



## PROYEK MENULIS TEKS NARATIF DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL MELALUI *BOOK CREATOR* UNTUK MENDUKUNG KREATIVITAS DAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA

Wiwik Mardiana<sup>1</sup>, Rizky Putri Octaviany<sup>2</sup>, Wiwin Windayanti<sup>3</sup>, Farah Annisa<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Majapahit.

Email: [wiwik.mardiana@unim.ac.id](mailto:wiwik.mardiana@unim.ac.id)\*, [rizkyputrixanm2@gmail.com](mailto:rizkyputrixanm2@gmail.com),  
[wiwinwinda1216@gmail.com](mailto:wiwinwinda1216@gmail.com), [farahhanisa426@gmail.com](mailto:farahhanisa426@gmail.com)

### ABSTRAK

Pembelajaran di abad ke-21 dengan kemajuan teknologi yang pesat mendorong dunia pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran khususnya bahasa Inggris dengan konsep 5Cs (*communication, communities, connections, comparisons, dan culture*). Hal ini memberikan tantangan tersendiri bagi pendidik untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah melalui pembelajaran berbasis proyek dengan integrasi teknologi dan budaya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perspektif mahasiswa terkait proses pengalaman proyek menulis melalui Aplikasi *Book Creator* untuk menunjang kreativitas dan berfikir kritis, dampak dan faktor –faktor dalam kegiatan menulis teks naratif budaya lokal digital melalui *Book Creator* ke mahasiswa. Penelitian kualitatif ini menggunakan desain penelitian studi kasus dengan menggunakan metode wawancara dalam pengambilan data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *thematic analysis*. Partisipan dalam penelitian kami adalah lima belas mahasiswa semester dua (2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut mahasiswa kegiatan proyek menulis berbasis budaya dan melalui *Book Creator* memerlukan proses atau tahapan penulisan untuk mempermudah siswa dalam mengembangkan ide. Selain itu, kegiatan tersebut juga memberikan dampak yang tidak hanya dalam keterampilan berbahasa inggris, akan tetapi juga dalam hal pengetahuan dan kesadaran berbudaya serta kreativitas dan berfikir kritis. Model pembelajaran dalam proses penulisan serta dampak positif bisa menjadi rekomendasi untuk pembelajaran mata kuliah *writing* di tingkat universitas.

**Kata-kata kunci:** Keterampilan menulis, Pembelajaran berbasis proyek, *Book Creator*, budaya lokal

### ABSTRACT

Learning in 21st century along with the advance of technology encourage education to carry out 5Cs (communication, communities, connections, comparisons, and culture) concept in English language teaching. This brings challenges for educators to do innovation in learning, one of them is by implementing Project-based Learning together with the integration of technology and culture. Therefore, this current research aims to explain students' perspectives in their experience of writing project process, the impacts, and factors of culture-based narrative writing by using *Book Creator*. This qualitative research employed case study research by using interview method in collecting the data. Thematic analysis was applied to analyze the data. The participants are fifteen students of second semester students. The results of this research proves that based on students' views, culture-based writing project using technology need processes or stages to make students easy to develop ideas. Besides, it also gives positive impacts not only to students' writing skill but also to students'

cultural knowledge. The learning model in the process of writing, the positive impacts and factors can be recommended as a learning activity in writing course in university level.

**Keywords: writing skill, Project-based Learning, Book Creator, local culture**

## **1. Pendahuluan**

Saat ini pendidikan telah berkembang pesat dari zaman ke zaman sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud-Ristek) yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan pendidik dalam proses belajar mengajar. Hal ini tentunya juga tidak terlepas dari aspek perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad-21 yakni 5Cs dari *American Council on the Teaching of Foreign Language (ACTFL)* yang meliputi *communication, communities, connections, comparisons, culture* dalam pengajaran bahasa (Broderick, 2016). Berbagai aspek yang diajarkan pendidik kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar diantaranya kemampuan berbicara, kemampuan membaca serta keterampilan menulis. Pada keterampilan menulis merupakan keterampilan yang telah diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik mulai dari jenjang taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Dalam mengajar menulis, pendidik dapat menggunakan strategi kognitif dan latar belakang pengetahuan terkait budaya sasaran dalam mengajarkan berbagai komponen kepada peserta didik sehingga menghasilkan tulisan yang jelas, informatif dan dapat dipahami (Yuce & Atac, 2019). Selain itu, hal yang dapat dilakukan pendidik diantaranya yaitu merencanakan, menyusun, merevisi, dan menyunting dalam mengajarkan menulis (Anggraeni & Pentury, 2018). Hal ini juga tidak terlepas dengan adanya metode pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan yakni dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Menurut King & Smith (2020) bahwa pembelajaran berbasis proyek yang mana siswa lebih difokuskan bekerja secara kelompok untuk merencanakan, bekerja dan mempresentasikan proyek yang telah diciptakan. Pembelajaran berbasis proyek ini dapat di aplikasikan dalam pembelajaran menulis yang tidak hanya berfokus dalam mengoptimalkan keterampilan bahasa tetapi juga keterampilan lain seperti berfikir kritis dan kreatif (Syarifah & Emiliasari, 2018).

Sehubungan dengan proyek menulis, pendidik dan peserta didik dapat berfikir kritis dan berkeaktifitas menuangkan ide dengan memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu *Book Creator*. Teknologi berbasis web seperti *Book Creator* ini, dapat dijadikan sumber belajar digital yang mudah diakses secara gratis melalui computer maupun smartphone yang

mana terdiri dari teks, gambar dan suara. Hal ini juga dikatakan Maharani & Santosa (2021) bahwa *Book Creator* dapat membantu siswa dalam membuat buku digital yang menarik berbasis internet gratis dan sederhana. Oleh sebab itu, media *Book Creator* dapat digunakan sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam pembelajaran mata kuliah *English Paragraph Writing* juga menggunakan aplikasi berbasis web dalam menulis teks naratif budaya lokal. Pada teks jenis ini, menceritakan suatu peristiwa yang diwariskan dari waktu ke waktu di antaranya seperti legenda, cerita rakyat dan mitos (Sulistyowati & Surachmi, 2020). Umumnya setiap cerita yang disajikan mengandung pesan moral terkait nilai-nilai luhur. Hal ini menjadi tantangan baru bagi mahasiswa maupun dosen dalam hal menuangkan ide yang berbentuk tulisan dengan memadukan teknologi. Tentunya hal ini juga diperlukan adanya kreativitas yang bertujuan menciptakan sebuah gagasan ataupun inovasi yang baru. Hal ini seperti yang dikatakan Ozdas & Batdi (2017) bahwa siswa dapat memodifikasi, menggunakan kembali, atau bahkan menciptakan ide maupun produk baru serta memahami informasi yang didapatkan dari perspektif yang berbeda melalui sebuah kreativitas.

Penelitian terdahulu terkait fokus pada penerapan *screencast-o-matic* dan *Book Creator* dalam meningkatkan penulisan argumentatif (Maharani & Santosa, 2020), mengeksplorasi pemahaman siswa tentang nilai moral dalam naratif lokal selama kegiatan menulis (Sulistyowati & Surachmi, 2020), pembelajaran berbasis proyek dalam menulis teks naratif dan perspektif siswa dalam pembelajaran menulis (Syarifah & Emiliasari, 2019) serta penerapan digital storytelling sebagai teks multimodal (Lestariyana & Widodo, 2018). Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kreativitas menulis mahasiswa dari pengalaman menulis bernuansa budaya lokal dan dampak penggunaan *Book Creator* dalam pembelajaran menulis. Secara spesifik, pembelajaran menulis dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pendapat atau sudut pandang mahasiswa terhadap 1) pengalaman proses proyek menulis melalui *Book Creator* untuk menunjang kreativitas dan berfikir kritis, 2) dampak kegiatan menulis teks naratif budaya lokal digital melalui *Book Creator* ke mahasiswa, 3) faktor-faktor yang mempengaruhi dan 4) inferensi kreativitas dan berfikir kritis dari penjelasan-penjelasan sebelumnya.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran terkait pengalaman mahasiswa dalam proyek menulis teks naratif digital berbasis budaya lokal melalui *Book Creator* untuk mendukung kreativitas dan berfikir kritis mahasiswa. Sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan gambaran dalam merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran berbasis teknologi dan budaya dalam pengajaran keterampilan menulis.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus (Yin, 2018) karena penelitian ini berfokus pada satu kelompok untuk mengetahui pengalaman mahasiswa dalam proyek menulis teks naratif digital berbasis budaya lokal melalui *Book Creator* untuk mendukung kreativitas dan berfikir kritis mahasiswa di mata kuliah *English Paragraph Writing*. Sumber data penelitian kami adalah mahasiswa semester dua (2) dengan jumlah lima belas mahasiswa di program studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Majapahit. Mahasiswa yang dipilih adalah mahasiswa yang berhasil menyelesaikan proyek menulis naratif di *Book Creator* di kelas *English Paragraph Writing*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Wawancara dilakukan untuk mendalami informasi dari mahasiswa terkait pengalaman mahasiswa dalam proyek menulis teks naratif digital berbasis budaya lokal melalui *Book Creator* untuk mendukung kreativitas dan berfikir kritis mahasiswa.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis tematik. Analisis tematik merupakan salah satu cara untuk menganalisis data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006; Lochmiller, 2021). Analisis data secara tematik akan dijabarkan sesuai poin-poin indikator yang ditanyakan dalam wawancara dan inferensi penjelasan dari hasil wawancara yaitu 1) proses pengalaman menulis bernuansa budaya lokal dan *Book Creator* serta 2) dampaknya dalam pembelajaran menulis. 3) faktor-faktor yang mempengaruhi dan 4) kreativitas dan berfikir kritis. Dalam hal pengalaman menulis terdiri atas beberapa aspek diantaranya yaitu aspek pengembangan ide dan paragraf, aspek grammatikal dan koherensi, dan aspek desain. Kemudian dalam hal dampak dalam pembelajaran menulis terdiri atas dua aspek yaitu aspek kemampuan bahasa Inggris dan aspek pengetahuan budaya.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

### **3.1 Proses Pengalaman Menulis Bernuansa Budaya Lokal pada *Book Creator***

#### **1. Aspek Pengembangan Ide dan Paragraf**

Dalam mengembangkan ide untuk menentukan dan mengembangkan topik misalnya, beberapa mahasiswa merasa kesulitan karena harus mempunyai cerita yang berbeda dengan teman-teman lainnya, kurang memahami budaya dan memformulasikan judul yang kreatif. Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara berikut ini:

“Saya merasa kesulitan dalam mengembangkan ide atau topik karena sebenarnya kurang memahami budaya di tempat tinggal saya. Sehingga saya harus mencari tahu terlebih dahulu di internet.” (Mahasiswa 1 – MFH)

“Dalam mengembangkan idenya kami melakukan drafting atau outlining terlebih dahulu sesuai dengan arahan dari dosen kami kemudian baru mengembangkan ke dalam paragraf dan itu membuat lebih mudah dan terstruktur.” (Mahasiswa 1 – MFH)

“Menurut saya susah karena saya ingin judul yang kreatif tapi saya susah menuangkan idenya. Saya sebenarnya juga tidak begitu familiar dengan budaya lokal. Dan akhirnya saya mencari terlebih dahulu di internet.” (Mahasiswa 6 – EP)

“Untuk pengembangan ide, saya melakukan *outlining* kemudian pengembangan ke dalam paragraf. Hal tersebut memudahkan saya dalam mengembangkan ide.” (Mahasiswa 6 – EP)

Ada beberapa mahasiswa yang mudah dalam hal pengembangan ide terkait konsep menulis naratif berbasis budaya. Hal ini karena mahasiswa sudah memiliki skemata atau pengalaman sebelumnya terkait budaya lokal yang akan diceritakan.

“Saya tidak merasa kesulitan karena topik berkaitan dengan budaya di sekitar dan saya mengetahuinya sebelumnya. Namun, untuk memastikan cerita yang saya ketahui benar apa tidak saya cek juga di internet dan buku kemudian saya ceritakan ulang dengan bahasa saya sendiri.” (Mahasiswa 11 – DN)

“untuk pengembangan topik, saya harus membuat kerangka cerita baru dijabarkan ke dalam cerita. Proses tersebut membuat cerita lebih terstruktur” (Mahasiswa 11 – DN)

Dari hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki pengetahuan terkait kebudayaan akan lebih mudah dalam menentukan dan mengembangkan ide. Namun, mahasiswa yang belum memiliki sama sekali pengetahuan terkait kebudayaan di sekitar, mereka kesulitan. Dan proses menulis melalui drafting atau outlining dan kemudian dikembangkan ke dalam paragraf memudahkan mahasiswa dalam menceritakan alur cerita dan terstruktur. Hal ini seperti yang dikatakan Yuce & Atac (2019) bahwa proses menulis merancang, menyusun, membuat kerangka, revisi, pengembangan dalam menulis dilakukan agar tulisan informatif, jelas, dan terbaca dengan mudah oleh pembaca.

## 2. Aspek Gramatikal dan Koherensi

Unsur lain dalam hal penulisan adalah gramatikal dan koherensi suatu tulisan untuk kejelasan suatu tulisan. Seluruh mahasiswa merasa kesulitan karena mereka belum terbiasa menulis dan terbiasa dengan bahasa Inggris secara lisan. Mereka harus berfikir lebih untuk kesinambungan cerita antar kalimat dan antar paragraf. Namun, mereka merasa terbantu karena dosen memberikan umpan balik terhadap tulisan mereka dari aspek gramatikal atau

tata bahasa dan koherensi atau kejelasan tulisan mereka. Contoh dari hasil wawancara adalah di bawah ini:

“Menurut saya, menulis itu membuat kita harus berfikir lebih karena harus mempertimbangkan *grammarnya* terus keterkaitan atau antar kalimat nyambung apa tidak. Kadang juga harus menentukan kosa kata yang lebih tepat begitu.” (Mahasiswa 13 – MI)

“Dosen biasanya memberikan umpan balik ke kami dan itu membuat kami lebih memahami dan terinspirasi untuk mengembangkan ide-ide dan tata bahasa serta cerita jadi lebih terstruktur dan jelas.” (Mahasiswa 13 – MI)

“Hal yang paling menantang dalam menulis menurut saya itu adalah harus sangat memperhatikan gramatikal dan koherensi dan saya masih harus terus berlatih di sana karena belum terbiasa.” (Mahasiswa 15 – MTM)

“tapi, meskipun menulis itu memang sulit dan menantang. Dosen kami memberikan *feedback* jadi kami tahu kesalahan kami dan segera merevisi. Tapi kami juga harus belajar dulu cari penjelasan dari youtube atau sumber lain untuk memastikan tulisan saya ada yang salah atau tidak selain yang sudah dikoreksi dosen” (Mahasiswa 15 – MTM)

### 3. Aspek Desain

Dalam proyek menulis naratif digital, mahasiswa menulis melalui *Book Creator* sehingga mahasiswa harus membuat karya buku dan desain. Desain gambar harus sesuai dengan alur cerita dan sekreatif mungkin. Semua mahasiswa meskipun merasa kesulitan tapi mereka sangat senang karena ini merupakan pengalaman mereka pertama kali membuat buku dengan cerita naratif budaya lokal dan mengharuskan mereka untuk berkreasi. Ada dua mahasiswa yang bisa mendesain gambar dua dimensi sehingga bisa mengilustrasikan gambarnya sendiri dan bisa sesuai dengan alur cerita. Lihat hasil wawancara berikut ini:

“Dalam hal mendesain sebenarnya mudah kalau kita tidak melihat dari unsur cerita, namun kita diharuskan menyediakan gambar yang sesuai dengan alur cerita kita. Bagi saya yang belum bisa desain atau gambar dua atau tiga dimensi itu harus lama mencari gambar-gambar yang sudah tersedia. Akan tetapi saya sangat senang dan puas karena dosen mengapresiasi kalau hasil kami sangat kreatif dan memang melatih kreativitas dan melatih berfikir untuk yang lebih detail tidak asal gitu.” (Mahasiswa 9 – FA)

“Kebetulan saya bisa desain atau membuat gambar sendiri yang dua dimensi. Jadi, memang bisa menyesuaikan dengan cerita. Dan saya sangat senang karena buku saya terpilih untuk di ISBN kan dengan dosen saya. Hal ini memicu saya untuk ingin berkreasi lagi membuat buku-buku yang lain.” (Mahasiswa 15 – MTM)

“Saya bisa desain sendiri dan ini melatih saya untuk berkreasi karena gambar yang saya desain atau buat harus sesuai dengan alur cerita. Proyek menulis ini juga membuat saya senang dan termotivasi karena cerita saya terpilih untuk di ISBN kan oleh dosen mata kuliahnya.” (Mahasiswa 11 – MFH)

Dari hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa kegiatan proyek menulis pada aspek desain mengharuskan mahasiswa untuk berfikir secara logis yakni menyesuaikan gambar dan cerita, bagaimana mencari gambar yang sesuai dan berkaitan satu sama lain. Dari kegiatan proyek menulis juga memperlihatkan bahwa mahasiswa juga memiliki kemampuan atau keterampilan mendesain. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Syarifah & Emiliasari (2018) bahwa kegiatan pembelajaran proyek menulis melatih mahasiswa berfikir kritis dan kreatif. Apresiasi dosen juga sangat penting untuk memotivasi dan mendorong mahasiswa dalam berkarya.

### **3.2 Dampak Proyek Menulis Teks Naratif Digital Melalui *Book Creator* Pada Mahasiswa**

#### **1. Kemampuan Berbahasa Inggris**

Melalui kegiatan menulis teks naratif, mahasiswa merasa mereka ada peningkatan dalam hal kosa-kata terutama yang berkaitan dengan budaya dan kemampuan menulis. Perhatikan hasil wawancara di bawah ini:

“Saya merasa kegiatan menulis ini membuat saya menjadi meningkat kosa-kata saya karena saya lebih banyak membaca cerita-cerita lainnya juga yang menarik. Terus saya juga jadi ingin tahu budaya lain di kota saya.” (Mahasiswa 13 – SB)

#### **2. Pengetahuan Berbudaya**

Proyek menulis naratif bertema budaya lokal menjadikan mahasiswa menjadi lebih ingin tahu tentang budaya lokal mereka masing-masing. Mahasiswa yang baru mengetahui budaya lokal juga merasa ada peningkatan pengetahuan dan ingin mempelajari lagi.

“Menurut saya, saya jadi lebih memahami proses menulis, cara menulis yang baik kemudian pengetahuan berbudaya saya juga bertambah karena sebelumnya tidak tahu jadi tahu kemudian saya juga akhirnya ingin tahu kebudayaan yang lain” (Mahasiswa 8 – AS)

Dari hasil wawancara terkait dampak proyek menulis teks naratif digital melalui *Book Creator* menunjukkan bahwa dampak pada kemampuan bahasa Inggris mahasiswa hampir seluruh mahasiswa mengalami peningkatan dalam menguasai kosa kata, peningkatan materi teks naratif dan memiliki perasaan senang setelah menulis teks naratif digital melalui *Book Creator*. Kemudian dalam hal pengetahuan berbudaya, seluruh mahasiswa mengalami peningkatan dalam pengetahuan berbudaya dan hampir seluruh mahasiswa berkeinginan untuk mempelajari budaya lokal yang ada. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Maharani & Santosa (2020) dan Sulistyowati & Surachmi (2020) bahwa unsur budaya dan teknologi

dalam melatih mahasiswa menulis dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, motivasi, dan kreativitas.

### **3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa dalam Proses Menulis**

Mengacu pada hasil wawancara di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam menulis teks naratif berbasis budaya lokal melalui *Book Creator* adalah sebagai berikut:

1. Skemata Pengetahuan berbudaya

Berdasarkan Mahasiswa 6 – EP dan Mahasiswa 1 – MFH, kesulitan pengembangan ide dalam menulis teks naratif berbasis budaya lokal adalah karena belum mengenal budaya lokal. Sedangkan mahasiswa yang sudah mengenal merasa tidak kesulitan untuk pengembangan teks naratif.

2. Keterampilan menulis

Selain faktor pengetahuan berbudaya, keterampilan menulis dalam hal gramatikal, mahasiswa masih perlu bimbingan karena mereka merasa belum terbiasa untuk menggunakan bahasa Inggris secara tertulis dengan menggunakan tata bahasa yang memadai.

3. Keterampilan mendesain

Mendesain dalam kegiatan penulisan ini merupakan hal baru dan tantangan bagi mahasiswa dikarenakan unsur visual yang mereka tampilkan harus sesuai dengan alur cerita. Bagi mahasiswa yang sudah memiliki keterampilan mendesain pun tetap harus berfikir bagaimana agar gambar yang ditampilkan bisa diterima oleh pembaca.

### **3.4 Kreativitas dan Berfikir Kritis**

Kegiatan menulis teks naratif berbasis budaya lokal dan melalui *Book Creator* merupakan perpaduan ide tulisan yang dituangkan ke dalam teknologi. Berdasarkan pembahasan dari hasil wawancara di atas, melalui tema budaya lokal dan teknologi *Book Creator*, mahasiswa menjadi harus menciptakan ide yang berupa modifikasi, menggunakan kembali atau bahkan membuat baru baik dari unsur konten maupun desain mendorong mahasiswa berfikir kritis dan kreatif. Mahasiswa mengakui bahwa mereka harus memadukan antar gambar visual dan cerita dan mencari gambar atau mendesain sendiri di mana gambar harus berterima dengan alur cerita sehingga bisa dipahami dengan mudah oleh pembaca. Ozdas & Batdi (2017) menegaskan bahwa menulis dengan integrasi teknologi merupakan



tantangan karena diperlukan kreativitas untuk menciptakan suatu inovasi yang bisa melalui memodifikasi, menggunakan kembali, atau menciptakan gagasan baru.

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa dalam proyek menulis teks naratif digital berbasis budaya lokal melalui *Book Creator*, pengalaman mahasiswa menulis melalui beberapa proses diantaranya proses pengembangan ide dan paragraf, penggunaan gramatikal dan koherensi. Proses mendesain gambar ke dalam tulisan memberikan dampak yang positif baik dalam keterampilan berbahasa Inggris maupun pengetahuan berbudaya. Hal tersebut tidak hanya berpusat pada materi yang disajikan tetapi juga kreativitas dan berfikir kritis mahasiswa dalam menuangkan ide ke dalam proyek menulis tersebut. Penelitian ini merekomendasikan bahwa proses menulis teks naratif berbasis budaya lokal melalui *Book Creator* perlu adanya *stage* atau langkah (*drafting / outlining*) untuk memudahkan mahasiswa mengembangkan ide. Dan integrasi teknologi juga sangat diperlukan untuk melatih kreativitas mahasiswa.

#### Daftar Pustaka

- Anggraeni, A. D., dan Pentury, H. J. 2018. Using Graphic Organizer as A Media in Students' Writing Project. *Journal of English Language Teaching*. 2(2):105-111
- Braun, V., & Clarke, V. 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*. 3(2): 77-101.
- Broderick, M. 2016. STEAM into World Language Education. PSMLA Forum (exclusive online content) <https://www.psmla.org>
- King, B., dan Smith, C. 2020. Using Project-Based Learning to Develop Teachers for Leadership. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*. 1-7.
- Lestariyana, R. P. D., dan Widodo, H. P. 2018. Engaging Young Learners of English with Digital Stories: Learning to mean. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*. 8(2):489-495
- Lochmiller, C. R. 2021. Conducting Thematic Analysis with Qualitative Data. *The Qualitative Report*, 26(6), 2029-2044.
- Maharani, A.A.P., dan Santosa, M. H. 2021. The Implementation of Process Approach Combined with Screencast-O-Matic and Book Creator to Improve Students' Argumentative Writing. *LLT Journal: A Journal on Language and Language Learning*. 24(1):12-22

- Ozdas, F., dan Batdi, F. 2017. A Thematic-based Meta Analytic Study Regarding The Effect of Creativity on Academic Success and Learning Retention. *Journal of Education and Training Studies*. 5(3):53-61
- Sulistiyowati, T., dan Surachmi W, S. 2020. Introducing Local Wisdom Through Narrative: Teaching English in English Education. *Indonesian EFL Journal (IEFLJ)*. 6(1):81-88
- Syarifah, E. F., dan Emiliasari, R. N. 2019. Project-Based Learning to Develop Students' Ability and Creativity in Writing Narrative Story. *Indonesian EFL Journal*. 5(1):85-94
- Yin, R. K. 2018. *Case Study Research and Applications Design and Methods*. Edisi ke-6. SAGE Publications. California.
- Yuce, E., dan Atac, B. A. 2019. Peer Editing as A Way of Developing ELT Students' Writing Skills: An Action Research. *Journal of Language and Linguistics Studies*. 15(4):1226-123