



Journal of Professional Elementary Education JPEE

Vol. 4, No. 2, September 2025 hal. 192-203

Journal Page is available to <http://jpee.lppmbinabangsa.id/index.php/home>



Implementasi Sastra Anak Digital Dengan Ilustrasi Berbasis Ai Pada Materi "Berhati-Hati Di Mana Saja" Untuk Siswa Sekolah Dasar

Decenni Amelia¹, Sani Aryanto², Risma Nuriyanti³, Alifia Safitri⁴

^{1,2,4}Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

³Institut Pendidikan Indonesia Garut

Email: decenni.amelia@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

This study aims to describe the implementation of digital children's literature with artificial intelligence (AI)-based illustrations on the material "Being Careful Everywhere" for elementary school students. The material "Being Careful Everywhere" discusses how to protect oneself from danger and accidents in various places such as home, school, streets, or other public areas. The research employed a descriptive qualitative method with a direct observation approach to classroom learning activities. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed descriptively to illustrate students' responses and the effectiveness of the media used. The results show that digital children's literature with AI-generated illustrations successfully captures students' attention, enhances comprehension of the story content, and fosters the character value of caution in daily life. Moreover, the use of this interactive digital medium encourages active student engagement during the learning process. Thus, the implementation of AI-based digital children's literature can serve as an innovative alternative in elementary language learning that emphasizes digital literacy and character education.

Keywords: Children's Literature, Digital Media, Artificial Intelligence (AI), Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi sastra anak digital dengan ilustrasi berbasis kecerdasan buatan (AI) pada materi "Berhati-hati di Mana Saja" untuk siswa sekolah dasar. Materi "Berhati-hati di Mana Saja" ini membahas tentang bagaimana cara menjaga diri dari bahaya dan celaka di berbagai tempat seperti, rumah, sekolah, jalan, atau tempat umum lainnya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran di kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan respon siswa dan efektivitas penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sastra anak digital dengan ilustrasi AI mampu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman isi cerita, serta menumbuhkan nilai karakter kehati-hatian dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media digital interaktif ini mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, implementasi sastra anak digital berbasis AI dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menekankan literasi digital dan pendidikan karakter.

Kata kunci: Sastra Anak, Media Digital, Kecerdasan Buatan (AI), Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah penanaman nilai-nilai keselamatan diri sejak dini, terutama dalam konteks kegiatan sehari-hari seperti berjalan, bermain, maupun berinteraksi di lingkungan sekitar. Keselamatan diri tidak dapat diajarkan hanya melalui penjelasan teoretis, tetapi perlu diinternalisasi melalui pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan bermakna. Dalam hal ini, pembelajaran pada Kurikulum Merdeka memberikan peluang luas bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang integratif dan relevan dengan kehidupan anak (Kemendikbudristek, 2023).

Tema “Berhati-hati di Mana Saja” merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar yang bertujuan menanamkan kesadaran siswa terhadap pentingnya bersikap hati-hati dan menjaga keselamatan dalam berbagai situasi. Materi ini mencakup pemahaman terhadap aturan dasar pejalan kaki, keselamatan saat bersepeda, serta tata cara menjadi penumpang kendaraan bermotor yang baik. Pembelajaran semacam ini berkaitan erat dengan pembentukan karakter disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Damayanti, 2020). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penyampaian materi keselamatan sering kali belum efektif karena guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media statis yang kurang menarik perhatian siswa sekolah dasar yang masih berpikir konkret dan imajinatif. Akibatnya, siswa mudah bosan dan tidak sepenuhnya memahami makna dari perilaku berhati-hati dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media digital menjadi salah satu solusi inovatif untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar anak dan strategi pembelajaran guru. Salah satu dampak yang paling terasa adalah munculnya berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media digital telah menjadi strategi penting untuk menumbuhkan minat belajar dan mengembangkan kemampuan literasi siswa. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pengembangan sastra anak digital dengan dukungan ilustrasi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*), yang berpotensi memperkaya pengalaman membaca dan memperkuat nilai-nilai karakter pada anak (Cahyani & Setiawan, 2023).

Sastra anak memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kognitif, afektif, dan sosial anak. Melalui cerita, anak belajar memahami dunia di sekitarnya, mengenal nilai-nilai moral, serta mengembangkan empati dan imajinasi. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, sastra anak tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan karakter dan keterampilan berbahasa (Haryanto & Lestari, 2021). Namun, di era digital seperti sekarang, tantangan utama yang dihadapi guru adalah bagaimana menyajikan karya sastra dengan cara yang menarik dan relevan bagi generasi yang tumbuh dalam lingkungan teknologi.

Salah satu upaya inovatif untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan (AI) ke dalam penyajian sastra anak dalam bentuk digital (Prasetyo & Yuliani, 2022). Kecerdasan buatan memungkinkan terciptanya ilustrasi yang realistis, ekspresif, dan kontekstual, sehingga mampu

memperkuat makna cerita yang dibaca oleh siswa. Dengan bantuan AI, pendidik dapat menghasilkan gambar dan visualisasi cerita yang sesuai dengan isi teks tanpa membutuhkan kemampuan menggambar profesional. Hal ini menjadikan media pembelajaran lebih efisien dan menarik bagi anak-anak yang secara alami tertarik pada aspek visual.

Materi “Berhati-hati di Mana Saja” dipilih dalam penelitian ini karena mengandung nilai karakter penting yang perlu ditanamkan sejak dini, yaitu sikap kehati-hatian. Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak sering menghadapi berbagai situasi yang menuntut kewaspadaan, baik di rumah, sekolah, jalan, maupun tempat umum lainnya. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya kehati-hatian dapat menimbulkan risiko terhadap keselamatan diri. Oleh karena itu, melalui sastra anak yang dikemas secara digital dan dilengkapi dengan ilustrasi AI, pesan moral mengenai pentingnya berhati-hati dapat disampaikan dengan cara yang lebih konkret dan menarik (Siregar, 2021).

Selain memberikan penguatan terhadap pendidikan karakter, implementasi sastra anak digital juga berkontribusi terhadap pengembangan literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar. Literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Dengan mengenalkan sastra anak digital, siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga belajar berinteraksi dengan media digital secara produktif. Guru pun berperan penting sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memahami isi cerita, menafsirkan makna ilustrasi, dan merefleksikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Metode penelitian deskriptif kualitatif dengan observasi langsung yang digunakan dalam studi ini memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana media sastra anak digital berbasis AI diterapkan dalam aktivitas pembelajaran. Melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi, peneliti dapat melihat respon siswa secara langsung, termasuk tingkat perhatian, keterlibatan, serta pemahaman terhadap isi cerita. Pendekatan ini juga memungkinkan analisis mendalam terhadap efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar dan pembentukan karakter siswa.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Amelia, dkk. 2024, menyatakan bahwa dengan bantuan AI, pendidik dapat menghasilkan gambar dan visualisasi cerita yang sesuai dengan isi teks tanpa membutuhkan kemampuan menggambar profesional. Hal ini menjadikan media pembelajaran lebih efisien dan menarik bagi anak-anak yang secara alami tertarik pada aspek visual (Amelia, 2024). Penggunaan sastra anak digital dengan ilustrasi AI memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tampak antusias ketika melihat visualisasi cerita yang menarik, dan hal ini berdampak positif terhadap kemampuan mereka memahami pesan yang disampaikan. Cerita “Berhati-hati di Mana Saja” berhasil menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga diri dari bahaya di berbagai situasi, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan sekitar. Selain itu, media digital ini juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas, karena mereka terdorong untuk berbagi pengalaman pribadi yang relevan dengan isi cerita.

Dari perspektif guru, penerapan sastra anak digital dengan ilustrasi AI dianggap sebagai solusi praktis dan inovatif. Guru tidak lagi perlu mengandalkan buku cetak yang terbatas atau mencari ilustrasi manual untuk mendukung pembelajaran.

Teknologi AI membantu menghasilkan ilustrasi dengan cepat dan sesuai kebutuhan. Hal ini selaras dengan tuntutan Merdeka Belajar yang mendorong guru untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Selain itu, penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dengan upaya pemerintah dalam memperkuat pendidikan karakter dan literasi digital di sekolah dasar. Melalui penerapan media berbasis AI, siswa tidak hanya belajar tentang isi cerita, tetapi juga tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara positif untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, sastra anak digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana literasi bahasa, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan pengenalan etika penggunaan teknologi.

Secara konseptual, implementasi sastra anak digital berbasis AI dapat dipandang sebagai bentuk transformasi literasi konvensional menuju literasi multimodal (Miles, Huberman, & Saldaña, 2018). Dalam literasi multimodal, teks tidak hanya dipahami melalui kata-kata, tetapi juga melalui visual, suara, dan interaksi digital yang saling melengkapi. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik pembelajar abad ke-21 yang terbiasa dengan informasi visual dan interaktif. Oleh karena itu, penerapan sastra anak digital berbasis AI merupakan langkah strategis dalam membangun budaya literasi yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi sastra anak digital dengan ilustrasi berbasis AI diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi "Berhati-hati di Mana Saja" dengan cerita yang berjudul "Rafi yang Berhati-hati". Penelitian ini juga bertujuan untuk menggambarkan respon siswa terhadap penggunaan media digital tersebut serta mengidentifikasi dampaknya terhadap pemahaman nilai karakter kehati-hatian. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan literasi digital dan penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan implementasi sastra anak digital dengan ilustrasi berbasis kecerdasan buatan (AI) pada materi "Berhati-hati di Mana Saja" untuk siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara alami melalui observasi langsung tanpa manipulasi variabel. Subjek penelitian melibatkan guru dan siswa kelas IV di subjek penelitian adalah siswa kelas II di SDN Bojong Rawalumbu I Kota Bekasi yang telah menggunakan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti bertindak sebagai pengamat aktif terhadap pelaksanaan kegiatan belajar yang memanfaatkan media sastra anak digital dengan cerita berjudul "Rafi yang Berhati-hati", dengan ilustrasi yang dihasilkan melalui teknologi AI untuk memperkuat visualisasi isi cerita. Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu: (1) observasi langsung terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, (2) wawancara semi terstruktur dengan guru dan siswa untuk mengetahui respon dan persepsi mereka

terhadap media yang digunakan, serta (3) dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi respon siswa, efektivitas media digital berbasis AI, serta kontribusinya terhadap pemahaman nilai karakter kehati-hatian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

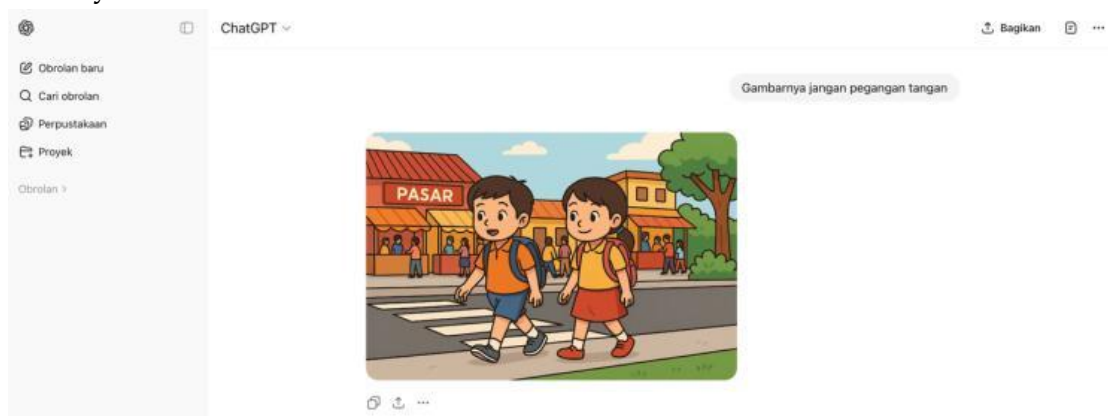
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap perancangan dan pengembangan media digital, tahap implementasi dalam pembelajaran, dan tahap refleksi dan evaluasi.

1. Tahap Perancangan dan Pengembangan Media Digital

Tahap pertama dimulai dengan penyusunan naskah cerita anak berjudul "Rafi yang Berhati-hati". Cerita ini dirancang sesuai karakteristik anak kelas II sekolah dasar, dengan bahasa yang sederhana, alur yang mudah diikuti, serta tokoh utama yang mencerminkan perilaku berhati-hati dalam kehidupan sehari-hari. Cerita menggambarkan pengalaman Rafi dan temannya Lina yang belajar berhati-hati saat berjalan menuju sekolah, dan saat bermain di lingkungan sekolah. Setelah naskah selesai, tahap berikutnya adalah pembuatan ilustrasi menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI). Ilustrasi dibuat melalui *prompting* deskriptif agar menghasilkan gambar yang sesuai dengan adegan dan karakter cerita. Berikut adalah proses pembuatan *prompting* pada ChatGPT;

- a) "Pagi itu, Rafi berangkat ke sekolah dengan semangat. Ia berjalan kaki bersama temannya, Lina. Di jalan, mereka harus menyeberang di depan pasar yang ramai. Buatlah ilustrasinya untuk anak kelas 2 SD". Namun hasil ilustrasi menggambarkan Rafi dan Lina bergandengan tangan, karena cerita ini ditujukan untuk siswa kelas II sekolah dasar, maka peneliti menambahkan prompt "gambar ilustrasinya jangan bergandengan tangan". Berikut adalah hasilnya:



- b) Prompting selanjutnya "Buatlah ilustrasi selanjutnya dengan cerita; Sebelum menyeberang, Rafi berkata, "Lina, kita lihat kiri dan kanan dulu, ya!" Lina mengangguk".



- c) "Mereka menyeberang pelan-pelan di zebra cross sambil mengangkat tangan. Mobil pun berhenti, dan mereka sampai di seberang jalan dengan selamat".



- d) "Setelah pelajaran selesai, Rafi dan Lina bermain di halaman sekolah. Tiba-tiba bola mereka menggelinding ke dekat taman. Lina ingin segera mengambilnya,



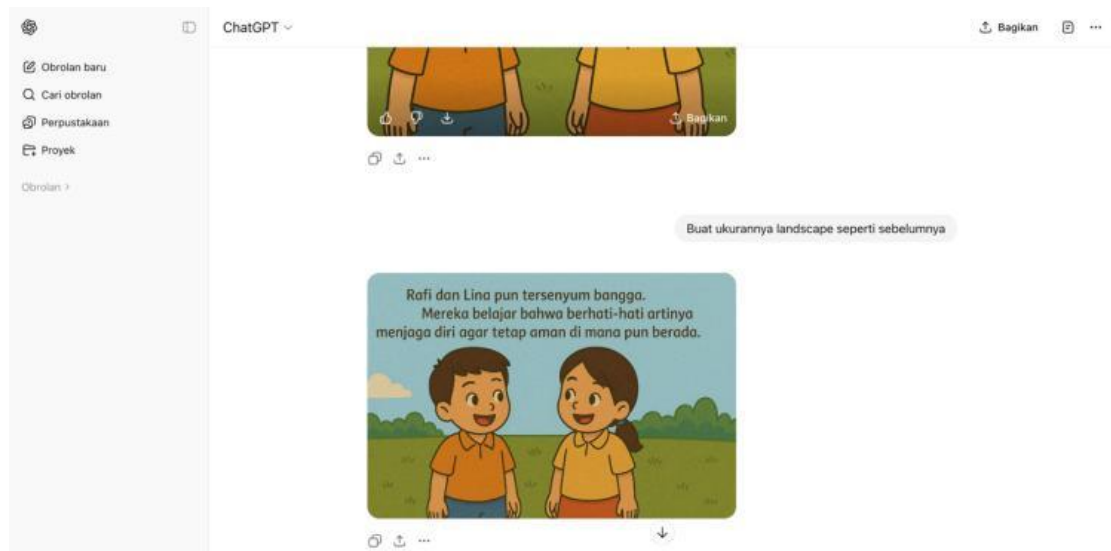
- e) tapi Rafi berkata, "Tunggu, Lin! Kita lihat dulu, jangan sampai ada motor lewat." Lina berhenti, lalu menoleh ke kanan dan kiri. Setelah aman, barulah ia mengambil bola.



- f) Guru yang melihat kejadian itu tersenyum. "Bagus sekali, Rafi dan Lina. Kalian sudah berhati-hati. Ingat, kita harus berhati-hati di mana saja — di jalan, di sekolah, dan di rumah."

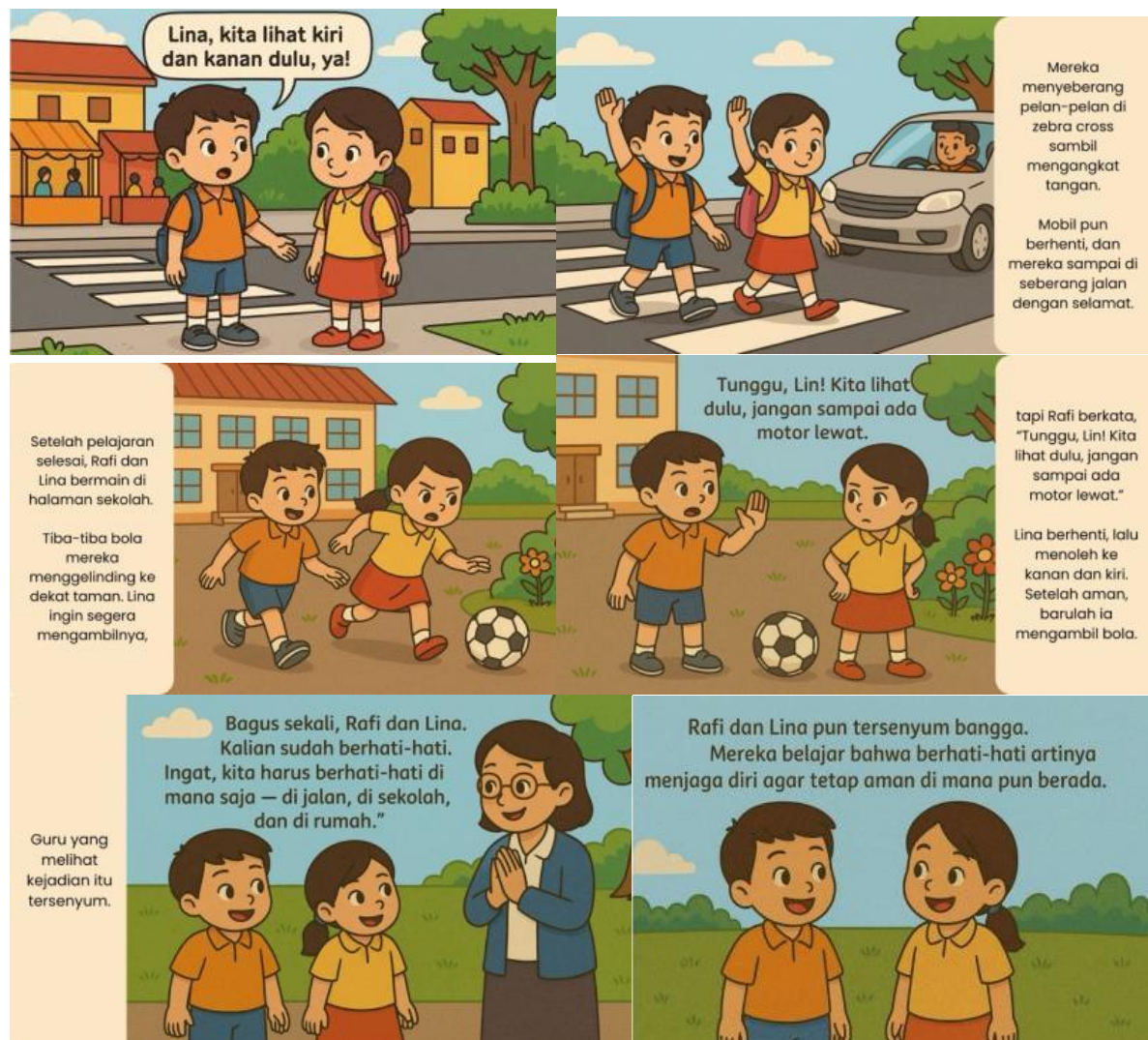


- g) Prompt terakhir adalah "Buatkan ilustrasi penutup Rafi dan Lina pun tersenyum bangga. Mereka belajar bahwa berhati-hati artinya menjaga diri agar tetap aman di mana pun berada". Namun hasil gambarnya segiempat, sehingga peneliti membuat prompt baru "buat ukurannya landscape seperti sebelumnya".



Hasil ilustrasi kemudian diintegrasikan ke dalam format digital interaktif, seperti *flipbook* dengan bantuan Canva, sehingga cerita dapat diakses secara mudah melalui perangkat digital di kelas. Berikut adalah cerita anak yang sudah dibuat dalam bentuk *flipbook* menggunakan Canva:





Gambar 1. Hasil cerita anak dengan ilustrasi berbasis AI

2. Tahap Implementasi dalam Pembelajaran

Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media sastra anak digital di kelas. Guru memulai dengan pengantar tentang pentingnya sikap berhati-hati, kemudian menayangkan cerita “Rafi yang Berhati-hati” dalam bentuk digital di layar proyektor. Selama pembacaan, guru membimbing siswa untuk memperhatikan isi cerita dan ilustrasi yang tampil dinamis. Siswa diajak berdiskusi mengenai tindakan Rafi dalam menghadapi situasi berisiko, seperti saat menyeberang jalan atau menggunakan alat di rumah. Pada tahap ini, interaksi dua arah terjadi secara alami; siswa aktif bertanya, memberi pendapat, dan menceritakan pengalaman pribadi yang serupa. Tidak hanya itu, siswa juga diminta memerankan pejalan kaki dan pengemudi di lantai kelas. Siswa menunjukkan pemahaman nyata dan keterampilan sosial meningkat. Kegiatan ini dilaksanakan setelah siswa memahami teori dasar menyebrang jalan. Saya menggambarkan zebra cross di lantai kelas menggunakan tali pita merah. Siswa kemudian diminta secara bergiliran mempraktikkan cara menyebrang yang benar, mulai dari melihat kiri dan kanan, mengangkat tangan sebagai tanda, hingga berjalan dengan tenang. Sementara itu, siswa lain berperan sebagai pengemudi yang menghentikan laju kendaraan. Kegiatan

ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman langsung yang dapat diingat dengan baik oleh siswa.



Gambar 2. Kegiatan menayangkan cerita dan simulasi zebra cross

3. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pesan moral dari cerita, yaitu pentingnya berhati-hati di mana saja agar terhindar dari bahaya. Siswa juga diminta menuliskan kembali bagian cerita yang paling berkesan dan menjelaskan alasan mereka. Selain itu, guru mengevaluasi respon siswa terhadap media digital – meliputi daya tarik visual, kemudahan memahami isi cerita, dan keterlibatan selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu memahami nilai kehati-hatian dengan baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi sastra anak digital dengan ilustrasi berbasis kecerdasan buatan (AI) pada materi “Berhati-hati di Mana Saja” memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal pembelajaran. Ketika guru menampilkan cerita digital dengan ilustrasi yang dihasilkan AI, perhatian siswa langsung terfokus pada tampilan visual dan alur cerita. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa, terutama pada materi yang mengandung nilai karakter (Cahyani, 2023). Cerita “Berhati-hati di Mana Saja” menggambarkan berbagai situasi yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti berhati-hati di rumah, di sekolah, dan di jalan. Visualisasi yang dihasilkan AI menampilkan ekspresi tokoh dan latar tempat yang realistis, sehingga membantu siswa memahami konteks cerita dengan lebih baik. Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa gambar-gambar dalam cerita membuat mereka lebih mudah mengerti isi bacaan dan nilai yang terkandung di dalamnya. Guru juga menilai bahwa

media ini efektif dalam menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya sikap kehati-hatian di berbagai situasi.

Selain meningkatkan pemahaman isi cerita, media sastra digital ini juga mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Siswa banyak mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan terhadap tokoh cerita, dan menceritakan pengalaman pribadi yang relevan dengan tema. Aktivitas ini menunjukkan adanya interaksi dua arah yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran berbasis karakter dan literasi digital.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat para ahli bahwa pembelajaran berbasis media digital dapat meningkatkan *engagement* dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. Teknologi AI berperan penting dalam memperkuat aspek visual dan kontekstual cerita, sehingga memperkaya pengalaman literasi anak. Melalui sastra anak digital, siswa tidak hanya belajar memahami teks, tetapi juga belajar memaknai pesan moral dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Media ini memenuhi prinsip dual coding (Mayer, 2020), dan memfasilitasi pembelajaran partisipatif. Siswa lebih percaya diri dan terlibat aktif karena media dirancang secara visual dan interaktif.

Dengan demikian, implementasi sastra anak digital berbasis AI terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca, pemahaman nilai karakter, dan keterlibatan aktif siswa. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang berorientasi pada penguatan karakter dan literasi digital. Selain penggunaan media digital, strategi bermain peran (*role play*) juga terbukti efektif untuk memperkuat pengalaman belajar siswa. Dalam kegiatan bermain peran menyeberang di zebra cross, siswa secara langsung merasakan bagaimana menerapkan pengetahuan keselamatan di lingkungan nyata. Aktivitas ini bukan hanya memperkuat pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk kesadaran sikap dan kebiasaan yang aman dalam kehidupan sehari-hari. Bermain peran juga mendorong kolaborasi antar siswa dan membangun kepercayaan diri saat tampil di depan teman. Hal ini sejalan dengan pendekatan tematik yang menekankan pada keterlibatan aktif dan pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi sastra anak digital dengan ilustrasi berbasis kecerdasan buatan (AI) pada materi "*Berhati-hati di Mana Saja*" dengan cerita "*Rafi yang Berhati-hati*" berhasil menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Melalui media digital ini, siswa tidak hanya menikmati pengalaman membaca yang menyenangkan, tetapi juga memahami pesan moral tentang pentingnya sikap berhati-hati di berbagai situasi. Visualisasi ilustrasi AI membantu memperkuat konteks cerita, meningkatkan pemahaman isi bacaan, serta menumbuhkan keterlibatan emosional dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, sastra anak digital berbasis AI terbukti efektif dalam mengintegrasikan literasi digital dan pendidikan karakter secara seimbang.

Saran dari penelitian ini adalah agar guru sekolah dasar mulai memanfaatkan teknologi digital, termasuk kecerdasan buatan, dalam pengembangan media pembelajaran sastra anak. Penggunaan AI dapat memperkaya aspek visual dan

memperkuat daya tarik cerita tanpa mengurangi nilai edukatifnya. Selain itu, diperlukan pelatihan bagi guru agar mampu merancang dan mengelola media digital secara kreatif, sehingga pembelajaran sastra anak menjadi lebih relevan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Pratiwi, N. (2022). *Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8(2), 123–133.
- Amelia, D., Cahyani, I., Hakam, K. A., & Riyana, C. (2024). Pancasila-Based Children's Story App: Reading Material for Grade IV Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 11(1), 58-73.
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). *Teens, social media & technology 2018*. Pew Research Center.
- Cahyani, A., & Setiawan, D. (2023). *Integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam media pembelajaran sastra anak di era digital*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 5(1), 45–57.
- Damayanti, I. (2020). *Sastra anak dan pembentukan karakter siswa sekolah dasar*. Jurnal Literasi dan Pendidikan Dasar, 4(3), 201–212.
- Haryanto, T., & Lestari, S. (2021). *Pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis karakter*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 78–89.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan implementasi literasi digital di sekolah dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning: Principles that Guide Learning with Visuals and Words*. Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Prasetyo, B., & Yuliani, R. (2022). *Pembelajaran berbasis teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam konteks pendidikan dasar*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 10(2), 98–110.
- Saefulloh, F. ., Fajrudin, L., & Derlis, A. (2025). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Media Buku Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas 1 Sdn Cigoong 3 Kota Serang. *Journal of Professional Elementary Education*, 4(1), 79–87.
- Siregar, M. (2021). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 34–41.
- Suryani, E., & Rahmawati, D. (2021). *Media digital interaktif sebagai sarana penguatan karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(1), 56–68.