

PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS PLATFORM SASTRA SIBER DI INDONESIA: SELERA INDUSTRI ATAU KEBUTUHAN SENI?

Zulfa Fahmy¹, Rahayu Pristiwati, Subyantoro³

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

^{2,3}Ilmu Pendidikan Bahasa, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

zulfa.fahmy@walisongo.ac.id¹, pristi@mail.unnes.ac.id², bintoro@mail.unnes.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 20-10-2023

Disetujui: 02-01-2023

Kata Kunci:

Pembelajaran; Menulis Cerpen; Platform Sastra Siber

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap kesenjangan penggunaan karya sastra di platform sastra siber (Wattpad, Fizzo, dan NovelToon) pada pembelajaran sastra Indonesia. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas cerpen siswa dan implikasi penggunaan platform sastra siber terhadap pembelajaran sastra di Indonesia. Penggunaan platform sastra siber diakui efektif dalam mengajarkan dan mengenalkan sastra kepada siswa. Namun, pembelajaran sastra dengan platform sastra siber berdampak pada kualitas cerpen yang dihasilkan siswa. Masalah utama penelitian ini adalah bagaimana kualitas lingkungan sastra platform sastra siber, bagaimana dampak platform sastra siber terhadap karakteristik cerpen siswa, dan bagaimana implikasi penggunaan platform sastra siber terhadap selera sastra siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dianalisis secara kualitatif dengan (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) verifikasi. Data diperoleh melalui studi pustaka terhadap penelitian dan sumber yang berkaitan dengan pembelajaran sastra dan platform sastra siber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sastra siber tidak mendukung lingkungan sastra yang adiluhung. Hal ini berdampak pada karakteristik cerpen siswa yang serupa dengan karakteristik sastra populer. Maka dari itu, penggunaan platform sastra siber dalam pembelajaran sastra dapat berimplikasi terhadap selera, kualitas, dan arah perkembangan sastra Indonesia secara luas.

Abstract: The aim of this research is to reveal the gap in the use of literary works on cyber literary platforms (Wattpad, Fizzo, and NovelToon) in Indonesian literature learning. Apart from that, this research aims to determine the quality of students' short stories and the implications of using cyber literary platforms for literature learning in Indonesia. The use of cyberliterature platforms is recognized as effective in teaching and introducing literature to students. However, learning literature using the cyberliterature platform has an impact on the quality of the short stories produced by students. The main problem of this research is the quality of the literary environment of the cyber literature platform, what is the impact of the cyber literature platform on the characteristics of students' short stories, and what are the implications of using the cyber literature platform on students' literary tastes. This study used the descriptive-qualitative method. Data were analyzed qualitatively with (1) data reduction, (2) data presentation, and (3) verification. Data was obtained through a literature study of research and sources related to literary learning and cyber-literary platforms. The research results show that the cyberliterary environment does not support a noble literary environment. This has an impact on the characteristics of students' short stories, which are similar to the characteristics of popular literature. Therefore, the use of cyberliterary platforms in literature learning can have implications for the taste, quality, and direction of the development of Indonesian literature at large.

A. LATAR BELAKANG

Dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran sastra telah berubah secara signifikan. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sastra adalah penggunaan platform sastra siber. Wattpad, Fizzo, dan Noveltoon adalah

beberapa platform sastra siber yang digunakan oleh guru saat ini untuk mengajarkan berbagai aspek sastra, terutama menulis cerpen. Penggunaan platform sastra siber dalam pembelajaran sastra ini dinilai inovatif dan relevan dengan kebiasaan peserta didik generasi alpha (kelahiran 2013 ke atas). Mereka adalah generasi yang lahir dalam

keadaan perkembangan teknologi informasi yang luar biasa cepat dan disruptif. Generasi Alpha, kelompok yang lahir setelah Generasi Z, memiliki karakteristik unik yang dipengaruhi oleh lingkungan digital tempat mereka dilahirkan. Mereka menunjukkan kreativitas yang tinggi, rasa ingin tahu, kemampuan kepemimpinan, dan minat dalam berbagai bidang aktivitas manusia (Danilova, 2023). Generasi alpha ini juga familiar dengan penggunaan gawai seperti *smartphone*, tablet, dan laptop (Lee et al., 2022). Maka dari itu, wajar jika para guru dan pendidik memfasilitasi mereka dengan pembelajaran sastra yang sesuai dengan karakteristik generasi alpha.

Studi menunjukkan bahwa penggunaan platform sastra siber membantu siswa belajar sastra, khususnya pembelajaran menulis cerpen. Ulfaida & Hasanudin (2022) menyatakan pemanfaatan Wattpad sebagai media ajar menulis cerpen dinilai efektif. Keefektifan platform sastra siber sudah berhasil meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa (Khoerunnisa et al., 2022; Lubis, 2019; Sarmila B et al., 2022; Simanjuntak et al., 2021). Syamsiah (2019) menyatakan ada korelasi positif antara kebiasaan membaca Wattpad dengan keterampilan menulis pada siswa. Tidak hanya Wattpad, studi penggunaan platform sastra siber lain, seperti Fizzo dan Noveltoon juga dilakukan oleh para pendidik, diantaranya dilakukan oleh Hermanto & Hasanudin, (2022), Mulyaningtyas & Ekafebriyanti (2021), Nurfadli & Hasanudin (2023) dan Sholihah, n.d.; Wahyuni, (2020). Mereka menyatakan bahwa potensi penggunaan platform sastra siber sangat besar bagi pembelajaran sastra.

Penggunaan platform sastra siber juga dirasa memberikan beberapa keuntungan. Platform sastra siber dapat membantu meningkatkan pembelajaran siswa dengan memberikan akses mudah ke sumber daya sastra dan memungkinkan interaksi langsung antara penulis dan pembaca (Basri & Tamrin, 2022; Kraxenberger & Lauer, 2022). Platform ini memberikan penulis kesempatan untuk melakukan kreativitas mereka sendiri dan menerima umpan balik secara langsung, yang dapat meningkatkan kesenangan membaca dan menulis (Rahman, 2017). Selain itu, penggunaan teknologi dalam kursus online dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Gao, 2023). Penggabungan metode pembelajaran campuran, seperti penggunaan platform dan alat online, dapat berdampak positif pada sikap siswa terhadap teknologi dan hasil belajar mereka (Dwaik et al., 2016).

Namun, ada beberapa masalah yang perlu dipertimbangkan, salah satunya adalah bahwa guru kurang menyadari fitur platform sastra siber, yang

biasanya didominasi oleh sastra populer. Produksi dan konsumsi sastra populer sangat dipengaruhi oleh platform sastra siber. Generasi Z dan Alpha, yang merupakan digital natives, menghargai literatur di internet dan cenderung mengakses karya sastra dalam format seperti Wattpad dan Webnovel (Yoesoef, 2020). Platform ini menawarkan berbagai jenis sastra populer, seperti puisi, cerita pendek, cerita serial, dan sastra drama (Kraxenberger & Lauer, 2022). Selain itu, pengguna dari berbagai generasi tertarik pada platform sastra siber karena kebebasan kreatif mereka dan kemungkinan mendapatkan umpan balik langsung dari pembaca (Devi, 2019). Penggunaan platform sastra siber membuat menulis dan membaca lebih menyenangkan, dan penulis yang menggunakan platform ini lebih menyukai cerita pendek. Meskipun popularitas sastra populer memiliki daya tariknya sendiri, perlu diingat bahwa ini dapat mengabaikan keragaman sastra yang lebih luas. Selain itu, sastra populer dapat mencerminkan penyakit masyarakat dan memproyeksikan norma dan perilaku yang dapat ditiru orang (Duhan, 2015). Penggambaran gender dalam sastra juga dapat menyebabkan diskriminasi dan stigma terhadap orang-orang yang tidak sesuai gender dan queer (Bhagirath Jetubhai Khuman & Ghosal, 2019). Selain itu, unsur-unsur sosiologis dalam sastra populer, baik di dalam maupun di luar teks, memiliki potensi untuk mempertahankan masalah sosial dan memperkuat stereotip yang berbahaya (Noor, 2017). Guru seringkali tidak menyadari bahwa siswa cenderung tertarik pada sastra yang sedang tren di platform-platform tersebut, sementara sastra yang lebih luas dan bervariasi kadang-kadang terpinggirkan.

Oleh karena itu, penting bagi guru dan pendidik untuk mempertimbangkan peran mereka dalam membantu siswa mempelajari sastra secara lebih mendalam serta memahami nilai dan kesulitan yang terkait dengan penggunaan platform sastra siber, yang biasanya lebih dominan oleh sastra populer. Hal ini bertujuan agar arah pembelajaran sastra sesuai dengan harapan yaitu berkontribusi terhadap pembangunan masyarakat (Wati, 2017), sastra yang bernilai budaya bangsa serta memperkuat budaya bangsa (Putrayasa, 2017), penguatan karakter bangsa (Muassomah et al., 2020) termasuk didalamnya adalah memelihara keterampilan penalaran moral, kecerdasan emosional, dan empati (Yerahmetkyzy et al., 2022), dan berkontribusi terhadap perkembangan bahasa Indonesia (Abdul Manaf, 2015). Selain itu, sastra juga membantu anak-anak mengatasi masalah sulit dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Setyowati & Samsu, 2015). Dengan menggunakan pendekatan yang lebih adil, kita dapat

memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran sastra sambil mempertahankan kekayaan sastra yang ada.

Karena dianggap tidak memiliki nilai estetis yang tinggi, sastra populer sering dianggap sebagai genre sastra kelas kedua (Karnanta, 2017). Pandangan ini mungkin berasal dari fakta bahwa sastra populer biasanya berfokus pada hiburan daripada mempelajari pesan atau prinsip yang terkandung di dalamnya (Dewojati, 2021; Fletcher, 2016). Selain itu, platform sastra populer yang tersedia di internet seringkali tidak memiliki peraturan penulisan yang ketat atau kurator yang mampu menilai kualitas cerpen yang dibuat (Nurhidayah & Setiawan, 2019). Sastra populer hanya berorientasi pada pasar, dengan nilai estetika bahasa yang rendah dan cerita yang klise (Gelder, 2004, 2016). Ini berarti bahwa siswa yang terinspirasi oleh sastra populer mungkin tidak memiliki penilaian kritis atau panduan yang jelas tentang bagaimana membangun kemampuan menulis yang berkualitas. Oleh karena itu, guru mungkin secara tidak sadar mendorong siswa mereka untuk menulis karya sastra yang lebih berfokus pada popularitas daripada kualitas sastra itu sendiri.

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan platform sastra siber dalam pembelajaran sastra telah ditekankan dalam beberapa penelitian. Penelitian ini menemukan bahwa lingkungan sastra di platform tersebut seringkali tidak terkontrol dan cenderung menampilkan karya sastra yang kasar atau brutal (Fatimah & Istiani, 2021; Hedrick, 2021; Kardiansyah, 2021). Akibatnya, evaluasi ulang harus dilakukan terhadap standar kualitas sastra yang diharapkan untuk pembelajaran sastra di sekolah. Guru harus mempertimbangkan berbagai cara mereka dapat membantu siswa mempelajari berbagai lingkungan sastra yang mungkin ditemukan di platform sastra siber. Dengan begitu, guru dapat mengimbangi eksplorasi sastra yang inventif dengan mempertahankan standar kualitas sastra yang tinggi dalam pembelajaran sastra di Indonesia. Maka dari itu, masalah utama dalam penelitian ini adalah adanya miskonsepsi tentang kualitas karya sastra (novel) dari platform sastra siber yang digunakan sebagai bahan ajar di sekolah dengan kualitas cerpen yang diharapkan di sekolah.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana lingkungan novel di platform sastra siber meliputi Wattpad, Fizzo, dan NovelToon? Bagaimana kualitas cerpen yang dihasilkan dari pembelajaran dengan menggunakan platform sastra siber? Bagaimana implikasi penggunaan platform sastra siber terhadap pembelajaran sastra di Indonesia?

Dalam pandangan pragmatisme, konsekuensi praktis menjadi kriteria penting dalam menentukan

makna, kebenaran atau nilai. Pandangan ini kemudian disalahpahami sebagai paradigma skeptis tentang memperoleh keuntungan dari sebuah tindakan (Kaushik & Walsh, 2019). Berdasarkan pandangan pragmatis ini, tuntutan pasar dan respons terhadap permintaan konsumen adalah penyebab fenomena produksi novel populer di platform sastra online. Pragmatisme menekankan bahwa sastra yang "berfungsi" penting untuk memberikan hiburan, rekreasi, atau memenuhi kebutuhan pembaca modern. Pandangan ini sebenarnya berdasar pada sastra yang "Dulce et Utile" menghibur dan bermanfaat (Al-Hafizh, 2012). Namun, dalam kerangka ini, penulis dan penerbit cenderung menghasilkan karya sastra yang dapat menghasilkan keuntungan moneter dan memenuhi keinginan pembaca. Oleh karena itu, sastra populer yang ditampilkan di platform sastra siber sering mengikuti tema-tema yang populer dan menarik, tetapi seringkali mengabaikan masalah sosial-politik yang lebih luas. Dalam perspektif pembelajaran sastra, guru harus sepenuhnya sadar akan pandangan pragmatisme dalam produksi karya sastra.

Sebaliknya, dinamika platform sastra siber sangat dipengaruhi oleh filosofi kapitalis kontemporer. Di bawah kapitalisme kontemporer semua produksi sastra pada hakikatnya adalah produksi komoditas (Rosen, 2020). Platform tersebut adalah bisnis yang berorientasi pada keuntungan, dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan dari iklan, langganan, atau penjualan karya sastra. Persaingan untuk mendominasi pasar dapat menyebabkan tekanan pada produksi dan promosi sastra yang menguntungkan. Oleh karena itu, sastra yang berfokus pada bisnis lebih diminati daripada yang membahas masalah sosial-politik yang lebih mendalam.

Namun, perlu dicatat bahwa di tengah fenomena ini, masih ada penulis dan karya sastra yang berusaha untuk mengangkat isu-isu sosial-politik yang relevan dengan Indonesia modern. Cerpen-cerpen seperti ini dapat memberikan pemahaman yang penting tentang korupsi, demokrasi, kekuasaan rakyat, dan kesetaraan, meskipun mereka mungkin tidak selalu mendominasi panggung. Oleh karena itu, sastra dengan karakteristik yang lebih mendalam dan berkonteks sosial-politik terus memberikan kontribusi penting untuk pemahaman dan respons terhadap realitas sosial di Indonesia, terlepas dari konteks sastra yang didominasi oleh tren dan keuntungan. Dengan gambaran masalah tersebut guru pembelajaran sastra di Indonesia sangat bergantung pada guru. Guru yang akan membawa arah perkembangan kualitas cerpen di Indonesia.

Kesenjangan antara kualitas sastra yang diharapkan dan aktual dalam pengajaran sastra telah menjadi perhatian dalam penelitian pendidikan. Sporeen et al., (2013) melakukan penelitian yang membahas hubungan antara evaluasi pengajaran siswa dan peningkatan pengajaran, menyoroti pentingnya memahami dan menilai kualitas pengajaran. Demikian pula penelitian Febriani et al., (2022) membahas tantangan yang dihadapi dosen dalam menerapkan pendekatan analisis sastra yang sesuai ketika mengajar sastra kepada mahasiswa. Febriani et al., (2022) menunjukkan adanya kesenjangan antara pendekatan yang diharapkan dan pendekatan aktual dalam pengajaran sastra. Lebih lanjut, Hasan & Hasan (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa meskipun siswa secara umum puas dengan teks sastra dan metode pengajaran yang dipilih, mereka menyatakan keinginan untuk lebih terlibat, sehingga menunjukkan potensi ketidaksesuaian antara metode pengajaran yang diharapkan dan metode pengajaran yang sebenarnya.

Selain itu, Gabrielsen et al., (2019) menekankan bahwa praktik pengajaran seringkali tidak bertujuan untuk membangun kompetensi sastra siswa atau melibatkan mereka dalam pengalaman sastra yang bermakna, yang menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil yang diharapkan dan hasil aktual dari pengajaran sastra. Hal ini juga ditanggapi oleh penelitian Hutami & Alfisuma (2022) yang menyoroti tantangan pengajaran sastra populer, terutama dalam konteks pembelajaran daring, yang semakin menggarisbawahi potensi ketidaksesuaian antara bahan dan metode pengajaran yang diharapkan dan aktual.

Lebih lanjut, temuan penelitian Jung et al., (2015) menunjukkan pentingnya mengukur kualitas sumber daya sastra, yang menunjukkan bahwa mungkin terdapat perbedaan antara kualitas sumber daya sastra yang diharapkan dan aktual yang digunakan dalam pengajaran. Selain itu, Y. Zhang & Zhang, (2022) membahas desain sistem pengajaran teori sastra, menekankan pemahaman tradisional tentang sastra dan perlunya bidang visual hubungan grafis bahasa, yang mungkin mencerminkan potensi kesenjangan antara pendekatan pengajaran yang diharapkan dan sastra pada kenyataannya.

Secara keseluruhan, literatur menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara kualitas karya sastra, metode pengajaran, dan sumber daya yang digunakan dalam pendidikan sastra yang diharapkan dan yang sebenarnya. Ketidaksesuaian ini menyoroti perlunya penelitian lebih lanjut dan upaya untuk menjembatani kesenjangan antara kualitas sastra yang diharapkan dan aktual dalam pengajaran sastra.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan lingkungan kualitas novel di platform sastra siber meliputi Wattpad, Fizzo, dan NovelToon. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas cerpen siswa dan dampak penggunaan platform sastra siber terhadap pembelajaran sastra di Indonesia.

B. METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif (Creswell & Poth, 2016). Penelitian ini mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena penggunaan platform sastra siber untuk pembelajaran menulis cerpen. Data penelitian ini adalah data kualitas cerpen hasil pembelajaran menggunakan platform sastra siber dan data kualitas novel sastra siber untuk remaja usia 13 s.d. 17 tahun berdasarkan saran yang diberikan dari Wattpad, Fizzo, dan NovelToon. Data penelitian diperoleh melalui studi pustaka tentang penggunaan platform sastra siber untuk pembelajaran menulis cerpen melalui artikel-artikel ilmiah di Google Scholar. Selain itu, data kualitas lingkungan novel sastra siber diperoleh dari observasi dan pengamatan artefak sastra platform sastra siber Wattpad, Fizzo, dan NovelToon. Pemilihan artefak sastra didasarkan pada saran (sugestion) karya sastra dari platform sastra siber untuk remaja usia 13 s.d. 17 tahun. Data dianalisis secara kualitatif dengan prosedur analisis menggunakan model alir dengan mencakup tiga alir terpadu, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) verifikasi (Miles & Huberman, 2005). Teknik analisis data menggunakan teknik pembacaan hermeneutik. Data diinterpretasi secara menyeluruh berdasarkan teori dan keadaan lapangan (hasil wawancara dan artefak sastra). Interpretasi memungkinkan peneliti untuk memahami secara lebih tepat dan sempurna berdasarkan bagian-bagian analisisnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut.

1. Lingkungan Sastra Platform Sastra Siber

Berdasarkan hasil observasi di tiga platform sastra siber: Wattpad, Fizzo, dan NovelToon diperoleh beberapa hal sebagai berikut. Platform sastra siber tidak mengaku sebagai platform karya sastra. Dalam deskripsi yang ditampilkan pada website tiap Platform, tidak meuliskan kata sastra. Alih-alih menggunakan kata sastra, platform sastra siber memilih menggunakan kata "story teller". Hal ini dilihat dari slogan Wattpad "The world's most-loved social storytelling platform" dan slogan Fizzo "Ignite The Story Teller in You", hanya Platform

NovelToon yang menggunakan istilah novel tetapi tetap saja slogan yang ditawarkan tidak menonjolkan platform sastra. Slogan NovelToon adalah "Baca Novel Cerita Ebook Gratis".

Platform sastra siber mempunyai karakteristik kategorisasi genre yang tumpang tindih. Pengategorisasi genre pada platform sastra siber, dinilai tumpang tindih dan hanya mendasari pada topik dan algoritma pencarian yang tidak konsisten. Hal ini bisa dilihat pada penggolongan cerita romansa yang disubgenrekan dalam berbagai jenis romansa. Berdasarkan hasil observasi Wattpad mengategorisasi ceritanya dalam 24 kategori, Fizzo mengategorisasi ceritanya dalam 60 kategori, sedangkan NovelToon 23 kategori. Kategorisasi genre platform sastra siber dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategorisasi Genre Novel di Platform Sastra Siber

Wattpad	Fizzo	NovelToon
The Wattys, Acak, Cerita Pendek, ChickLit, Fantasi, Fiksi Ilmiah, Fiksi Penggemar, Fiksi Remaja, Fiksi Sejarah, Fiksi Umum, Getaran, Horor, Humor, Klasik, Laga, Manusia Serigala, Misteri, Non-Fiksi, Paranormal, Petualangan, Puisi, Roman, Spiritual, Vampir	Romansa, Horor, Perjudohan, SMA, LGBTQ+, Romansa Urban, Wanita Tangguh, Fiksi Remaja, Kerajaan, Mafia, BxB, Fantasi, CEO, Musuh Jadi Cinta, Duda, Reinkarnasi, Panglima Perang, Harem, Kekuatan Super, Dunia Gaib, Petualangan, Cinta Beda Usia, Dokter, Crazy Rich, Sistem, Fiksi Urban, Romansa Kantor, Komedi, Cerita Satu Malam, GxG, Pemeran Utama Pria, Dosen, Romansa Fantasi, Balas Dendam, Bayi Rahasia, Fantasi Urban, Games, Badboy, New Adult, Kegelisahan, Action, Time Travel, Mantan, Misteri, Rumah Tangga, Kawin Kontrak, Fantasi Timur, Manja, Menantu Pria, Selingkuh, Monster, Daily	Terpopuler, Terbaru, Tamat, Rumah Tangga, Romansa, Romansa Fantasi, Wanita Kuat, Teen, Fanfic, Horor, Kriminal, Petualang, Fantasi Urban, Game & Olahraga, ACGN/Light Novel, Sci-fi, Chat Story, Manga, AudioBook, Cerpen, Game, Video, Sastra Klasik.

Life, Vampire, Kampus, Fantasi Barat, Fanfic, Werewolf, Romansa Historis, Pewaris Rahasia, Work hard.

Platform sastra siber juga langsung menawarkan berbagai keuntungan jika menulis di platform tersebut. Seperti Wattpad menawarkan tentang jaringannya yang mempunyai lebih dari 85 juta pembaca. Selain itu, Wattpad juga menjanjikan cerita yang terpublikasi di Wattpad memungkinkan untuk disebarluaskan dalam bentuk cetak atau diadaptasi menjadi film/serial. Sementara itu, Fizzo langsung menawarkan keuntungan ekonomis yang didapatkan jika mencapai jumlah pembaca tertentu. Misalnya, dengan skema bagi hasil iklan dan bagi hasil adaptasi Fizzo menawarkan keuntungan yang mempunyai nilai ekonomi yang cukup tinggi. Berbeda dengan Wattpad dan Fizzo, NovelToon tidak segan-segan memberi kontrak eksklusif jika penulis bisa mencapai target-target tertentu. Berdasarkan penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa platform sastra siber adalah platform bisnis berbasis cerita. Platform ini menawarkan keuntungan, alih-alih menawarkan kualitas sastra yang dihasilkan.

Novel-novel di platform sastra siber biasanya memilih judul yang provokatif untuk menarik minat pembaca. Para penulis tidak segan-segan menggunakan diksi yang nakal, vulgar, dan menimbulkan daya imajinasi seksual bagi pembacanya. Judul seperti "Mahkota yang ternoda" (Wattpad), "Hinaan Keluarga dari Suami", "Pernikahan Rahasia Siswa SMA" (Fizzo), dan "Duda Kaya itu Suamiku" (NovelToon) sudah menjadi bagian dan strategi penulis dalam menarik pembacanya. Bahkan judul-judul vulgar seperti "Tahanan Ranjang Sang Mafia" (NovelToon), dan "Janda di Malam Pertama" (Fizzo) juga menjadi strategi menarik minat pembaca. Judul-judul provokatif semacam ini muncul secara dominan di tiap genre yang ada pada tiap platform sastra siber.

Novel-novel yang tersedia di Platform Sastra Siber memiliki beberapa fitur yang membedakannya dari novel-novel konvensional. Pengarang di platform ini sering menggunakan cover novel yang bergaya seksualitas untuk menarik pembaca. Desain sampul ini dapat menjadi alat marketing yang efektif untuk menarik pembaca yang cenderung berorientasi visual. Selain itu, alur cerita yang ditemukan dalam novel-novel ini biasanya sederhana dan sering mengikuti gaya koreasentris kontemporer.

Banyak novel di platform ini memiliki plot dan karakter yang berubah seiring berjalannya waktu, tidak seperti novel konvensional yang biasanya memiliki akhir yang tuntas. Seringkali, pembaca memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan penulis dan memberikan komentar tentang jalan cerita, yang menghasilkan hubungan yang lebih dekat antara penulis dan pembaca. Selain itu, gaya bercerita alternatif berbasis chat digunakan dalam beberapa novel yang diterbitkan di platform sastra online, yang memberi pembaca kesan bahwa mereka sedang berbicara dengan karakter dalam cerita secara langsung. Pengalaman membaca menjadi lebih interaktif sebagai hasilnya. Terakhir, banyak pengarang yang menulis di platform ini memanfaatkan media seperti gambar dan musik untuk membuat pengalaman membaca lebih baik. Ini dapat meningkatkan suasana dan meningkatkan daya tarik cerita.

2. Karakteristik Cerpen Siswa

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan, penggunaan platform sastra siber telah ditunjukkan sebagai metode efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Fenomena ini dapat dianggap sebagai respons terhadap perubahan zaman di mana generasi Alpha, yang tumbuh dengan teknologi, masuk ke dunia pendidikan. Pemaparan lebih lanjut tentang elemen-elemen ini dapat ditemukan di sini.

Pembelajaran melalui platform sastra siber telah terbukti efektif karena memberikan konteks yang relevan dan menarik bagi siswa. Pada awal era teknologi digital, siswa generasi Alpha memiliki akses luas ke perangkat teknologi dan internet. Akibatnya, penggunaan platform sastra siber sesuai dengan karakteristik siswa ini. Mereka senang berada di dunia digital dan berinteraksi dengan konten online, seperti membaca dan menulis di platform-platform tersebut. Mereka dapat mengembangkan kemampuan menulis cerpen yang sudah ada sejak awal.

Selain itu, pembelajaran melalui platform sastra siber memungkinkan siswa untuk berbagi karya mereka dengan orang lain selain guru atau teman sekelas mereka. Ini dapat meningkatkan motivasi dan keyakinan siswa karena mereka mendapatkan umpan balik dari berbagai orang. Mereka juga dapat belajar dari karya sesama penulis di seluruh dunia, mempelajari berbagai gaya penulisan, dan memahami preferensi audiens di seluruh dunia. Secara keseluruhan, pembelajaran melalui platform sastra siber bukan hanya sesuai dengan fitur generasi Alpha, tetapi juga memungkinkan siswa untuk meningkatkan

kemampuan menulis cerpen mereka dengan lebih efisien dan berdaya saing di era internet saat ini.

Namun, berdasarkan studi pustaka, di sisi lain kualitas cerpen siswa menunjukkan ciri-ciri sebagai sastra populer. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu penggunaan bahasa yang akrab, klise, dan mudah dipahami. Ini adalah ciri utama sastra populer. Hal ini karena siswa melihat dan mengadopsi lingkungan platform sastra siber yang kebanyakan menggunakan bahasa yang klise dan mudah dicerna. Dengan ragam tulisan dengan bahasa yang dianggap paling dapat dimengerti oleh sebagian besar pembaca, siswa sering menggunakan ini dalam karya cerpen mereka.

Selain itu, cerpen hasil pembelajaran platform sastra siber memperlihatkan ketidakmampuan untuk menyampaikan ide atau pesan yang mendalam. Siswa cenderung menghindari cerita yang rumit dan berfokus pada plot yang sederhana dan alur cerita yang mudah diikuti oleh pembaca. Kebanyakan ceritanya hanya seputar persoalan remaja: percintaan, persahabatan, dan beberapa cerita yang mempunyai karakteristik sebagai Cinderella Syndrome.

Siswa menulis cerpen sesuai dengan tren atau selera pasar. Dengan kata lain, pasar yang disarankan oleh guru adalah pasar platform sastra siber yang mengejar tren dan komoditas sastra sebagai barang jualan. Mereka cenderung menghindari mempelajari tema atau gaya penulisan yang berbeda, mereka mungkin tertarik untuk menulis cerita yang mereka pikir akan populer atau mendapatkan tanggapan positif dari pembaca.

3. Implikasi Penggunaan Platform Sastra Siber Sebagai Lingkungan Ajar Menulis Cerpen

Implikasi penggunaan platform sastra siber sebagai lingkungan ajar menulis cerpen meliputi (1) abstraksi tentang dunia sastra (2) orientasi menulis siswa, (3) selera sastra, dan (4) kualitas sastra remaja. Berikut dijelaskan tentang implikasi-implikasi tersebut.

Penggunaan platform sastra siber akan mengerucutkan abstraksi siswa tentang dunia sastra. Mereka akan menganggap bahwa sebenarnya dunia sastra adalah yang mereka nikmati melalui platform sastra siber. Padahal di sisi lain, dunia sastra terdiri atas berbagai cakupan, mulai dari sastra tradisi sampai pada sastra kontemporer. Selain itu, khasanah dunia sastra mereka hanya terbatas pada sastra populer, mereka tidak berkenalan dengan sastra adiluhung pada tiap era kesejarahan dunia sastra. Di sisi lain, abstraksi sastra siber merupakan bagian kecil dari berbagai lingkungan di dunia sastra. (Schneider, 2010)

menyatakan bahwa platform sastra siber harus mempunyai lingkungan kritisnya sendiri seperti pada film dan televisi. Berdasarkan pendapat ini, besar kemungkinan bahwa platform sastra siber bukanlah platform sastra. Namun, para guru tetap menggunakan platform sastra siber sebagai alat untuk mengajarkan sastra. Jika keadaan ini diteruskan, akan terjadi perbedaan persepsi siswa tentang dunia sastra.

Selain miskonsepsi tentang dunia sastra, penggunaan platform sastra siber juga akan mendidik siswa tentang sastra yang berorientasi pada popularitas dan keuntungan. Hal ini sesuai dengan karakteristik sastra populer yang disampaikan oleh (Dewojati, 2021; Gelder, 2016) tentang tujuan utama sastra populer adalah diperolehnya popularitas dan keuntungan finansial. Siswa hanya akan menjadi penulis yang menghamba pada pasar. Motivasi mereka menulis hanyalah tentang terkenal dan kaya raya. Walaupun pada hakikatnya sastra erat kaitannya dengan produk komoditas (Rosen, 2020), pada dasarnya sastra adalah jalan pembuka untuk membangun peradaban (Wati, 2017).

Dalam sudut pandang siswa sebagai pembaca (bukan penulis), penggunaan Platform sastra siber akan menggiring selera sastra yang populer, vulgar, dan mempunyai karakteristik sastra populer. Tentu saja ini tidak masalah jika mereka juga menikmati jenis novel yang lain. Namun, pada kenyataannya guru adalah penentu selera sastra siswa (Herfanda, 2018). Guru adalah mata bagi para siswanya. Ketika mereka dikenalkan dengan sastra dengan karakteristik sastra populer yang berada di Platform Sastra siber, mereka akan mempunyai preferensi cerita sesuai dengan yang dikelnalkan oleh gurunya.

Tentu saja, implikasi paling bisa dirasakan adalah kualitas novel remaja. Jika bahan bacaan dan selera mereka sudah terbentuk, maka terbentuk pula karya yang menyesuaikan dengan selera mereka. Dalam konteks ini, Platform sastra siber mempunyai pengaruh yang kuat dalam menghasilkan kualitas novel remaja. Sebagaimana ditemukan dalam pembahasan kualitas cerpen siswa bahwa mereka cenderung menghindari cerita yang rumit dan berfokus pada plot yang sederhana dan alur cerita yang mudah diikuti oleh pembaca. Mereka tidak memasukan unsur ideasional tentang tema-tema yang krusial sebagai kritik di masyarakat. Hal ini sesuai dengan penelitian (Fatimah & Istiani, 2021) yang menyampaikan bahwa Platform sastra siber genre romansa cenderung mempunyai plot cinderela syndrome

yaitu pengharapan seorang wanita diselamatkan oleh laki-laki kaya dan status sosial tinggi.

D. DISKUSI

Aryanto dkk (2019) dan Herfanda (2018) menyatakan bahwa guru menjadi peran penting dalam mengenalkan sastra kepada siswa/peserta didik. Pembelajaran sastra sepenuhnya bergantung pada kemampuan guru memanfaatkan melimpahnya karya sastra, metode pembelajaran sastra, dan evaluasi pembelajaran sastra. Dengan kata lain, guru merupakan aktor utama dalam mengedukasi siswa tentang dunia sastra. Hal ini serupa dengan yang disampaikan oleh Zhang & Du (2022) yang menyatakan bahwa guru memainkan peran penting dalam memperkenalkan karya sastra kepada siswa. Mereka bertindak sebagai fasilitator, membimbing siswa dalam eksplorasi dan pemahaman mereka tentang sastra. Secara keseluruhan, peran guru adalah untuk membimbing dan mendukung siswa dalam eksplorasi dan pemahaman mereka tentang karya sastra, menciptakan lingkungan yang menumbuhkan kenikmatan, pemahaman, dan peningkatan keterampilan bahasa (Torres, 2012).

Maka dari itu, kekhawatiran terkait penggiringan selera siswa ke arah sastra yang monoton dan klise menjadi tidak berlebihan. Pada kenyataannya penggunaan Platform sastra siber telah menggiring kualitas karya sastra (cerpen) yang dihasilkan siswa menjadi sastra populer yang klise dan penuh cinderella syndrome. Maka dari itu, selain tanggung jawab para pelaku di dunia sastra untuk menjaga kualitasnya, guru juga sangat berperan dan bertanggung jawab jika selera sastra siswa dominan kepada sastra populer dan menutup mata terhadap khasanah sastra yang lain. Kekhawatiran ini tidak berlebihan karena memang siswa mempunyai kecenderungan untuk mengonsumsi cerita-cerita populer yang bisa diakses melalui gadget. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yoesoef, 2020) tentang kegemaran remaja dalam mengakses platform sastra digital.

Namun, perlu dilihat penggunaan Platform Sastra Siber dalam sudut pandang ekonomi kreatif. Dengan memberikan ruang bagi pengguna untuk berbagi pengalaman dan asumsi, platform sastra cyber dapat membantu ekonomi kreatif dengan meningkatkan kualitas dan akurasi tulisan (Sari, 2022). Selain itu, (Tvrdoň & Belvončíková, 2013) menyatakan bahwa dengan melakukan perubahan perubahan kecil pada pesan pemasaran, platform-platform kreatif seperti Wattpad, Fizzo, dll mendorong penulisan kreatif dan menunjukkan betapa pentingnya literasi digital dan kemampuan menulis kreatif di pasar sastra. Selain itu, dengan kebijakan pemerintah yang tepat dapat membantu

usaha kecil dan menengah dalam ekonomi kreatif dan menciptakan lingkungan yang mendukung untuk pertumbuhan mereka (Bødker et al., 2020). Selain itu, mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang mekanisme teknis yang mendukung platform digital yang mendukung ekonomi berbagi dapat membawa pada pembuatan platform yang lebih ramah komunitas, termasuk platform sastra siber (Tremblay, 2011). Secara umum, platform sastra siber menawarkan keuntungan ekonomis bagi para pelakunya.

Platform sastra siber menawarkan keuntungan ekonomis yang jelas bermanfaat bagi remaja. Mereka bisa memanfaatkan platform sastra siber untuk memperoleh tambahan keuangan ataupun sebagai kerja sampingan (Gelder, 2016). Ini adalah hal positif dampak pengenalan platform sastra siber kepada remaja. Namun, keuntungan ini seperti pisau bermata dua: platform sastra siber bisa menjanjikan keuntungan sekaligus mendidik remaja untuk mengapresiasi/memproduksi karya sastra yang hanya berorientasi pada keuntungan ekonomis saja.

Maka dari itu, Platform sastra siber harus bertransformasi menjadi lingkungan sastra yang adiluhung. Pada dasarnya platform sastra siber hanyalah media penyedia karya sastra. Platform sastra siber tidak sepenuhnya mengontrol/menentukan kualitas karya sastra yang terbit di sana. Platform hanya menyediakan pasar. Maka dari itu, yang perlu dipertimbangkan adalah input karya sastranya. Jika para penulis memperbaiki kualitas novelnya sesuai dengan nilai estetika tertentu, platform sastra siber bisa menjadi media yang efektif dalam memfasilitasi semua karya sastra, baik puisi, prosa, maupun drama.

Penulis karya sastra, khususnya novel, yang telah membangun pengalaman dan mematuhi standar estetika tertentu memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan dunia sastra, terutama ketika mereka memilih untuk berpartisipasi dalam pasar sastra siber. Keputusan mereka untuk berani berpartisipasi dalam platform ini memiliki konsekuensi yang lebih luas daripada hanya berdampak pada karya sastra mereka sendiri. Gerakan ini mampu menstimulasi penulis lain untuk mencapai standar kualitas yang sama atau bahkan lebih baik merupakan konsekuensi penting.

Secara keseluruhan, dampak positif ini dapat membantu meningkatkan standar sastra di platform sastra siber. Platform tersebut memiliki peluang untuk menjadi pasar sastra yang bermoral dan bertanggung jawab berkat model penulis berpengalaman yang mematuhi standar estetika yang tinggi. Karya sastra yang dibuat oleh penulis yang memenuhi standar kualitas tinggi juga dapat memberikan inspirasi bagi penulis lain untuk

menulis karya sastra yang lebih mendalam dan memiliki makna yang lebih besar. Dengan demikian, kehadiran penulis berpengalaman di platform sastra online mendorong komunitas sastra untuk lebih menghargai dan mengupayakan karya yang lebih baik. Dengan cara ini, dunia sastra secara keseluruhan akan diperkuat dan diperkaya.

Guru memainkan peran penting dalam mengajar sastra karena mereka merupakan pintu pertama bagi siswa untuk memasuki dunia sastra. Oleh karena itu, guru harus sangat hati-hati ketika menilai karya sastra yang berasal dari platform sastra siber. Guru tidak boleh terbuai oleh popularitas atau sejauh mana karya tersebut menjadi tren di antara siswa. Sebaliknya, perhatian utama harus diberikan pada kualitas sastra yang terkandung dalam karya. Berdasarkan standar kualitas yang tinggi dan tujuan pembelajaran sastra yang ditetapkan, guru harus memiliki kemampuan untuk memilih novel atau cerpen sebagai bahan ajar.

Dalam situasi seperti ini, guru harus memainkan peran kritis dan selektif saat memilih bahan ajar sastra. Karya harus dievaluasi dengan hati-hati dengan mempertimbangkan elemen seperti narasi, karakterisasi, penggunaan bahasa, dan kemampuan penulis untuk menyampaikan pesan sastra yang dalam. Untuk menentukan apakah sebuah novel atau cerpen yang ada di platform sastra siber layak untuk dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran sastra, kriteria eksternal seperti rating, desain sampul, dan ulasan pembaca tidak boleh menjadi satu-satunya ukuran. Sebaliknya, kriteria ini harus didasarkan pada standar kualitas sastra yang konsisten dengan pendekatan pembelajaran sastra yang menekankan pemahaman mendalam tentang karya sastra.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan penelitian ini adalah (1) platform sastra siber menyediakan lingkungan sastra yang apresiatif. Namun karena ketiadaan kontrol kualitas, menjadikan platform sastra siber sebagai wadah karya sastra yang kadang tidak bermoral dan cenderung berorientasi pada keuntungan ekonomis. (2) Karya cerpen siswa hasil pembelajaran sastra menggunakan platform sastra siber mempunyai karakteristik yang sama dengan sastra populer. (3) Dampak penggunaan platform sastra siber dalam pembelajaran sastra dapat menggiring siswa kepada selera sastra yang berorientasi pada keuntungan ekonomis dan popularitas, alih-alih berorientasi pada kualitas karya yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil penelitian, saran penelitian ini mengedepankan pentingnya untuk mengingat bahwa sastra populer tidak dapat dianggap sebagai

jenis sastra yang salah atau kurang bermakna secara inheren. Dengan menarik minat pembaca yang luas, sastra populer juga dapat membantu ekonomi kreatif. Penelitian yang mendalam tentang cara membuat lingkungan sastra siber yang berkualitas akan sangat disarankan. Penelitian semacam ini akan membantu memahami bagaimana berbagai genre sastra, termasuk yang populer, dapat diintegrasikan ke dalam platform siber sehingga menghasilkan konten sastra yang beragam dan berkualitas tinggi. Pada gilirannya, hal ini dapat membantu perkembangan ekonomi kreatif dan keberlanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kementerian Agama Republik Indonesia atas dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Manaf, N. (2015). Dinamika Penggunaan Kata dan Istilah dalam Karya Sastra Indonesia dan Implikasinya. *Humanus*, 14(1), 92. <https://doi.org/10.24036/jh.v14i1.5406>
- Al-Hafizh, M. (2012). Menakar Fungsi Dulce Et Utile Karya Sastra Remaja Indonesia. *International Conference on Languages and Arts*, 445–452.
- Aryanto, S., Widiensyah, A., & Markum, M. (2019). Kreativitas dalam Pembuatan Sastra Anak Berbasis Ecopreneurship. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 83–90. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21677>
- Basri, B., & Tamrin, A. F. (2022). Cyber Literature Apps Effectiveness in Learning Literature. *Proceedings of the 1st Konferensi Internasional Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI, KIBAR 2020, 28 October 2020, Jakarta, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.28-10-2020.2315338>
- Bhagirath Jetubhai Khuman, & Ghosal, M. (2019). Literature for building an inclusive society: Ungendered narrative and its impact on the daily life of queer individuals. *Moderna Språk*, 113(2), 108–123. <https://doi.org/10.58221/mosp.v113i2.7558>
- Bødker, S., Lewkowicz, M., & Boden, A. (2020). What's in a word? Platforms Supporting the Platform Economy. *Proceedings of the 11th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Shaping Experiences, Shaping Society*, 1–10. <https://doi.org/10.1145/3419249.3420167>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Danilova, L. N. (2023). Psychological and pedagogical profile of the alpha generation. *Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics*, 28(4), 5–12. <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2022-28-4-5-12>
- Devi, T. K. (2019). Blogs as Platforms for Disseminating and Popularizing Literature. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 2(2), 48–51.
- Dewojati, C. (2021). *Sastra Populer Indonesia*. UGM PRESS.
- Duhan, R. (2015). The Relationship between Literature and Society. *Language in India*, 15(4).
- Dwaik, R., Jweiless, A., & Shrouf, S. (2016). Using Blended Learning to Enhance Student Learning in American Literature Courses. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 15(2), 126–137.
- Fatimah, E., & Istiani, I. (2021). Cinderella Syndrome of Working Women in Cyber Literature. *E-Structural*, 3(02), 131–144. <https://doi.org/10.33633/es.v3i02.4338>
- Febriani, R. B., Rukmini, D., Mujiyanto, J., & Yuliasri, I. (2022). Lecturers' Perception on the Implementation of Approaches to Teaching Literature in EFL Classrooms. *Studies in English Language and Education*. <https://doi.org/10.24815/siele.v9i1.21035>
- Fletcher, L. (2016). Popular Fiction and Spatiality. *Popular Fiction and Spatiality*, 1–8. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-56902-8>
- Gabrielsen, I. L., Blikstad-Balas, M., & Tengberg, M. (2019). The Role of Literature in the Classroom: How and for What Purposes Do Teachers in Lower Secondary School Use Literary Texts? *L1 Educational Studies in Language and Literature*. <https://doi.org/10.17239/l1esll-2019.19.01.13>
- Gao, L. (2023). Contemporary american literature in Online Learning: fostering Reading Motivation and Student Engagement. *Education and Information Technologies*, 28(4), 4725–4740. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11329-5>
- Gelder, K. (2004). *Popular fiction: The logics and practices of a literary field*. Routledge.
- Gelder, K. (2016). *New directions in popular fiction: Genre, distribution, reproduction*. Springer.
- Hasan, A. M., & Hasan, Z. F. (2019). Students' Perception Towards Literature Integration in the English Language Departments at Duhok and Zakho Universities. *Advances in Language and Literary Studies*. <https://doi.org/10.7575/aiac.all.v10n.4p.130>
- Hedrick, A. (2021). One Direction real person fiction on Wattpad.com: A textual analysis of sexual consent. *Feminism and Psychology*, 31(3), 366–384. <https://doi.org/10.1177/0959353520958896>
- Herfanda, A. Y. (2018). Membentuk Karakter Siswa dengan Pengajaran Sastra. *Jurnal Tutoran*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jt.v1i1.1086>
- Hermanto, M. D., & Hasanudin, C. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMA Dengan Memanfaatkan Aplikasi Noveltoon. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 29–37.
- Hutami, N., & Alifsuma, M. Z. (2022). The Application of Socio-Cultural Pedagogical Approach in Teaching Popular Literature. *Lensa Kajian Kebahasaan Kesusastraan Dan Budaya*. <https://doi.org/10.26714/lensa.12.2.2022.197-216>
- Jung, L.-H., Choi, J.-H., Bang, H.-M., Shin, J.-H., & Heo, Y.-R. (2015). A comparison of two differential methods for nutrition education in elementary school: Lecture-and experience-based learning program.

- Nutrition Research and Practice*, 9(1), 87–91.
<https://doi.org/10.4162/nrp.2015.9.1.87>
- Kardiansyah, M. Y. (2021). WATTPAD AS A STORY-SHARING WEBSITE: IS IT A FIELD OF LITERARY PRODUCTION? *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 419–426.
- Karnanta, K. Y. (2017). Hierarki Sastra Populer dalam Arena Sastra Indonesia Kontemporer. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 4(1).
- Kaushik, V., & Walsh, C. A. (2019). Pragmatism as a Research Paradigm and Its Implications for Social Work Research. In *Social Sciences* (Vol. 8, Issue 9).
<https://doi.org/10.3390/socsci8090255>
- Khoerunnisa, N., Cahyani, A. W., Anggitasari, D., & Zanuar, M. Y. (2022). Pemanfaatan watsapp sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi materi menulis cerita pendek di SMP Negeri 1 Padamara. *Jurnal Studi Inovasi*, 2(3), 18–24.
- Kraxenberger, M., & Lauer, G. (2022). Wreading on Online Literature Platforms. *Written Communication*, 39(3), 462–496.
<https://doi.org/10.1177/07410883221092730>
- Lee, S. M., Na, E. S., & Lee, P. (2022). A Study on the Characteristics of Alpha Generation: Focusing on the Perception of Private Kindergarten Teachers. *Korean Association For Learner-Centered Curriculum And Instruction*, 22(17), 183–199.
<https://doi.org/10.22251/jlcci.2022.22.17.183>
- Lubis, R. A. (2019). *Efektivitas Media Watsapp dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Manduamas Tahun Pembelajaran 2018/2019*. Universitas Negeri Medan.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2005). *Qualitative data analysis (terjemahan)*. Jakarta: UI Press.
- Muassomah, M., Abdullah, I., Istiadah, I., Mujahidin, A., Masnawi, N., & Sohrah, S. (2020). Believe in Literature: Character Education for Indonesia's Youth. *Universal Journal of Educational Research*, 8(6), 2223–2231.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080605>
- Mulyaningtyas, R., & Ekafebriyanti, V. (2021). Pemanfaatan Noveltoon Sebagai Media Pembelajaran Prosa Di SMA. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 2(2), 87–106.
<https://doi.org/10.22515/tabasa.v2i2.3938>
- Noor, R. (2017). Sastra Populer dan Masalah Mutu Penelitian Sastra di Perguruan Tinggi. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 12(4), 265–275.
- Nurfadli, M., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Fizzo untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Mahasiswa dalam Menulis pada Pembelajaran Abad 21. *Seminar Nasional Daring Sinergi*, 1(1), 1086–1093.
- Nurhidayah, S., & Setiawan, R. (2019). Lanskap Siber Sastra: Postmodernisme, Sastra Populer, Dan Interaktivitas. *Poetika*, 7(2), 136.
<https://doi.org/10.22146/poetika.v7i2.50779>
- Putrayasa, I. B. (2017). Literature as Media Education Nation Character Values. *International Journal of Linguistics, Literature, and Culture*, 3(3), 1–9.
<https://doi.org/10.21744/ijllc.v3i3.443>
- Rahman, F. (2017). Cyber Literature: A Reader – Writer Interactivity. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 3(4), 156–164.
<https://doi.org/10.23918/ijsses.v3i4p156>
- Rosen, J. (2020). *Shakespeare Novelized: Hogarth, Symbolic Capital, and the Literary Market BT - The Novel as Network: Forms, Ideas, Commodities* (T. Lanzendörfer & C. Norrick-Rühl (eds.); pp. 271–298). Springer International Publishing.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-53409-7_16
- Sari, R. P. (2022). The Interaction of User Experiences with Digital Economy Platforms and Creative Writing: Empirical Evidence from Indonesia. *Journal of Eastern European and Central Asian Research (JEECAR)*, 9(1 SE-Manuscripts), 120–128.
<https://doi.org/10.15549/jeecar.v9i1.868>
- Sarmila B, Sehe Madeamin, & Besse Herdiana. (2022). Peningkatan Menulis Cerpen Melalui Aplikasi Watsapp pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Luwu Timur. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 266–272.
<https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i3.299>
- Schneider, M. (2010). Popular Fiction Studies: The Advantages of a New Field. *Studies in Popular Culture*, 33(1), 21–35.
<http://www.jstor.org/stable/23416317>
- Setyowati, L., & Samsu, N. (2015). Using children literature for teaching academic writing. *Proceedings of ISELT FBS Universitas Negeri Padang*, 3, 306–311.
- Sholihah, H. (n.d.). *Pemanfaatan Media Aplikasi Noveltoon dalam Keterampilan Menulis Cerpen Kelas VIII SMPN 13 Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Simanjuntak, N., Naibaho, P., & Arif, S. (2021). Pemanfaatan watsapp sebagai media pembelajaran menulis cerita pendek. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 223–228.
- Spooren, P., Brockx, B., & Mortelmans, D. (2013). On the Validity of Student Evaluation of Teaching. *Review of Educational Research*.
<https://doi.org/10.3102/0034654313496870>
- Syamsiah, S. (2019). *Hubungan antara Kebiasaan Membaca Berbasis Aplikasi Watsapp dengan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Torres, A. R. (2012). Literature in the foreign language syllabus: Engaging the student through active learning/El rol de la literatura en la enseñanza de lengua extranjera: la implicación del estudiante en el aula a través del aprendizaje activo. *TEJUELO. Didáctica de La Lengua y La Literatura. Educación/TEJUELO. Didactics of Language and Literature. Education*, 15, 9–16.
- Tremblay, G. (2011). Creative statistics to support creative economy politics. *Media, Culture & Society*, 33(2), 289–298.
<https://doi.org/10.1177/0163443710386519>
- Tvrdoň, J., & Belvončíková, E. (2013). Policy for the

- Support of Creative Economy. *Acta Regionalia et Environmentalica*, 10(1), 7-12.
<https://doi.org/doi:10.2478/aree-2013-0002>
- Ulfaida, N., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan aplikasi wappad sebagai penunjang pembelajaran menulis cerpen di SMA untuk mendukung gerakan merdeka belajar. *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan Dan Dunia Industri)*, 1(1), 1-9.
- Wahyuni, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX. 2 SMP Negeri 3 Batanghari dengan Menggunakan Media Noveltoon Semester I Tahun Ajaran 2018/2019. *Journal Education of Batanghari*, 2(8), 103-115.
- Wati, E. (2017). The Role Of Literature In Indonesian Development Process. *Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics (CaLLs)*, 2(1), 53.
<https://doi.org/10.30872/calls.v2i1.704>
- Yerahmetkyzy, Z., Languages, W., National, K., Faculty, P. E., Languages, W., Lazzat, A., Yerlan, A., Ulbala, I., & Nicosia, N. (2022). *World Journal on Educational Technology: Current Issues educational resources*. 14(5), 1332-1342.
- Yoesoef, M. (2020). Cyber Literature: Wappad and Webnovel as Generation Z Reading in the Digital World. *Proceedings of the International University Symposium on Humanities and Arts (INUSHARTS 2019)*, 453(Inusharts 2019), 128-131.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200729.025>
- Zhang, T., & Du, Z. (2022). Teacher Being The Leading Role: Introducing Comparative Literature Mechanism In Literature Translation Course. *ICERI2022 Proceedings*, 4624-4628.
- Zhang, Y., & Zhang, X. (2022). Design of Literary Theory Teaching System in the Visual Field of Language Graphic Relations. *Scientific Programming*.
<https://doi.org/10.1155/2022/6367755>