digital tak cukup hanya dengan memperkenalkannya, tetapi perlu dibarengi dengan pembiasaan, pendampingan, dan desain pembelajaran yang benar-benar memfasilitasi eksplorasi kreatif siswa. Ke depan, jika sekolah mampu menyusun kurikulum berbasis proyek yang memanfaatkan *Sway* sebagai medium presentasi maupun publikasi karya, siswa akan memiliki ruang lebih luas untuk berkreasi sekaligus berlatih menyusun cerpen yang lebih berkarakter. Langkah ini tidak hanya memperkuat keterampilan menulis, tetapi juga membuka peluang pembelajaran yang lebih relevan dengan kompetensi digital abad ke-21.

## Pembahasan



Gambar 2 Penggunaan *Microsoft Sway* pada Siswa

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa, ditinjau dari perspektif kemudahan, siswa memiliki persepsi yang beragam. Sebagian besar menilai kemudahan penggunaan pada kategori sedang (10 siswa), sedangkan 7 siswa merasa mudah, 5 siswa merasa sulit, dan 4 siswa menganggapnya sangat mudah. Variasi ini menunjukkan adanya perbedaan pengalaman digital yang memengaruhi cara siswa menilai aplikasi. Fitur yang paling diapresiasi siswa adalah kemudahan menambahkan media visual seperti gambar dan video, diikuti dengan fitur berbagi karya serta tampilan interaktif. Hal ini menandakan bahwa visualisasi dan kolaborasi menjadi kekuatan utama aplikasi *Sway* dalam mendukung pembelajaran kreatif. Namun, tantangan tetap ada. Sebagian besar siswa merasa kurang memahami fitur *Sway*, bahkan ada kendala teknis seperti internet tidak stabil dan keterbatasan perangkat. Akibatnya, pengalaman belajar tidak

selalu optimal. Dampaknya dirasakan pada tingkat sedang oleh 12 siswa, besar oleh 6 siswa, kecil oleh 3 siswa, tidak ada dampak bagi 3 siswa, dan 1 siswa memberikan jawaban kombinasi sangat besar, besar.

Selanjutnya, terkait dengan solusi, siswa menginginkan adanya pendampingan langsung dari guru, pelatihan khusus penggunaan *Sway*, serta penyediaan akses internet yang lebih stabil. Dukungan ini dianggap penting agar mereka bisa memanfaatkan *Sway* secara maksimal. Motivasi siswa menunjukkan hasil yang positif. Sebanyak 17 siswa merasa termotivasi, 8 siswa sangat termotivasi, dan hanya 1 siswa yang tidak merasakan perubahan. Ini membuktikan bahwa meskipun penggunaannya masih terbatas, *Sway* dapat memberi dorongan semangat dalam menulis cerpen. Komentar tambahan siswa menyoroti masalah error aplikasi, kebutuhan antarmuka yang lebih sederhana, serta keunggulan *Sway* dalam proyek kolaboratif. Fitur berbagi dianggap memudahkan interaksi dan kerja sama antar siswa. Secara keseluruhan, penerapan *Sway* masih pada tahap awal namun memiliki potensi besar. Aplikasi ini dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan interaktivitas pembelajaran menulis cerpen. Agar lebih optimal, diperlukan bimbingan guru, peningkatan literasi digital, serta dukungan teknis. Dengan pembenahan di sisi pedagogis dan teknis, *Microsoft Sway* berpeluang menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Himawan et al., 2020).

Adapun untuk hasil penelitian siswa terkait dengan penulisan cerpen berbasis folklore dapat ditemukan kebaruan dalam dunia pembelajaran menulis. Kebaruan pertama terletak pada integrasi antara kearifan lokal berupa folklor dengan media digital modern. Selama ini, pembelajaran menulis cerpen cenderung berfokus pada kreativitas siswa tanpa menekankan pada penguatan budaya daerah. Penelitian ini justru menghadirkan folklor Probolinggo sebagai sumber inspirasi utama dalam penulisan cerpen, sehingga siswa tidak hanya belajar menulis, tetapi juga ikut melestarikan warisan budaya lokal melalui karya sastra. Kebaruan kedua terletak pada pemanfaatan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini selama ini lebih dikenal sebagai media presentasi, namun dalam penelitian ini dikembangkan menjadi sarana menulis dan menyajikan cerpen secara digital. Dengan demikian, penelitian ini membuka ruang baru bagi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis. Tidak hanya menulis teks, siswa juga dapat menambahkan visualisasi, tata letak interaktif, dan nuansa multimedia yang membuat pembelajaran semakin menarik.

Kebaruan selanjutnya terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa dalam proses belajar menulis cerpen. Penelitian ini menunjukkan bahwa kehadiran media digital dapat memberikan motivasi lebih bagi siswa untuk berkreasi. Antusiasme tersebut tampak dari keberagaman cerpen yang dihasilkan, dengan mayoritas mengambil tema folklor daerah Probolinggo. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menulis berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi, tetapi juga mendorong siswa untuk menggali, mengolah, dan mengekspresikan kembali cerita-cerita rakyat yang menjadi bagian identitas budaya mereka. Akhirnya, penelitian ini menawarkan model pembelajaran menulis cerpen yang kontekstual dan inovatif, yaitu dengan mengombinasikan materi budaya lokal dengan pemanfaatan teknologi digital. Hal ini menjadi sebuah kebaruan yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Indonesia, sekaligus mendukung upaya pelestarian folklor di tengah arus digitalisasi pendidikan.

## SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa inovasi disruptif melalui pemanfaatan *Microsoft Sway* membawa warna baru dalam pembelajaran menulis cerpen pada era Merdeka Belajar. Transformasi digital yang masuk ke ruang kelas bukan cuma memberikan alternatif media, tetapi benar-benar menggeser cara siswa berproses dalam menulis—dari yang awalnya sekadar menuangkan teks, kini berkembang menjadi pengalaman kreatif yang lebih visual, interaktif, dan kolaboratif. Data menunjukkan bahwa meskipun literasi digital siswa masih bervariasi dan sebagian menghadapi kendala teknis seperti akses perangkat dan koneksi internet, penggunaan *Sway* tetap mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kualitas kreativitas siswa.

Integrasi teknologi ini juga membuka peluang pembelajaran yang lebih personal, fleksibel, dan selaras dengan karakter generasi digital. Namun, keberhasilan implementasinya sangat bergantung

pada pendampingan guru, kesiapan sarana sekolah, serta desain pembelajaran yang mendukung eksplorasi kreatif siswa. Dengan ekosistem pembelajaran yang matang, *Microsoft Sway* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai medium inovatif untuk mengembangkan keterampilan menulis cerpen secara lebih bermakna. Melalui temuan ini, penelitian menekankan perlunya sekolah terus memperkuat infrastruktur digital, memberikan pelatihan berkelanjutan kepada guru, dan memperluas penggunaan media kreatif agar pembelajaran menulis benar-benar selaras dengan visi Merdeka Belajar: pembelajaran yang memerdekaan, relevan, inklusif, dan berdampak nyata bagi perkembangan kompetensi siswa. Dengan demikian, inovasi disruptif seperti *Microsoft Sway* berpotensi menjadi katalis perubahan yang mendorong lahirnya generasi penulis digital yang lebih kritis, imajinatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

## REFERENSI

- Aoun, J. (2018). *Robot-Proof: Higher Education in the Age of Artificial Intelligence*. Online, diakses pada tanggal 29 Oktober 2021: <https://eric.ed.gov/?q=source%3A%22MIT+Press%22&id=ED590308>
- BBC, B. (2020). *Computational thinking - KS3 Computing - BBC Bitesize*. Retrieved June 2020, from BBC Bitesize: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/z7tp34j>
- Bebras, I. (2016). *Bebras Indonesia Challenge 2016 Kelompok Penegak*. NBO Bebras Indonesia. Diakses dari bebras.or.id.
- Bocconi, S., Chioccariello, A., Dettori, G., Ferrari, A., & Engelhardt, K. (2016). *Developing Computational Thinking in Compulsory Education. JRC Science for Policy Report*. CS Unplugged. (2020). Topics. Retrieved from CS Unplugged: <https://csunplugged.org/en/topics/>
- BPK. (2003). *UU Sistem Pendidikan Nasional*. Online, diakses pada tanggal 29 Oktober 2021: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003#:~:text=Dalam%20UU%20ini%20diatur%20mengenai,bahasa%20pengantar%3B%20dan%20wajib%20belajar>
- Denilova. (2023). *Education and the fourth industrial revolution*. Online, diakses pada 29 Oktober 2021: <https://www.groupemediatfo.org/wpcontent/uploads/2017/12/FINAL>
- Gunawan, A., & Putra, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Berbasis Cloud dalam Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 98-110.
- Himawan, R., Mastur, M., & Satrio, A. (2020). Pemanfaatan Media Berbasis Microsoft Sway Untuk Mendukung Pembelajaran Blended Learning. *J-INSTECH*, 1(1), 152-161. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v1i1.12053>
- Jaskati, E. (2015). *Dasar-Dasar Model Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kim, H.S. (2021). *Extending Computational Thinking into Information and Communication Technology Literacy Measurement: Gender and Grade Issues*. Online, diakses pada tanggal 29 Oktober 2021, <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3427596>
- Kusumaryono, R. S. (2020). *Merdeka Belajar*. Online: diakses pada <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar> pada tanggal 20 September 2021. Jakarta : Staf Bagian Hukum, Tata Laksana, dan Kepegawaian, Setditjen Guru dan Tenaga Kependidikan, Kemendikbud.
- Kemdikbud. (2019). *Surat Edaran Nomor 14 tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Online, diakses pada 29 Oktober 2021: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/surat-edaran-nomor-14-tahun-2019-tentang-penyederhaan-rencana-pelaksanaan-pembelajaran>
- Meikayanti. (2017). *UUD 1945 Pasal 31 Ayat 3*. Oline, diakses pada tanggal 29 Oktober 2021: [https://www.mkri.id/public/content/persidangan/resume/resume\\_perkara\\_Perkara%2021%20BHP%20dan%20SIDIKNAS.pdf](https://www.mkri.id/public/content/persidangan/resume/resume_perkara_Perkara%2021%20BHP%20dan%20SIDIKNAS.pdf)
- Priatna, T. (2019). *Disrupsi Pengembangan Sumber Daya Manusia Dunia Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Bandung : Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

- Rahmawati, F., & Sudarma, I. (2021). Kreativitas dalam Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 25(3), 211- 224
- Raka. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Xuefeng, W. (2020). *The effectiveness of partial pair programming on elementary school students' Computational Thinking skills and self-efficacy*. Online, diakses pada tanggal 29 Oktober 2021, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131520302219>