

Implementasi *Storybook* Berbasis AI untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 4 SDN Parang 2

Kurnia Alma'un¹, Kurniawan Wahyu Pratama², Fadhilatul Nur Azizah³, Rafid Fahrudin⁴, Meilina Nur Farida⁵, Arin Zulfaida⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Received : 21 Juni 2026, Revised : 30 Juni 2026, Published : 9 Juli 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Kurnia Alma'un

E-mail: niaalma256@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SDN Parang 2 melalui pemanfaatan *storybook* berbasis kecerdasan buatan (AI). Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juni 2026 dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan metode *learning by doing* yang terdiri atas tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibimbing untuk menulis cerita sederhana berdasarkan pengalaman atau imajinasi mereka, kemudian mengembangkan cerita tersebut menjadi *storybook* digital dengan bantuan teknologi AI. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan siswa dan hasil karya yang dihasilkan selama kegiatan berlangsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memanfaatkan teknologi digital dan memahami penggunaan AI dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan antusiasme dalam kegiatan literasi. Dengan demikian, implementasi *storybook* berbasis AI dapat menjadi alternatif kegiatan yang efektif untuk mendukung peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar sekaligus mengembangkan kreativitas mereka dalam menghasilkan karya digital.

Kata kunci - literasi digital, *storybook*, SD

Abstract

This community service activity aims to enhance the digital literacy of fourth-grade students at SDN Parang 2 through the use of AI-based *storybooks*. Conducted in June 2026, the activity employed a participatory approach and a "learning-by-doing" method, comprising preparation, implementation, and evaluation phases. During the implementation phase, students were guided to write simple stories based on their experiences or imaginations and subsequently develop them into digital *storybooks* with the aid of AI technology. Evaluation was carried out by observing student engagement and the work produced during the activity. The results indicate that students were able to utilize digital technology and understand the role of AI in the learning process, while also demonstrating increased enthusiasm for literacy activities. Thus, the implementation of AI-based *storybooks* serves as an effective alternative activity to support the improvement of elementary students' digital literacy while fostering their creativity in producing digital works.

Keywords - digital literacy, AI *storybooks*, elementary school

How To Cite : Alma'un, K., Pratama, K. W., Azizah, F. N., Fahrudin, R., Farida, M. N., & Zulfaida, A. (2026). Implementasi *Storybook* Berbasis AI untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 4 SDN Parang 2 . Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 4(5), 2066 - 2075. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v4i5.4680>

Copyright ©2026 Kurnia Alma'un, Kurniawan Wahyu Pratama, Fadhilatul nur Azizah, Rafid Fahrudin, Meilina Nur Farida, Arin Zulfaida

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui berbagai kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, salah satu aspek internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa adalah motivasi belajar. Motivasi ini berperan sebagai kekuatan dari dalam diri individu yang mendorong mereka untuk memulai, mempertahankan, dan menyelesaikan aktivitas belajar secara konsisten (Kurniawan, dkk, 2025). Agrifina, et al. (2024) berpendapat bahwa motivasi merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Motivasi yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dapat mendorong rasa senang dan semangat belajar. Adan (2023) menambahkan bahwa motivasi berperan sangat penting dalam pembelajaran. Dengan adanya motivasi, hasil belajar siswa dapat menjadi optimal, mencerminkan minat, fokus, ketekunan, dan kesiapan siswa dalam menjalani aktivitas belajar. Namun, motivasi siswa untuk belajar masih tergolong rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mendukung pengembangan literasi digital, sehingga siswa mampu berpikir kritis dan kreatif dalam proses belajar.

Menurut Gilster (Gilster, 1997) dalam (Hendaryan, 2022) Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Literasi digital juga dapat diartikan sebagai himpunan sikap, pemahaman, dalam menangani dan mengomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format. Literasi digital merupakan kompetensi penting abad ke-21 yang membantu siswa menggunakan teknologi secara produktif, kreatif, dan aman dalam kegiatan belajar (Rosyidah & Rahmawati, 2025). Nugraha (2022) menyakatan Literasi digital adalah kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Pembelajaran berbasis literasi digital meningkatkan keaktifan siswa, mempermudah guru menyampaikan materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat mengintegrasikan pemanfaatan teknologi dengan pengembangan keterampilan literasi digital siswa. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan literasi digital siswa adalah kegiatan pembuatan *storybook* berbasis kecerdasan buatan (AI).

Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) merupakan teknologi yang memungkinkan komputer melakukan tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti memahami bahasa, mengenali pola, membuat prediksi, dan membantu pengambilan keputusan dalam pembelajaran (Alfiansari, 2026). AI dalam pendidikan dasar berfungsi sebagai teknologi yang mampu mempersonalisasi pembelajaran melalui sistem adaptif sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan sesuai kebutuhan siswa (Ginting, 2025).

Storybook digital berbasis AI menyediakan fitur seperti text-to-speech, adaptive feedback, dan ilustrasi otomatis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta meningkatkan kemampuan berpikir komputasional siswa (Jannah & Kurniawan, 2026). Melalui kegiatan membuat cerita sendiri yang kemudian dikembangkan menjadi storybook berbasis AI, siswa tidak hanya belajar secara aktif, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi digital untuk menghasilkan karya yang kreatif dan bermakna. Penggunaan storybook berbasis kecerdasan buatan (AI) juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan literasi digital siswa.

Melalui kegiatan menulis dan mengembangkan cerita menjadi storybook digital, siswa dapat menuangkan ide secara kreatif sekaligus belajar memanfaatkan teknologi secara positif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang dikemas secara menarik dan interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Pengalaman belajar berbasis teknologi ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kemandirian dalam menghasilkan karya digital.

SDN Parang 2 merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Desa Parang, Kecamatan Banyakan, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Program ini dilaksanakan pada siswa kelas IV yang berjumlah **26 siswa**. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, pembelajaran telah memanfaatkan media digital secara terbatas, sedangkan pemanfaatan teknologi untuk menghasilkan karya digital yang kreatif masih belum menjadi bagian dari kegiatan belajar. Sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa perangkat TIK dan akses internet yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, namun penggunaannya masih didominasi untuk mencari informasi dan menampilkan materi pembelajaran.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman membuat produk digital, seperti storybook, maupun memanfaatkan aplikasi berbasis kecerdasan buatan AI sebagai media belajar. Kemampuan awal literasi digital siswa masih terbatas pada penggunaan teknologi untuk kebutuhan dasar, sehingga mereka memerlukan pendampingan dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif, produktif, dan bertanggung jawab. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan keterampilan menulis dengan pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, pembuatan storybook berbasis AI dipilih sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk mengembangkan literasi digital sekaligus meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi digital siswa sekaligus mengembangkan kreativitas mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan belajar. Oleh karena itu, kegiatan pembuatan storybook berbasis kecerdasan buatan (AI) diharapkan dapat menjadi solusi dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan literasi digital, mengembangkan kemampuan menulis dan berkreasi, serta memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan implementasi *Storybook* berbasis AI ini dirancang dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung (*learning by doing*). Pendekatan ini dipilih agar siswa sekolah dasar dapat terlibat secara aktif, meningkatkan kemampuan literasi digital, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui pembuatan storybook berbasis Gemini AI. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan pada Jumat, 12 Juni 2026, kegiatan ini dilaksanakan pada siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa, dan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 1.

Tahapan Kegiatan Penelitian

Berikut tahapan uraian pelaksanaan program kegiatan STORYBOOK:

1. Persiapan

Tahap persiapan kegiatan implementasi STORYBOOK diawali dengan proses identifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Tim pelaksana merumuskan tujuan utama kegiatan, yaitu meningkatkan literasi digital siswa serta mengembangkan kreativitas melalui pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI). Setelah tujuan dirumuskan, dilakukan penyusunan materi yang meliputi pengenalan literasi digital, pemanfaatan teknologi AI secara positif, serta teknik menulis cerita sederhana sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada tahap ini, tim pelaksana juga menyiapkan seluruh media dan alat yang diperlukan, seperti laptop, proyektor, jaringan internet, platform AI untuk pembuatan storybook, serta

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

perangkat pendukung pembelajaran lainnya. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan wali kelas untuk penentuan jadwal kegiatan serta penataan ruang kelas agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan kondusif.

2. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil pengamatan, maka tim pelaksana membuat program sebagai berikut:

a. Sosialisasi dan Pengenalan Literasi Digital

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sesi sosialisasi kepada siswa mengenai pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Tim pelaksana menjelaskan pengertian literasi digital, manfaat teknologi dalam pembelajaran, serta pentingnya menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman awal sekaligus membangkitkan minat siswa terhadap pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar yang kreatif.

b. Pengenalan Storybook Berbasis Kecerdasan Buatan (AI)

Setelah memahami konsep dasar literasi digital, siswa diarahkan untuk mengenal storybook berbasis kecerdasan buatan (AI). Tim pelaksana memperkenalkan cara kerja teknologi AI dalam membantu pembuatan cerita digital, mulai dari proses penulisan cerita hingga pengembangan menjadi storybook yang menarik. Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati contoh storybook berbasis AI agar mereka memperoleh gambaran mengenai produk yang akan dibuat.

c. Praktik Pembuatan STORYBOOK

Tahap praktik dilakukan secara mandiri oleh setiap siswa. Siswa diminta menulis cerita sederhana berdasarkan pengalaman, imajinasi, atau tema yang telah ditentukan. Setelah cerita selesai ditulis, siswa dibimbing untuk mengembangkan cerita tersebut menjadi storybook menggunakan teknologi AI. Selama proses berlangsung, tim pelaksana mendampingi siswa dalam menggunakan teknologi, menyusun alur cerita, memilih ilustrasi yang sesuai, serta menyempurnakan hasil storybook. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan karya kreatif secara mandiri.

d. Penguatan Literasi Digital dan Kreativitas

Tahap terakhir pelaksanaan adalah sesi penguatan literasi digital dan kreativitas. Tim pelaksana mengajak siswa berdiskusi mengenai manfaat teknologi dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Melalui diskusi ini, siswa dibimbing untuk memahami bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dan berkarya. Selain itu, siswa didorong untuk lebih percaya diri dalam menuangkan ide dan mengembangkan kemampuan literasi digital mereka.

3. Evaluasi

Evaluasi kegiatan implementasi STORYBOOK dilakukan dalam dua aspek, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses bertujuan untuk melihat keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Tim pelaksana mengamati bagaimana siswa mengikuti instruksi, berpartisipasi aktif dalam kegiatan, menunjukkan kemandirian dalam menulis cerita, serta menunjukkan antusiasme dalam mengembangkan storybook berbasis AI. Proses ini memberikan gambaran mengenai kemampuan literasi digital, kreativitas, dan kemandirian siswa selama kegiatan berlangsung.

Sementara itu, evaluasi hasil kegiatan dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran, dokumentasi hasil karya siswa, dan diskusi reflektif pada akhir kegiatan. Observasi difokuskan pada keterlibatan siswa selama mengikuti setiap tahapan kegiatan, sedangkan hasil karya digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam menyusun storybook berbasis AI. Indikator yang diamati meliputi kemampuan siswa dalam menulis cerita sederhana,

mengembangkan ide cerita, memanfaatkan aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan *storybook*, menghasilkan *storybook digital*, serta mempresentasikan hasil karya di depan kelas. Pada akhir kegiatan, tim pelaksana memberikan umpan balik dan melakukan diskusi bersama siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, kendala yang dihadapi, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan program dan capaian siswa berdasarkan pengamatan selama kegiatan. Oleh karena itu, evaluasi dalam program ini bersifat deskriptif dan belum menggunakan instrumen penilaian baku atau pengukuran kuantitatif terhadap peningkatan literasi digital siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program STORYBOOK berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dilaksanakan kepada 26 siswa kelas IV SDN Parang 2. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari pengenalan literasi digital, penulisan cerita sederhana, pengembangan cerita menjadi 26 *storybook digital*, hingga presentasi hasil karya di depan kelas. *Storybook* yang dihasilkan memuat cerita sederhana sesuai dengan ide masing-masing siswa dan dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi AI.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, siswa mampu mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan baik. Sebagian besar siswa dapat menyusun cerita sederhana sesuai tema, memanfaatkan aplikasi AI untuk mengembangkan cerita menjadi *storybook digital*, serta mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat mendukung siswa dalam menghasilkan karya digital sekaligus memberikan pengalaman belajar yang melibatkan keterampilan menulis, kreativitas, komunikasi, dan pemanfaatan teknologi secara positif. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Nugraha (2022) yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengakses informasi, tetapi juga kemampuan menciptakan dan memanfaatkan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menggunakan teknologi sebagai media untuk memperoleh informasi, tetapi juga sebagai sarana menghasilkan produk digital berupa *storybook*. Dengan demikian, pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menerapkan literasi digital pada konteks yang nyata.

Selain itu, penggunaan *storybook* berbasis AI memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika mengembangkan cerita menjadi *storybook digital* dibandingkan dengan kegiatan menulis secara konvensional. Kondisi tersebut mendukung pendapat Rosyidah dan Rahmawati (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis literasi digital dapat meningkatkan keaktifan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Pemanfaatan teknologi AI dalam kegiatan ini juga mendukung pendapat Ginting (2025) bahwa AI dalam pendidikan dasar dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui bantuan AI, siswa memperoleh kemudahan dalam mengembangkan ilustrasi dan menyusun *storybook digital* tanpa mengurangi kesempatan mereka untuk menuangkan ide dan kreativitas sendiri. Dengan demikian, AI berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti proses berpikir siswa.

Meskipun demikian, hasil kegiatan ini masih memiliki keterbatasan. Evaluasi dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, dokumentasi hasil karya siswa, dan diskusi reflektif pada akhir kegiatan tanpa menggunakan instrumen pengukuran kuantitatif, seperti pretest-posttest maupun rubrik penilaian. Oleh karena itu, hasil kegiatan belum dapat menunjukkan besarnya peningkatan literasi digital siswa secara statistik, tetapi menggambarkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan *storybook digital* dan mengikuti setiap tahapan pembelajaran berbasis AI dengan baik.

Penelitian selanjutnya perlu menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur agar dampak program terhadap peningkatan literasi digital dapat diukur secara lebih objektif.



Gambar 2.

Penyampaian materi pembuatan storybook berbasis AI kepada siswa kelas IV



Gambar 3.

Siswa kelas IV menyimak penjelasan pembuatan storybook

Pada tahap pelaksanaan kegiatan STORYBOOK, seluruh siswa terlibat aktif dalam menyimak penjelasan mengenai cara pembuatan cerita pendek dan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran. Melalui tampilan storybook digital yang ditunjukkan pada layar interaktif, siswa mengamati isi cerita, ilustrasi, serta proses pengembangan cerita menjadi buku digital. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar literasi digital dan mengenali pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar yang kreatif. Setiap siswa menunjukkan tingkat pemahaman yang berbeda, namun secara umum terlihat peningkatan ketertarikan terhadap penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatnya keberanian untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama kegiatan berlangsung.

Tahap pelaksanaan juga dilengkapi dengan kegiatan pembuatan cerita sederhana dan pengembangan cerita menjadi storybook berbasis AI. Pada tahap ini, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menuangkan ide dan imajinasi mereka ke dalam bentuk cerita digital. Siswa mulai

memahami bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung kreativitas dan kegiatan belajar. Hasil dari tahap ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menyusun cerita sederhana, mengembangkan ide secara kreatif, serta menghasilkan storybook digital yang menarik sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Kualitas hasil kegiatan STORYBOOK menunjukkan capaian yang sangat baik. Tampilan visual yang menarik pada storybook digital membantu siswa lebih mudah memahami isi cerita sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap kegiatan literasi. Penggunaan teknologi AI dalam proses pembuatan storybook juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini berperan penting dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan literasi digital, serta motivasi belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa program STORYBOOK efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan pengembangan keterampilan siswa sekolah dasar.



Gambar 4.

Siswa menyusun cerita pendek sebagai naskah awal storybook berbasis AI.



Gambar 5.

Siswa mengembangkan cerita menjadi storybook digital menggunakan Gemini AI.

Tingkat kemampuan siswa dalam membuat cerita pendek menunjukkan variasi yang cukup beragam. Sebagian siswa mampu menulis cerita dengan ide yang kreatif, sementara siswa lainnya masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan alur cerita. Melalui kegiatan STORYBOOK, siswa mengembangkan cerita yang telah ditulis menjadi storybook digital menggunakan teknologi AI sehingga mereka memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menulis cerita secara mandiri maupun ketika melihat hasil storybook yang telah dibuat.

Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan menulis, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab. Pengalaman tersebut membuat siswa lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pemanfaatan teknologi AI dalam program STORYBOOK membantu meningkatkan kualitas hasil karya siswa. Tampilan storybook digital yang menarik mampu menumbuhkan minat siswa terhadap kegiatan literasi dan menulis. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan STORYBOOK efektif dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan literasi digital, serta motivasi belajar siswa sekolah dasar.



Gambar 6.

Perwakilan Hasil karya Storybook Digital oleh siswa kelas IV

Seluruh peserta pembelajaran berhasil menyelesaikan pembuatan storybook digital yang ditampilkan melalui media interaktif di kelas sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Media *storybook* yang menarik, mudah digunakan, serta didukung dengan tampilan visual yang berwarna dan komunikatif mampu membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih baik tanpa memerlukan penjelasan teknis yang rumit. Kemudahan penggunaan media ini memungkinkan setiap siswa untuk menuangkan ide dan kreativitasnya dalam bentuk cerita, menyusun alur cerita secara runtut, serta mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas baik secara mandiri maupun berkelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *storybook digital* memiliki daya tarik tersendiri dalam mendukung keterampilan literasi, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa di sekolah dasar.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengikuti kegiatan dengan aktif, disiplin, dan antusias. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu menyusun *storybook digital* sederhana, mempresentasikan hasil karya, serta menjelaskan isi cerita dengan baik. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan dan penilaian terhadap produk yang dihasilkan, siswa terlihat aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari penyusunan cerita hingga presentasi storybook digital. Kegiatan ini juga menunjukkan adanya perkembangan dalam kemampuan menulis, kreativitas, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran.

Namun, temuan tersebut masih bersifat deskriptif karena evaluasi dilakukan melalui observasi aktivitas dan penilaian hasil karya siswa tanpa disertai pengukuran literasi digital sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan menggunakan instrumen pengukuran yang lebih komprehensif agar pengaruh program terhadap peningkatan literasi digital siswa dapat dibuktikan secara lebih objektif.

KESIMPULAN

Program STORYBOOK berbasis AI di SDN Parang 2 telah dilaksanakan pada 26 siswa kelas IV. Seluruh siswa mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari pengenalan literasi digital, penulisan cerita, pengembangan cerita menjadi 26 storybook digital, hingga presentasi hasil karya. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, siswa mampu menyusun cerita sederhana, memanfaatkan teknologi AI untuk mengembangkan storybook digital, serta mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Selain menghasilkan karya digital, siswa juga menunjukkan keterlibatan aktif, antusiasme, dan keberanian dalam menyampaikan ide selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan STORYBOOK berbasis AI dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi digital, kreativitas, dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang interaktif..

Program STORYBOOK berbasis AI dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar dengan menyesuaikan kesiapan sarana dan kemampuan siswa. Guru disarankan memberikan pendampingan dalam pemanfaatan teknologi AI agar penggunaannya tetap mendukung tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian atau kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terukur, seperti angket, pretest-posttest, atau instrumen penilaian literasi digital, sehingga dampak program terhadap peningkatan kemampuan siswa dapat dibuktikan secara lebih objektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing dan dosen pendamping lapangan (DPL) yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan selama perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan artikel pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SDN Parang 2, guru kelas, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan Campus On Duty (COD) yang telah bekerja sama, memberikan dukungan, serta membantu pelaksanaan kegiatan sehingga program pengabdian dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2)
- Agriyana, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414-431.
- Alfiansari, A., Sari, N. P., & Ramadhani, F. (2026). AI-Storylit: Interactive digital storybook sebagai media literasi visual berbasis kecerdasan buatan di sekolah dasar. *GERAM*, 14(1), 45-58.
- Ginting, D. R. (2025). Literasi digital berbasis artificial intelligence untuk penguatan pembelajaran kontekstual jenjang sekolah dasar. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 145-156.

- Hendaryan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (2022). Pelaksanaan literasi digital dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(1), 142-151.
- Jannah, Y. M., Putri, R. A., & Kurniawan, A. (2026). Efektivitas AI-Storylit dalam meningkatkan literasi visual dan computational thinking siswa sekolah dasar. *GERAM*, 14(1), 59-72.
- Munadzifah, M., & Fradana, A. N. (2025). Efektivitas literasi digital untuk pembelajaran di sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 52-64.
- Nugraha, D. (2022). Literasi digital dan pembelajaran sastra berpaut literasi digital di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10137-10144.
- Pratama, K. W., Sasmita, G. G., & Sasmita, W. (2025, July). Peran Guru Kelas Dalam Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Generasi Alpha. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 2132-2143).
- Rosyidah, A. Z., Hidayat, T., & Rahmawati, L. (2025). Mewujudkan generasi CERDIG (Cerdas Digital): Literature review integrasi literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 6(2), 890-901.