

## Transformasi cerita anak ke dalam bentuk digital mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Risma Khairun Nisya<sup>1\*</sup>, Deden Sutrisna<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Majalengka, Indonesia

Email: [rismakhairunnisya@unma.ac.id](mailto:rismakhairunnisya@unma.ac.id)

\* Penulis korespondensi

Informasi artikel	ABSTRAK
Dikirim : 24 Juli 2024 Revisi : 28 September 2024 Diterima : 30 September 2024	Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah pola pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan interaktif. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam mata kuliah Apresiasi Prosa Fiksi adalah kemampuan menulis prosa fiksi. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa tidak hanya mengapresiasi prosa fiksi dari berbagai periode, tetapi juga mengembangkan kemampuan menulis prosa fiksi, termasuk cerita anak. Menulis cerita anak adalah seni yang memadukan kelembutan kata-kata. Cerita yang ditulis bertema keseharian untuk memudahkan dalam menemukan ide cerita yang berasal dari pengalaman sehari-hari mahasiswa. Adapun yang menjadi tema dalam menulis cerita anak yaitu permainan tradisional Jawa Barat. Cerita anak yang telah ditulis oleh mahasiswa kemudian diubah ke dalam bentuk digital. Transformasi ini bertujuan agar cerita anak yang telah ditulis dapat didokumentasikan dan dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran sastra anak.
<b>Kata kunci:</b> Transformasi Cerita anak Digital Mahasiswa	<b>ABSTRACT</b> <i>Transforming children's stories into digital form for students of the Indonesian Language and Literature Education study program. Technology has become an inseparable part of all aspects of human life. The development of science and technology has changed learning patterns to be more flexible and interactive. One of the abilities that students must have in the Appreciation of Prose Fiction course is the ability to write prose fiction. In this course, students not only appreciate prose fiction from various periods, but also develop the ability to write prose fiction, including children's stories. Writing children's stories is an art that combines the tenderness of words. The stories are written on everyday themes to make it easier to find story ideas that come from students' daily experiences. The theme in writing children's stories is traditional West Javanese games. Children's stories that have been written by students are then converted into digital form. This transformation aims to ensure that children's stories that have been written can be documented and used as an alternative learning medium for children's literature.</i>
<b>Keywords:</b> Transformation Children's story Digital Student	This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC-BY-SA</a> license



### Pendahuluan

Teknologi saat ini telah menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Penggunaan teknologi dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dan membantu berbagai kegiatan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan

dan teknologi telah mengubah pola pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan interaktif. Perkembangan teknologi digital telah membuat perangkat keras dan perangkat lunak komputer menjadi lebih kecil secara fisik dan bersifat portable (Nabila et al., 2022). Hal yang serupa dikemukakan oleh Hariyadi (2023) Perangkat komputer telah membantu manusia dalam berbagai aktivitas, seperti pengolahan kata, pemrosesan data, desain, dan pengembangan, serta sebagai sarana komunikasi dan hiburan. Teknologi ini juga dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam mata kuliah Apresiasi Prosa Fiksi adalah kemampuan menulis prosa fiksi. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa tidak hanya mengapresiasi prosa fiksi dari berbagai periode, tetapi juga mengembangkan kemampuan menulis prosa fiksi, termasuk cerita anak. Cerita anak memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari jenis prosa fiksi lainnya, seperti cerita pendek dan novel. Cerita anak, meskipun ditulis oleh orang dewasa, diperuntukkan bagi pembaca anak-anak. Oleh karena itu, penulis harus mempertimbangkan berbagai hal, seperti menghindari topik-topik yang tidak sesuai untuk anak-anak, seperti seks, kekerasan, dan kematian. Sastra anak berfungsi untuk pendidikan dan hiburan, serta untuk membentuk kepribadian dan kecerdasan emosional anak.

Pembaca anak-anak sangat unik karena terdapat perbedaan antar fase usia dari segi kebutuhan terhadap bahan bacaan dan kemampuan mereka membaca. Oleh karena itu, untuk menghasilkan cerita anak yang baik membutuhkan waktu dan bimbingan. Adapun kriteria buku anak menurut (Akbar et al., 2023a) harus memenuhi 3D sebagai berikut. Pertama, buku anak yang baik harus mengandung daya gugah. Daya gugah adalah daya yang membuat anak memperoleh kesenangan membaca sehingga ia tergerak menghabiskan bahan bacaan. Kedua, buku anak yang baik harus mengandung daya ubah. Daya ubah adalah daya yang membuat anak mendapatkan sesuatu yang positif dari apa yang dibacanya. Ia dari tidak tahu menjadi tahu; dari tahu menjadi paham; dari paham menjadi analitis; dari analitis menjadi kreator, dan seterusnya. Ketiga, buku anak yang baik harus mengandung daya indah. Daya indah adalah daya yang secara implisit dan eksplisit memperlihatkan estetika penyajian, baik itu gambar/ilustrasi buku, teks di dalam buku, dan desain buku secara keseluruhan.

Rahayu et al. (2022) menyatakan bahwa sastra anak adalah sastra yang dibaca anak-anak “dengan bimbingan dan pengarahan anggota dewasa suatu masyarakat, sedangkan penulisannya juga dilakukan oleh orang dewasa”. menuliskan bahwa isi kandungan sastra anak dibatasi oleh pengalaman dan pengetahuan anak, serta sesuai dengan perkembangan emosi dan kejiwaannya. (Nurgiyantoro, n.d.) menyatakan bahwa cerita anak dapat berkisah tentang apa saja yang menyangkut masalah kehidupan ini sehingga mampu memberikan informasi dan pemahaman yang lebih baik tentang kehidupan. (Kreativitas et al., n.d.) menekankan bahwa buku anak adalah buku yang menempatkan sudut pandang anak sebagai pusat penceritaan, dan (Kolano & Sanczyk, 2022) menambahkan bahwa buku anak yang baik adalah buku yang mengantarkan dan berangkat dari kacamata anak. Maka, cerita anak adalah cerita yang dibuat oleh orang dewasa namun diperuntukkan untuk pembaca anak-anak, dengan cerita yang disajikan seputar dunia anak-anak tetapi mampu memberikan pemahaman yang baik mengenai kehidupan.

Panglipur & Listiyaningsih (n.d.) memerinci beberapa jenis buku anak, seperti buku huruf/ABC, buku berhitung, buku konsep, buku tanpa kata, bacaan pemula, buku bergambar, kisah tradisional, sajak, fantasi, cerita realistik, biografi, fiksi kesejarahan, dan nonfiksi. (Aryani et al., 2018a; Sastra Anak dan Kesadaran Feminis Dalam Sastra (PDFDrive), n.d.) membagi bacaan anak berdasarkan genre fiksi dan nonfiksi, sementara (Nurgiyantoro, n.d.) menguraikan pembagian

dari sudut pandang genre sastra anak yang dikutip dari (77090-ID-Sastra-Anak-Dan-Pembentukan-Karakter, n.d.), yaitu realisme, fiksi formula, fantasi, sastra tradisional, puisi, dan nonfiksi. Karakter et al. (2020) menambahkan bahwa sastra anak adalah karya sastra yang dapat dipahami oleh anak-anak dan berisi tentang dunia yang akrab dengan mereka, yaitu anak berusia antara 3-12 tahun. Dalam menulis cerita anak, perlu memperhatikan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak dan memahami perjenjangan buku untuk pemilihan bahan bacaan yang sesuai dengan usia pembaca.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik transformasi cerita anak ke dalam format digital di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Transformasi cerita anak ke dalam format digital dapat mencakup penggunaan media audiovisual, *augmented reality*, dan teknologi lainnya yang dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis dan bercerita. Pada penelitian ini transformasi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis digital, seperti digital storytelling bertema permainan tradisional Jawa Barat.

Penelitian sebelumnya yang relevan yaitu penelitian (Sari & Wardani, 2021) dengan judul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter". Penelitian ini bertujuan untuk mencari media yang tepat untuk menyampaikan penguatan pendidikan karakter secara menarik bagi siswa Sekolah Dasar. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu buku cerita bergambar menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan tersebut. Selanjutnya, penelitian (Rizkiyah et al., 2022) dengan judul "Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini". Tujuan dari penelitian untuk melakukan inovasi terhadap buku cerita bergambar berbasis digital yang layak dan efektif untuk meningkatkan kecakapan literasi digital pada anak usia 4-5 tahun.

Cerita anak merupakan genre sastra yang populer di kalangan siswa dan cocok untuk diintegrasikan dengan teknologi digital. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan digital storytelling dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis siswa (Kamila & Syahri, 2021). Data menunjukkan bahwa metode digital *storytelling* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen. Selanjutnya, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Cahyani & Oktavia, n.d.). Media pembelajaran yang menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Upaya untuk mendorong minat membaca siswa dapat dilakukan dengan mengubah pola pembelajaran yang semula menggunakan media buku menjadi lebih menarik dengan menggunakan *teknologi Augmented Reality*. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar dan lebih tertarik untuk memperdalam pelajaran.

Temuan penelitian lain juga menunjukkan bahwa transformasi cerita anak ke dalam format digital dapat membantu mengadaptasi konten pembelajaran agar lebih sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa. Misalnya, penelitian mengenai pemberdayaan anak pemulung melalui teknik *storytelling* menunjukkan bahwa cerita yang disampaikan secara menarik dapat mengubah pola pikir dan perilaku anak (Aryani et al., 2018b). Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi cerita anak ke dalam format digital dapat memberikan banyak manfaat bagi pembelajaran bahasa dan sastra di Indonesia. Penggunaan teknologi digital seperti buku elektronik, animasi, dan audio dapat membuat cerita anak lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Rahayu et al., 2022).

Isu-isu yang perlu dikaji lebih lanjut mencakup pengembangan konten digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta evaluasi efektivitas penggunaan teknologi digital dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan berbahasa siswa. Transformasi cerita anak ke dalam bentuk digital pernah dilakukan oleh (Amali, 2021) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis fitur *mind map*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. (Afifah et al., 2022)

Trasnformasi cerita anak ke dalam bentuk digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Trasnformasi cerita anak bertema permainan tradisional pernah dilakukan (Akbar et al., 2023b) yang mengembangkan media pembelajaran digital berupa komik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dan antusias dalam menggunakan media pembelajaran komik digital. Penelitian lainnya juga menunjukkan penggunaan media digital, seperti *handout* digital berbasis *android* dapat meningkatkan kinerja dan hasil belajar siswa (Pendidikan et al., 2020)

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian di atas menunjukkan potensi positif dari tranformasi cerita anak ke dalam bentuk digital dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan berbahasa siswa. Namun, dalam penerapannya, terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi, seperti ketersediaan infrastruktur dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi digital (Meyanti & Lasmawan, 2023;)Hariyadi, 2023). Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara pihak sekolah, guru, dan pemangku kepentingan lainnya untuk mengembangkan dan menerapkan transformasi cerita anak ke dalam bentuk digital secara efektif.

Penelitian ini diawali dengan pembelajaran menulis cerita anak pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jenis-jenis cerita anak yang ditulis meliputi cerita keseharian, cerita rakyat, cerita fantasi, dan cerita sejarah. Cerita keseharian dipilih karena lebih mudah ditemukan ide ceritanya dari pengalaman sehari-hari mahasiswa. Cerita anak yang telah ditulis oleh mahasiswa kemudian diubah ke dalam bentuk digital sesuai dengan perkembangan teknologi. Transformasi ini bertujuan agar cerita anak yang telah ditulis dapat didokumentasikan dan dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran sastra anak. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena fokus pada proses menulis dan transformasi cerita anak ke dalam bentuk digital.

Transformasi cerita anak ke dalam bentuk digital memiliki peran yang sangat penting dalam konteks pendidikan dan perkembangan teknologi. Hal ini dikarenakan transformasi cerita anak dapat meningkatkan aksesibilitas yang lebih luas. Dengan digitalisasi cerita anak dapat diakses lebih banyak anak diberbagai lokasi. Anak-anak yang mungkin tidak memiliki akses ke buku fisik dapat membaca cerita melalui perangkat digital seperti tablet, *smartphone*, atau komputer. Selain dari itu, di era digital ini, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting. Dengan membaca cerita dalam format digital, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan literasi digital sejak dini yang akan berguna bagi mereka di masa depan.

Dengan mempertimbangkan manfaat ini, transformasi cerita anak ke dalam bentuk digital tidak hanya relevan, tetapi juga sangat penting dalam mendukung pendidikan anak-anak di era digital ini. Hal ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, interaktif, dan inklusif yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi anak-anak.

## Metode

Penelitian ini menganalisis dan mendeskripsikan penerapan transformasi digital teks cerita anak yang dilakukan mahasiswa PBSI Universitas Majalengka. Jenis penelitian yang digunakan berupa metode deskriptif analisis. Deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata (Arifudin, 2023). Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data sekunder. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Metode Penelitian Kualitatif (PDFDrive), n.d.). Data deskriptif yang dimaksud pada penelitian ini merupakan narasi tentang penerapan transformasi digital teks cerita anak.

Latar penelitian ini terkait dengan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Universitas Majalengka. Transformasi digital teks cerita anak bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar memiliki keahlian khusus untuk mengoptimalkan kemampuan literasi siswa di era *society* 5.0. Dalam konteks ini, latar penelitian ini menyoroti pentingnya transformasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung pengembangan keterampilan dan pengetahuan mahasiswa agar dapat menjadi guru yang inovatif dan adaptif di era digital.

Subjek penelitian adalah orang, kelompok, atau objek yang menjadi fokus dari penelitian. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) yang sedang mengampu mata kuliah apresiasi prosa fiksi. Subjek penelitian ini menjadi penting karena mereka merupakan sumber data dan informasi yang diperlukan untuk mengembangkan pemahaman tentang transformasi teks cerita anak ke dalam bentuk digital.

Data dalam penelitian adalah informasi yang diperoleh oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sumber data adalah subjek atau sumber dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat, dokumen, kata-kata, tindakan, dan literature lain. Sumber data dapat diperoleh melalui teknik pengumpulan data seperti kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah wawancara, observasi, angket (kuesioner), dan studi dokumen. Teknik pengumpulan data ini dapat digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sumber data yang dapat digunakan dalam penelitian antara lain adalah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan mata kuliah, hasil wawancara dengan mahasiswa, hasil observasi di lapangan, dan hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan harus disesuaikan dengan jenis data yang dibutuhkan dan karakteristik subjek penelitian.

Proses analisis data meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, data akan diolah dan dianalisis untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian. Uji kesahihan data dapat dilakukan melalui teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai sumber atau metode yang berbeda untuk memastikan keabsahan data. Teknik lain yang digunakan meliputi ketekunan pengamatan, perpanjangan pengamatan, dan memberi *checking* untuk memastikan keandalan dan validitas data.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil Menulis cerita anak adalah seni yang memadukan kelembutan kata-kata. Cerita anak yang kita tulis tidak hanya menjadi hiburan, tetapi merupakan alat penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan intelektual anak. Bahasa sederhana mudah dipahami oleh pembaca anak dan penyajian yang menarik menjadi salah satu karakteristik dari sastra anak.

Sastra anak adalah karya sastra yang secara khusus dapat dipahami oleh anak-anak dan berisi tentang dunia yang akrab dengan anak-anak, yaitu anak yang berusia antara 3-12 tahun. Anak berusia 3 – 12 tahun berada pada jenjang B sampai dengan jenjang E. Jenjang B adalah jenjang prabaca, setara PAUD tingkat lanjut atau sekitar usia 4 – 6 tahun. Jenjang C adalah jenjang setara SD kelas 1 atau sekitar usia 7 tahun. Jenjang D adalah jenjang pembaca awal setara SD kelas 2 -3 atau sekitar 8 – 9 tahun. Jenjang E adalah jenjang setara SD Kelas 4 – 6 atau sekitar 10 – 12 tahun. Cerita anak yang ditulis oleh mahasiswa PBSI berada pada jenjang E, di mana pada jenjang ini siswa mampu berpikir logis dan telah menguasai ilmu pengetahuan umum serta dapat belajar mandiri.

Langkah berikutnya, menentukan tema cerita yang menarik. Tema cerita yang menarik menjadi salah satu karakteristik cerita anak. Dengan mengangkat tema yang sesuai dengan minat dan pengalaman anak-anak memudahkan anak dalam memahami cerita. Adapun tema cerita yang ditentukan dalam menulis cerita anak mahasiswa semester 2 dan 4 program studi Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Majalengka adalah “Permainan tradisional Jawa Barat”. Berdasarkan tema ini, mahasiswa dapat mengembangkannya menjadi beberapa judul cerita anak. Tema ini diangkat bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan-permainan tradisional yang ada di Jawa Barat.

Berdasarkan tema tersebut, mahasiswa menentukan judul berikut ini: “*Asyiknya bermain engklek-engkelkan, Petualangan mencari gangsing legendaris, Harmoni dibalik ucang-ucangagge, Asyik aku tinggi, Bakiak bikin candu, Tanganku terjepit dipermainan cingciripit, Bermain congkak, Pamali, petak umpet di rumah kosong, Jajangkungan*”.

Kemudian dilanjutkan menulis konsep cerita anak. Konsep cerita anak ini diadaptasi dari pelatihan menulis buku anak yang diselenggarakan oleh PenulisPro.id dan Trim Komunikata. Dengan menentukan tema, judul, tokoh-tokoh yang akan berperan dalam cerita lengkap dengan dimensi fisik, internal dan eksternalnya memudahkan dalam membuat cerita anak. Unsur OMA (objektif, motivasi dan alangan) dimaksudkan agar tujuan atau amanat yang ingin disampaikan penulis dapat tersampaikan dalam cerita.

Tahap selanjutnya adalah mengembangkan konsep menjadi cerita. Cerita anak yang terkumpul diubah ke dalam bentuk digital dengan memanfaatkan *Novi Ai*, salah satu *AI* yang dapat digunakan dalam mengubah teks menjadi video. Transformasi cerita anak ke dalam bentuk digital ini berimplikasi pada meningkatnya kemampuan mahasiswa memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran.

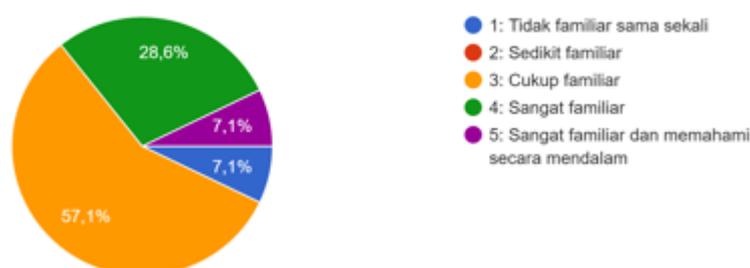
### Hasil Kuesioner

Pertanyaan pertama tentang seberapa familiar mahasiswa dengan konsep transformasi digital. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dapat disimpulkan bahwa tingkat familiaritas mereka dengan konsep transformasi digital dalam konteks perkuliahan cukup tinggi. Sebanyak 57,1% mahasiswa menyatakan cukup familiar dengan konsep transformasi digital, menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden memiliki pemahaman dasar mengenai penerapan teknologi digital

dalam proses pembelajaran. Selain itu, 28,6% mahasiswa menjawab sangat familiar dengan konsep ini, menandakan bahwa mereka memiliki pemahaman yang lebih mendalam dan mungkin sudah sering menggunakan teknologi digital dalam aktivitas akademik mereka. Terdapat juga 7,1% mahasiswa yang menyatakan sangat familiar, yang bisa menunjukkan kesalahan pengisian atau penilaian yang sangat tinggi pada pemahaman mereka. Sementara itu, hanya 7,1% mahasiswa yang menjawab tidak familiar sama sekali dengan konsep transformasi digital, mengindikasikan bahwa sebagian kecil mahasiswa mungkin memerlukan lebih banyak bimbingan dan dukungan untuk memahami dan mengadopsi teknologi digital dalam perkuliahan. Secara keseluruhan, tingkat familiaritas mahasiswa dengan konsep transformasi digital cukup baik, namun terdapat peluang untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan yang lebih merata di kalangan mahasiswa. Presentasi hasil kuesioner disajikan pada diagram 1.

1. Seberapa familiar Anda dengan konsep transformasi digital dalam konteks perkuliahan?

14 jawaban

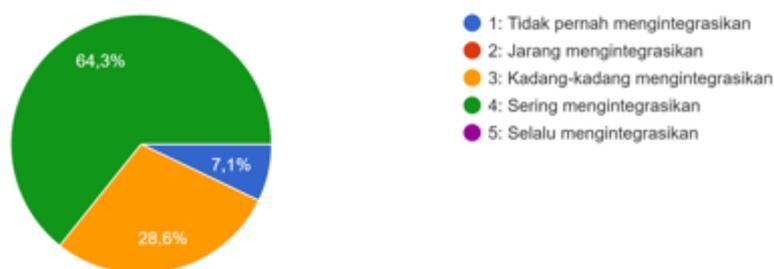


**Diagram 1.** Presentasi Hasil Kuesioner

Pertanyaan kedua tentang integrasi teknologi dan media digital. Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sering mengintegrasikan teknologi dan media digital ke dalam perangkat pembelajaran mereka. Sebanyak 64,3% mahasiswa menjawab bahwa mereka sering mengintegrasikan teknologi digital dalam perangkat pembelajaran yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah terbiasa dan aktif menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Sementara itu, 28,6% mahasiswa menjawab kadang-kadang mengintegrasikan teknologi digital, yang mungkin mencerminkan adanya beberapa kendala atau keterbatasan dalam penerapan teknologi secara konsisten. Hanya 7,1% mahasiswa yang menjawab tidak pernah mengintegrasikan teknologi dan media digital ke dalam perangkat pembelajaran, menunjukkan bahwa ada sebagian kecil mahasiswa yang mungkin memerlukan lebih banyak dukungan atau pelatihan dalam penggunaan teknologi digital untuk keperluan akademik. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan adanya kecenderungan positif dalam penggunaan teknologi digital di kalangan mahasiswa, tetapi masih ada ruang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman yang lebih merata. Presentasi hasil kuesioner disajikan pada diagram 2.

2. Se jauh mana Anda mengintegrasikan teknologi dan media digital ke dalam perangkat pembelajaran Anda?

14 jawaban

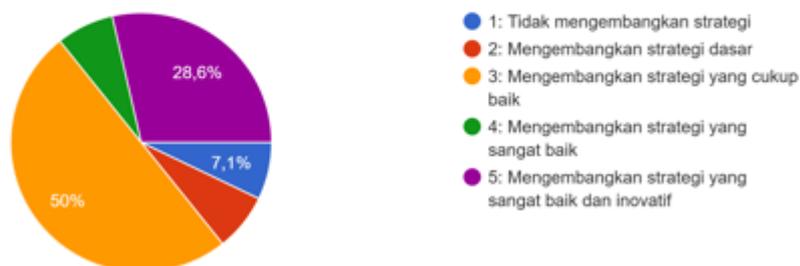


**Diagram 2.** Presentasi Hasil Kuesioner

Pertanyaan ketiga tentang pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan era society 5.0. Berdasarkan hasil kuesioner mengenai bagaimana mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan era Society 5.0, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah berupaya untuk menyesuaikan metode pembelajaran mereka dengan tuntutan era digital ini. Sebanyak 50% mahasiswa menjawab bahwa mereka mengembangkan strategi yang cukup baik, menunjukkan bahwa setengah dari responden memiliki pendekatan yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi dan inovasi dalam pembelajaran. Selain itu, 28,6% mahasiswa menyatakan bahwa mereka mengembangkan strategi yang sangat baik dan inovatif, yang mencerminkan adanya kelompok mahasiswa yang proaktif dan kreatif dalam merancang metode pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Terdapat juga 7,1% mahasiswa yang menjawab mengembangkan strategi yang sangat baik, meskipun jumlah ini mungkin mencerminkan kesalahan pengisian atau penilaian yang sangat tinggi terhadap kemampuan mereka.

Sementara itu, 7,1% mahasiswa mengembangkan strategi dasar, yang menunjukkan bahwa ada sebagian kecil mahasiswa yang mungkin masih berada pada tahap awal dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Terakhir, hanya 7,1% mahasiswa yang tidak mengembangkan strategi sama sekali, mengindikasikan bahwa sebagian kecil mahasiswa mungkin memerlukan lebih banyak bimbingan dan dukungan untuk memahami pentingnya strategi pembelajaran yang sesuai dengan era Society 5.0. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa sudah mulai mengembangkan strategi pembelajaran yang relevan dengan era digital, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan dan penyebaran pemahaman yang lebih merata. Presentasi hasil kuesioner disajikan pada diagram 3.

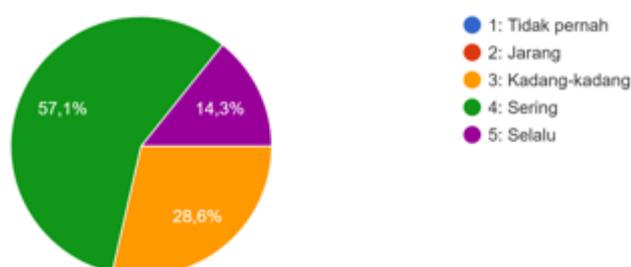
3. Bagaimana Anda mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan era society 5.0?  
14 jawaban



**Diagram 3.** Presentasi Hasil Kuesioner

Pertanyaan keempat tentang pemanfaatan perangkat pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner mengenai frekuensi pemanfaatan perangkat pembelajaran digital oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa secara aktif menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif. Sebanyak 57,1% mahasiswa menjawab sering memanfaatkan perangkat pembelajaran seperti laptop, tablet, perangkat mobile learning, dan aplikasi digital learning. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden secara rutin menggunakan teknologi untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran mereka. Selain itu, 28,6% mahasiswa menjawab kadang-kadang memanfaatkan perangkat tersebut, yang mungkin mencerminkan adanya beberapa kendala atau keterbatasan dalam penggunaan teknologi secara konsisten. Menariknya, 14,3% mahasiswa menjawab selalu memanfaatkan perangkat pembelajaran digital, menunjukkan adanya kelompok mahasiswa yang sangat bergantung pada teknologi dalam proses belajar mengajar mereka. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa sudah mulai memanfaatkan perangkat pembelajaran digital secara aktif, meskipun masih ada ruang untuk meningkatkan frekuensi dan konsistensi penggunaan teknologi di kalangan mahasiswa. Presentasi hasil kuesioner disajikan pada diagram 4.

4. Seberapa sering Anda memanfaatkan perangkat pembelajaran guru, seperti laptop, tablet, dan perangkat mobile, serta aplikasi digital learning, ...juran Bahasa Indonesia yang interaktif dan menarik?  
14 jawaban



**Diagram 4.** Presentasi Hasil Kuesioner

Pertanyaan kelima tentang mengembangkan keterampilan literasi siswa. Berdasarkan hasil kuesioner mengenai sejauh mana mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia mengembangkan perangkat pembelajaran digital seperti video pembelajaran, presentasi multimedia, dan e-book untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa aktif dalam mengembangkan materi pembelajaran digital. Sebanyak 64,3% mahasiswa menjawab sering mengembangkan perangkat pembelajaran digital, menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden secara rutin menciptakan dan menggunakan materi digital untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan literasi siswa. Selain itu, 28,6% mahasiswa menjawab kadang-kadang mengembangkan perangkat pembelajaran digital, yang mungkin mencerminkan adanya beberapa kendala atau keterbatasan dalam pengembangan materi secara konsisten. Hanya 7,1% mahasiswa yang menjawab jarang mengembangkan perangkat pembelajaran digital, mengindikasikan bahwa sebagian kecil mahasiswa mungkin memerlukan lebih banyak bimbingan dan dukungan dalam pembuatan materi digital. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa sudah mulai mengembangkan perangkat pembelajaran digital secara aktif, meskipun masih ada ruang untuk meningkatkan frekuensi dan konsistensi dalam pengembangan materi digital di kalangan mahasiswa. Presentasi hasil kuesioner disajikan pada diagram 5.

5. Sejauh mana Anda mengembangkan perangkat pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, presentasi multimedia dan e-book untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa?  
14 jawaban

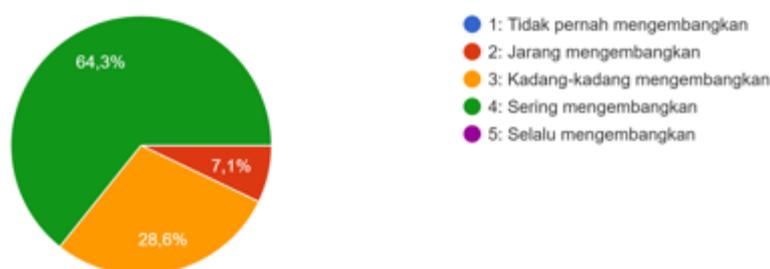


Diagram 5. Presentasi Hasil Kuesioner

## Simpulan

Era digital yang semakin maju dapat membantu transformasi cerita anak ke dalam bentuk digital. Cerita anak dalam bentuk digital menawarkan interaksi yang lebih dari sekadar kata-kata yang tertulis dalam teks. Dengan memanfaatkan AI cerita anak yang telah ditulis dapat diubah ke dalam bentuk audio visual. Cerita anak bentuk digital memanfaatkan kekuatan multimedia untuk meningkatkan pengalaman membaca. Dengan tambahan elemen visual, audio, dan interaktif, anak-anak dapat lebih mudah memahami cerita, mengenal karakter, dan memahami konsep-konsep kompleks. Animasi yang menawan, musik yang mendayu, dan suara-suara yang realistis menciptakan pengalaman membaca yang mengasyikan serta mengesankan bagi pembaca anak.

Ditulis secara singkat, padat, dan jelas dalam satu paragraf yang merupakan ringkasan dari hasil dan pembahasan serta menjawab dari tujuan dari penelitian/publikasi. Menekankan pada

kebaharuan dari penemuan atau pengembangan. Apabila terdapat saran dari penelitian yang berkaitan dengan hasil penelitian untuk kegiatan praktis ataupun penelitian lanjutan berdasarkan hasil kebaharuan yang ditemukan dapat disampaikan secara singkat dan jelas pada akhir paragraf atau dapat membuat paragraf baru.

### Ucapan terima kasih

Ucapan terima kasih kepada LP2MI yang telah memberikan hibah internal untuk pelaksanaan penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Akbar, M.S.F., Satibi, H.O., & Hasanah, U. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media komik digital penerapan sila pancasila berbasis masalah dalam pembelajaran PPKN sekolah dasar. *Kompetensi*, 16(1). <https://kompetensi.fkip.uniba-bpn.ac.id/index.php/jurnal-kompetensi/article/view/133>
- Amali, L. N. (2021). Media pembelajaran interaktif berbasis fitur mind map. *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.30869/jtech.v9i1.649>
- Arifudin, O. (2023). Analisis teori taksonomi bloom pada pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1).
- Aryani, F., Rais, M., & Author, C. (2018b). Pemberdayaan anak pemulung melalui teknik storytelling history artikel. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Nurgiyantoro, B. (n.d.).
- Cahyani, D. N., & Oktavia, C. A. (n.d.). Media penunjang pembelajaran organ paru-paru manusia berbasis mobile menggunakan augmented reality (Studi Kasus SDN 2 Ardumulyo).
- Hariyadi, H. (2023). Tranformasi digital madrasah untuk peningkatan mutu layanan pendidikan di MTs Al Kaustar Kota Depok. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 42–49. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12314>
- Kamila, I., & Syahri, I. (2021). The influence of using digital story telling and motivation on speaking skill of eleventh-grade students of SMA Negeri 1 Simpang. *Eksposure*, 10(1), 141–147. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/exposure>
- Karakter, P., & Nugraha, D. (2020). Kelayakan bahan dalam pembelajaran sastra. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v5i2.1843>
- Kolano, L., & Sanczyk, A. (2022). Transforming preservice teacher perceptions of immigrant communities through digital storytelling. *Journal of Experiential Education*, 45(1), 32–50. <https://doi.org/10.1177/1053825920988738>
- Kreativitas, P., Puisi, M., Pantun, D., Mulyaningsih, I., & Pd, M. (n.d.). Sastra anak. *Metode Penelitian Kualitatif (PDFDrive)*. (n.d.).
- Meyanti, I. G. A. S., & Lasmawan, I. W. (2023). Tuntutan digital literasi pada kurikulum pendidikan IPS. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2), 115–122. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.62514>
- Nabila, N., Pramesti, E. I., & Sudaryanto, A. (2022). Pengaruh penerapan G-Suite bagi perkembangan pembelajaran di SMAN 1 Kalidawir Sidoarjo. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Administrasi Publik (JMIAAP)*, 329–332. <https://doi.org/10.24036/jmiap.v3i4.366>
-

- Panglipur, J.P., & Listiyaningsih, E. (n.d.). Bahasa dan sastra Indonesia dalam konteks global sastra anak sebagai sarana pembelajaran bahasa dan sastra untuk menumbuhkan berbagai karakter di era global.
- Pendidikan, J., Undiksha, E., Putra, D., Pratama, A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan media pembelajaran handout digital berbasis android. *12*(1).
- Peran sastra dalam pendidikan moral dan karakter peran sastra dalam pendidikan moral dan ... (PDFDrive ). (n.d.).
- Rahayu, T. E., Hariyani, H., & Ferlia, R. (2022). Children's language skills through the illustrated story method in kindergarten. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 18. <https://doi.org/10.26858/tematik.v8i1.27539>
- Rizkiyah, P., Mallewi, & Ningrum, A. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *4*, 2655–6561. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1>
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Sastra anak dan kesadaran feminis dalam sastra (PDFDrive). (n.d.).  
77090-ID-sastra-anak-dan-pembentukan-karakter. (n.d.).