



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 1564 - 1577

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Literasi Berbasis AI Gemini untuk Mendukung Kegiatan Literasi di Murid Kelas II Sekolah Dasar

Irine Ike Mulyawati^{1✉}, Arda Purnama Putra², Mayka Shanti³, Anis Roshifa Putri⁴, Amanina Auni Puspitasari⁵, Radhiyyah Nida Zhafirah⁶

Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2,4,5,6}

SD Laboratorium UM Malang, Indonesia³

E-mail: irine.ike.2531137@students.um.ac.id¹, arda.purnama.fip@um.ac.id², mayka.shanti@sdlabum.sch.id³, anis.roshifa.2531137@students.um.ac.id⁴, amanina.auni.2531137@students.um.ac.id⁵, radhiyyah.nida.2531137@studens.um.ac.id⁶

Abstrak

Kegiatan literasi di sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa keterbatasan bahan bacaan yang sesuai dengan karakteristik pembaca awal. Hasil observasi menunjukkan bahwa buku yang digunakan umumnya memiliki narasi panjang sehingga tidak dapat diselesaikan dalam satu kali kegiatan literasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan kumpulan cerita pendek bergambar berbantuan fitur *Storybook* Gemini sebagai media pendukung kegiatan literasi murid kelas II sekolah dasar. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi *Generative Artificial Intelligence* melalui penyusunan *prompt* yang sistematis dan disesuaikan dengan keterbacaan pembaca awal tingkat B1. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* model 4D yang dilaksanakan melalui tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* secara terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas sebesar 97,9% dari ahli materi dan 90,9% dari ahli media, serta tingkat kepraktisan sebesar 92% berdasarkan responss guru dan 95% berdasarkan responss murid. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis sebagai alternatif bahan bacaan untuk mendukung kegiatan literasi di sekolah dasar serta membantu guru mengembangkan media literasi berbasis AI sesuai karakteristik pembaca awal.

Kata Kunci: cerpen, AI Gemini, literasi, murid sekolah dasar

Abstract

Literacy activities in elementary schools still face challenges in the form of a limited supply of reading materials suitable for beginning readers. Observations show that the books used generally contain lengthy narratives that cannot be completed in a single literacy session. This study aims to Develop a collection of illustrated short stories using the Storybook Gemini feature as a supporting medium for literacy activities for second-grade elementary school students. The novelty of this research lies in the integration of Generative Artificial Intelligence through the systematic formulation of prompts tailored to the readability level of early readers at the B1 level. The study employed the 4D Research and Development model, implemented through the Define, Design, Develop, and Disseminate stages on a limited scale. The results show that the media achieved a validity rate of 97.9% from subject matter experts and 90.9% from media experts, as well as a practicality rate of 92% based on teacher responses and 95% based on student responses. Thus, the Developed media is deemed valid and practical as an alternative reading material to support literacy activities in elementary schools and to assist teachers in Developing AI-based literacy media tailored to the characteristics of early readers.

Keywords: short stories, AI Gemini, literacy, elementary school students

Copyright (c) 2026 Irine Ike Mulyawati, Arda Purnama Putra, Mayka Shanti, Anis Roshifa Putri, Amanina Auni Puspitasari, Radhiyyah Nida Zhafirah

✉ Corresponding author :

Email : irine.ike.2531137@students.um.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12879>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kegiatan literasi di Indonesia saat ini berfokus pada transformasi paradigma melalui Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang diintegrasikan ke dalam kebijakan Merdeka Belajar sebagai upaya mengatasi krisis pembelajaran (*learning crisis*). Berdasarkan panduan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, literasi tidak lagi sekadar kemampuan dasar membaca dan menulis, melainkan mencakup enam literasi dasar (baca-tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan) yang bertujuan membentuk kecakapan berpikir kritis serta karakter Profil Pelajar Pancasila. Implementasi ini diperkuat melalui Asesmen Nasional yang menekankan literasi dan numerasi sebagai indikator utama keberhasilan pendidikan, di mana sekolah didorong untuk menciptakan ekosistem belajar yang kaya akan teks demi meningkatkan skor capaian literasi murid di tingkat nasional maupun internasional seperti PISA (OECD, 2023). Melalui kebijakan tersebut, sekolah diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca murid, tetapi juga membangun budaya literasi yang berkelanjutan sebagai fondasi pembelajaran sepanjang hayat.

Berbagai indikator internasional dan nasional menunjukkan jika kemampuan literasi membaca murid di Indonesia masih memerlukan perhatian serius. Hasil (OECD, 2023) Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan skor membaca Indonesia sebesar 359, masih di bawah rata-rata OECD. Hanya sekitar 25% murid Indonesia yang mencapai level 2 atau lebih pada kompetensi membaca, yaitu tingkat minimum yang menunjukkan kemampuan memahami gagasan utama, menemukan informasi eksplisit, dan melakukan interpretasi sederhana terhadap suatu teks. Selain itu, proporsi murid yang berada di bawah tingkat kompetensi minimum meningkat dibandingkan siklus sebelumnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kualitas literasi membaca masih menjadi tantangan besar dalam sistem pendidikan Indonesia. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar murid masih mengalami kesulitan memahami informasi yang tersaji dalam bacaan, sehingga diperlukan upaya sistematis untuk menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan kemampuan membaca mereka. Temuan tersebut sejalan dengan hasil Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS) 2021 yang menegaskan masih lebarnya kesenjangan kemampuan membaca pemahaman antar negara dan pentingnya penguatan literasi sejak jenjang sekolah dasar. Di tingkat nasional, Asesmen Nasional juga menempatkan literasi membaca sebagai salah satu kompetensi minimum yang harus dikuasai murid. Oleh karena itu, sekolah didorong untuk menyediakan pengalaman membaca yang bermakna melalui bahan bacaan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan pembaca awal sehingga kemampuan memahami informasi, menafsirkan makna, dan merefleksikan isi bacaan dapat berkembang secara optimal. Sehingga, peningkatan kualitas literasi tidak hanya bergantung pada intensitas kegiatan membaca, tetapi juga pada kesesuaian media dan bahan bacaan yang digunakan selama kegiatan literasi berlangsung.

Literasi tidak lagi sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi menjadi kompetensi esensial untuk memproses informasi secara kritis di era masyarakat 5.0. Ketidakmampuan memfilter informasi dapat memicu disinformasi yang berdampak pada kehidupan sosial (Pradana, Y., Hafsa, S., & Kusuma, 2021). Meskipun infrastruktur teknologi terus berkembang, kemampuan literasi masyarakat Indonesia, khususnya dalam pemahaman bacaan, masih menjadi tantangan yang berdampak pada daya saing sumber daya manusia (Sudarsono, A., Pratama, B., & Wijaya, 2022). Oleh karena itu, pembiasaan literasi sejak dini melalui kegiatan yang inovatif di lingkungan sekolah menjadi langkah penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif, membentuk karakter, dan menumbuhkan budaya literasi yang berkelanjutan (Hidayah, N., & Setyaningsih, 2023).

Pada pendidikan dasar, khususnya di kelas rendah seperti murid kelas II sekolah dasar, merupakan fase krusial dalam pembentukan kemampuan literasi dasar murid. Pada kelas II, murid berada pada tahap membaca berjenjang tingkat B1, yaitu mulai mampu membaca kata/frasa dengan bantuan pendamping, masih memerlukan *scaffolding* untuk memahami alur bacaan, serta sangat bergantung pada dukungan gambar. Menurut

(Nanditasari & Wibawa, 2024) buku cerita bergambar efektif meningkatkan motivasi, dan kemampuan membaca murid kelas II sekolah dasar. Buku cerita bergambar dapat memenuhi kebutuhan murid kelas II sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Penelitian lain oleh (Nurhayati, 2026) menunjukkan bahwa buku cerita yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan anak sehingga mendukung kegiatan literasi awal.

Secara umum, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang efektif untuk mendukung kegiatan literasi pada pembaca awal. Integrasi antara teks dan ilustrasi membantu murid memahami isi bacaan dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi membaca, serta mendorong keterlibatan aktif selama kegiatan literasi berlangsung. Dengan demikian, penelitian-penelitian sebelumnya telah memberikan bukti bahwa buku cerita bergambar memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas literasi membaca di sekolah dasar. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan maupun pengujian efektivitas buku cerita bergambar secara umum. Aspek keterbacaan berdasarkan jenjang pembaca awal, penyesuaian panjang bacaan dengan alokasi waktu kegiatan literasi di sekolah, serta pengembangan media yang disusun secara khusus sesuai karakteristik pembaca awal masih belum banyak mendapat perhatian. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan media literasi tidak hanya perlu mempertimbangkan aspek visual dan isi cerita, tetapi juga perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan membaca murid agar media yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan pembaca awal.

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan turut mendorong lahirnya berbagai inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satu inovasi yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir adalah pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* (Generative AI), yaitu teknologi yang mampu menghasilkan berbagai bentuk konten, seperti teks, gambar, maupun ilustrasi berdasarkan instruksi (*prompt*) yang diberikan oleh pengguna. Kehadiran teknologi ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara lebih efisien tanpa mengabaikan aspek pedagogis yang menjadi tujuan utama pembelajaran.

Sintesis terhadap penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *prompt engineering* telah terbukti mampu meningkatkan kualitas keluaran Generative AI. Akan tetapi, penerapannya masih didominasi pada konteks pendidikan tinggi maupun pengembangan materi pembelajaran secara umum. Hingga saat ini, penerapan *prompt engineering* sebagai dasar penyusunan media literasi yang memperhatikan karakteristik pembaca awal, tingkat keterbacaan, serta kebutuhan kegiatan literasi di sekolah dasar masih sangat terbatas. Salah satu aspek penting dalam pemanfaatan AI pada bidang pendidikan adalah kemampuan pengguna dalam memberikan instruksi atau *prompt* yang tepat agar sistem menghasilkan keluaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kualitas *prompt* yang disusun akan menentukan relevansi, akurasi, dan kesesuaian hasil yang dihasilkan AI dengan kebutuhan pengguna. Namun, penelitian mengenai *prompt engineering* masih banyak berfokus pada peningkatan kualitas interaksi dengan AI daripada pengembangan media literasi anak. Seperti pada penelitian oleh (Lee & Palmer, 2025) menunjukkan pembuatan *prompt engineering* yang difokuskan untuk meningkatkan kualitas keluaran AI. Pada penelitian lain oleh (Davila-Moran et al., 2025) *prompt engineering* digunakan untuk meningkatkan literasi mahamurid, bukan sebagai metode penyusunan buku cerita pembaca awal.

Secara umum, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Generative AI dalam pendidikan lebih banyak diarahkan untuk membantu guru menghasilkan materi pembelajaran, menyusun asesmen, memberikan umpan balik, maupun meningkatkan efisiensi penyusunan bahan ajar. Dengan kata lain, AI lebih banyak diposisikan sebagai alat bantu (*teaching assistant*) dibandingkan sebagai dasar dalam pengembangan media literasi yang dirancang secara khusus sesuai karakteristik pembaca awal sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan media pembelajaran

mampu meningkatkan kualitas, efektivitas, dan daya tarik bahan ajar. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi pendidikan, integrasi kecerdasan buatan menjadi salah satu inovasi yang semakin relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan murid di era digital. Seperti pada penelitian oleh (Hendrawan & Aminin, 2026) AI Gemini dapat difungsikan sebagai sumber daya tambahan untuk menyediakan rangsangan visual guna mendorong kreativitas pembelajaran menulis. Penelitian lain oleh (Olga et al., 2023) menjelaskan bahwa AI ChatGPT dapat dimanfaatkan sebagai asisten pembelajaran, penilaian, dan penyusunan materi ajar. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa potensi AI dalam pendidikan sangat besar, namun pemanfaatannya sebagai dasar pengembangan media literasi yang sesuai dengan karakteristik pembaca awal masih memerlukan kajian dan pengembangan lebih lanjut.

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar telah terbukti mampu meningkatkan kualitas kegiatan literasi membaca pada pembaca awal, Generative AI telah banyak dimanfaatkan untuk membantu guru mengembangkan materi pembelajaran, dan *prompt engineering* telah digunakan untuk meningkatkan kualitas keluaran AI. Namun demikian, ketiga pendekatan tersebut masih berkembang secara terpisah. Belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan buku cerita bergambar, Generative AI, *prompt engineering*, dan prinsip keterbacaan pembaca awal ke dalam satu model pengembangan media literasi yang utuh.

Secara lebih spesifik, penelitian terdahulu belum mengembangkan kumpulan cerita pendek bergambar menggunakan fitur *Storybook* Gemini yang disusun melalui *prompt engineering* secara sistematis, disesuaikan dengan karakteristik pembaca awal tingkat B1, menggunakan kosakata yang sesuai dengan perkembangan murid kelas II sekolah dasar, serta dirancang agar dapat diselesaikan dalam satu kali kegiatan literasi. Kesenjangan penelitian inilah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini tidak hanya menawarkan sebuah produk media literasi baru, tetapi juga menawarkan model pengembangan media literasi berbasis Generative AI yang mengintegrasikan empat komponen utama yang selama ini lebih banyak dikaji secara terpisah. Pertama, pemanfaatan fitur *Storybook* Gemini sebagai platform pengembangan media literasi. Kedua, penerapan *prompt engineering* secara sistematis sebagai strategi untuk menghasilkan cerita yang konsisten dengan tujuan pembelajaran. Ketiga, penerapan prinsip keterbacaan pembaca awal tingkat B1 dalam penyusunan panjang cerita, struktur kalimat, pilihan kosakata, dan ilustrasi. Keempat, perancangan kumpulan cerita pendek bergambar yang dapat diselesaikan dalam satu kali kegiatan literasi sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini tidak terletak pada penggunaan Gemini AI semata, melainkan pada model pengembangan media literasi berbasis AI yang mengintegrasikan teknologi, prinsip keterbacaan pembaca awal, dan *prompt engineering* ke dalam satu proses pengembangan media yang sistematis serta dapat direplikasi oleh guru maupun peneliti dalam konteks pembelajaran lainnya.

Research gap yang telah diidentifikasi diperkuat oleh kondisi nyata di lapangan. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan literasi di kelas II sekolah dasar dilaksanakan secara rutin setiap dua minggu sekali menggunakan metode *peer reading* dan *peer-questioning*. Meskipun strategi tersebut mendukung kemampuan membaca, menyimak, dan berpikir kritis, pelaksanaannya belum optimal karena keterbatasan waktu serta penggunaan bahan bacaan yang tidak dapat diselesaikan dalam satu kali pertemuan. Akibatnya, murid kesulitan mengingat alur cerita, kehilangan minat membaca, dan mengalami penurunan pemahaman ketika pembacaan harus dilanjutkan pada pertemuan berikutnya (Hidayah, N., & Herlina, 2021); (Yulianto, B., & Rahmawati, 2024); (Pradana, A. S., 2022). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media literasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik pembaca awal dan durasi pelaksanaan kegiatan literasi di sekolah..

Sebagai solusi yang ditawarkan, diperlukan pengembangan media literasi baru berupa kumpulan cerita pendek bergambar yang dirancang khusus untuk selesai dibaca dalam satu kali duduk. Penggunaan inovasi

teknologi berupa fitur *Storybook* pada kecerdasan buatan Gemini memungkinkan guru untuk mempersonalisasi konten cerita sesuai dengan tingkat keterbacaan murid kelas II sekolah dasar SD (Fitri et al., 2024). Dengan bantuan AI, narasi dapat disusun secara lebih ringkas tanpa mengurangi unsur intrinsik cerita, didukung ilustrasi yang menarik untuk mempertahankan perhatian murid selama kegiatan membaca. Selain itu, nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, dan percaya diri diintegrasikan ke dalam setiap cerita sehingga media yang dikembangkan tidak hanya mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca, tetapi juga penguatan pendidikan karakter. Atas dasar tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media literasi yang mengintegrasikan teknologi AI dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang sesuai bagi murid sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kumpulan cerita pendek bergambar berbantuan fitur *Storybook* Gemini yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung kegiatan literasi murid kelas II sekolah dasar.

METODE

Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini didasarkan pada model 4D, yang mencakup tahap-tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model 4D dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang divalidasi sebelum diimplementasikan secara terbatas. Jika dibandingkan dengan model ADDIE yang lebih bersifat umum dan juga model Borg & Gall yang memiliki tahapan yang lebih panjang, model 4D dinilai lebih sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu mengembangkan media literasi berupa *Storybook* yang layak digunakan pada kegiatan literasi murid kelas II sekolah dasar. Model 4D ini memfasilitasi proses analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi ahli, revisi, hingga uji coba terbatas. Sehingga dapat menghasilkan produk yang memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang baik.

Tahapan penelitian meliputi *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pada tahap *Define* (pendefinisian) dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi kegiatan literasi di murid kelas II sekolah dasar sekolah dasar, analisis karakteristik murid sebagai pembaca awal tingkat B1, analisis kurikulum, serta identifikasi permasalahan terkait bahan bacaan yang digunakan dalam kegiatan literasi. Output tahap ini berupa spesifikasi kebutuhan media literasi yang sesuai dengan karakteristik murid dan kondisi pembelajaran.

Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan menyusun rancangan produk berupa kumpulan cerita pendek bergambar. Pada tahap ini disusun kerangka isi cerita, penentuan tema, nilai karakter yang diintegrasikan, penyusunan *prompt* untuk fitur *Storybook* Gemini, penyesuaian tingkat keterbacaan pembaca awal B1, pemilihan ilustrasi, tata letak buku, serta penyusunan instrumen validasi dan angket respons pengguna. Output tahap ini berupa draf awal media literasi beserta instrumen penelitian.

Tahap *Develop* (pengembangan) meliputi validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas. Validasi dilakukan oleh dua validator yang terdiri atas seorang ahli materi pembelajaran sekolah dasar, seorang ahli media pembelajaran dan ahli bahasa. Pemilihan validator dilakukan secara purposive dengan kriteria memiliki kualifikasi minimal magister, pengalaman dalam bidang pendidikan dasar atau pengembangan media pembelajaran, serta kompetensi sesuai aspek yang divalidasi. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi hingga diperoleh produk yang dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada pengguna.

Tahap *Disseminate* (diseminasi) dilakukan dalam skala terbatas melalui implementasi produk pada kegiatan literasi murid kelas II sekolah dasar serta penyampaian hasil pengembangan kepada guru sebagai alternatif media literasi. Pada penelitian ini, tahap diseminasi belum mencakup penyebarluasan dalam skala luas, tetapi difokuskan pada penyebaran terbatas sesuai karakteristik penelitian pengembangan.

Subjek penelitian terdiri atas 28 murid kelas II sekolah dasar yang mengikuti kegiatan uji coba terbatas. Objek penelitian adalah media literasi berupa kumpulan cerita pendek bergambar berbantuan fitur *Storybook* Gemini. Penelitian ini tidak bertujuan menguji efektivitas media melalui desain eksperimen, melainkan

menghasilkan produk yang memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sebagai media pendukung kegiatan literasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dokumentasi, dan lembar validasi ahli. Observasi dilakukan selama pelaksanaan kegiatan literasi untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan penggunaan media dan keterlibatan murid. Angket digunakan untuk memperoleh responss guru dan murid terhadap aspek tampilan, isi, kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kebermanfaatan media. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil pekerjaan murid, serta dokumen pendukung lainnya digunakan sebagai data pelengkap. Sementara itu, lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian para ahli terhadap kualitas produk berdasarkan aspek materi, media, dan bahasa.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan kajian teori mengenai pengembangan media pembelajaran dan literasi membaca. Instrumen validasi ahli materi meliputi indikator kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, ketepatan materi, integrasi nilai karakter, dan kebermanfaatan media. Instrumen validasi ahli media meliputi aspek desain tampilan, ilustrasi, tipografi, tata letak, konsistensi, dan kemudahan penggunaan. Instrumen validasi ahli bahasa meliputi keterbacaan, ketepatan penggunaan bahasa Indonesia, kesesuaian kosakata dengan pembaca awal, kejelasan kalimat, serta komunikatif. Angket responss guru dan murid menggunakan skala Likert empat tingkat yang terdiri atas pilihan sangat baik (4), baik (3), cukup (2), dan kurang (1).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari observasi, angket, dan dokumentasi dianalisis untuk menggambarkan hasil penggunaan media literasi dalam mendukung kegiatan literasi murid. Data hasil angket respons murid dihitung menggunakan skala penilaian dan diubah dalam bentuk persentase dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil penilaian

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimum

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori kelayakan yang diadaptasi dari Akbar (2017), yaitu 81–100% (sangat valid/sangat praktis), 61–80% (valid/praktis), 41–60% (cukup valid), 21–40% (kurang valid), dan $\leq 20\%$ (tidak valid). Sementara itu, data kualitatif berupa saran dan komentar validator dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menjadi dasar revisi produk pada setiap tahap pengembangan.

Penelitian ini telah memperoleh izin pelaksanaan dari pihak sekolah sebelum pengumpulan data dilakukan. Guru kelas memberikan persetujuan terhadap pelaksanaan uji coba media dalam kegiatan literasi, sedangkan seluruh data murid dijaga kerahasiaannya dengan tidak mencantumkan identitas pribadi pada laporan penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan tetap memperhatikan prinsip etika penelitian pendidikan, yaitu menghormati hak peserta, menjaga kerahasiaan data, serta memastikan bahwa kegiatan penelitian tidak mengganggu proses pembelajaran yang berlangsung.

Luaran penelitian ini dibatasi pada pengembangan produk yang memenuhi aspek validitas dan kepraktisan berdasarkan hasil validasi ahli serta responss pengguna. Oleh karena itu, kesimpulan penelitian tidak diarahkan pada pengujian efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca karena hal tersebut memerlukan penelitian lanjutan menggunakan desain eksperimen, seperti pretest-posttest control group *Design*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah kumpulan cerita pendek bergambar berbantuan *Storybook* fitur dari Gemini yang dirancang untuk penunjang kegiatan literasi murid kelas II sekolah dasar. Produk ini disusun sesuai dengan karakteristik murid usia 7-8 tahun dengan menggunakan bahasa yang sederhana, menggunakan kalimat pendek, alur cerita yang mudah dipahami oleh pembaca awal tingkat B1. Cerita disajikan secara berjenjang untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca murid secara bertahap. Setiap cerita memuat nilai-nilai pendidikan karakter seperti kerja sama, percaya diri, peduli lingkungan, disiplin, dan tanggung jawab yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Tampilan produk dibuat menarik melalui kombinasi warna yang cerah, ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita, serta penggunaan ukuran huruf yang mudah dibaca oleh murid sekolah dasar. Setiap cerita dilengkapi dengan judul, gambar pendukung, kosakata baru, dan pertanyaan pemahaman sederhana guna membantu murid memahami isi bacaan. Isi cerita mengangkat kehidupan sehari-hari dengan tokoh cerita hewan. Produk ini memiliki keunggulan-keunggulan, antara lain menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan murid kelas II sekolah dasar, dilengkapi ilustrasi menarik, memuat nilai pendidikan karakter, disusun berdasarkan jenjang pembaca awal B1 untuk anak usia 6–8 tahun, serta memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence melalui fitur “*Storybook*” Gemini. Selain dapat digunakan dalam pembelajaran literasi di sekolah, produk juga dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh murid di rumah.

Tabel 1. Proses Pengembangan Produk

Tahap	Aktivitas Utama	Luaran
<i>Define</i>	Analisis kebutuhan, analisis karakteristik murid, analisis kurikulum, identifikasi permasalahan literasi	Spesifikasi kebutuhan media
<i>Design</i>	Penyusunan cerita, penyusunan <i>prompt Storybook</i> Gemini, perancangan ilustrasi, penyusunan instrumen	<i>Prototype I</i>
<i>Develop</i>	Validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas	<i>Prototype II</i> yang telah divalidasi
<i>Disseminate</i>	Implementasi terbatas dan penyebaran produk kepada guru	Produk akhir

Pada tahap *Define* peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara mengenai kegiatan literasi di kelas dua sekolah dasar. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa bahan bacaan yang digunakan masih didominasi oleh buku-buku dengan cerita yang panjang, sehingga kurang efektif untuk satu kegiatan literasi. Selain itu, hasil analisis murid menunjukkan bahwa murid kelas dua sudah terbiasa dengan kegiatan literasi, sehingga diperlukan variasi bahan bacaan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik pembaca pemula.

Pada tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan menyusun desain produk berupa buku cerita bergambar berbentuk PDF untuk jenjang pembaca awal B1. Produk dirancang menggunakan font *sans serif* ukuran 20, setiap halaman terdiri atas lima kalimat sederhana, dilengkapi ilustrasi berwarna, serta menggunakan bahasa sederhana dengan pengulangan kosakata agar mudah dipahami murid. Cerita-cerita yang dikembangkan ini bertema hewan dengan integrasi nilai karakter.

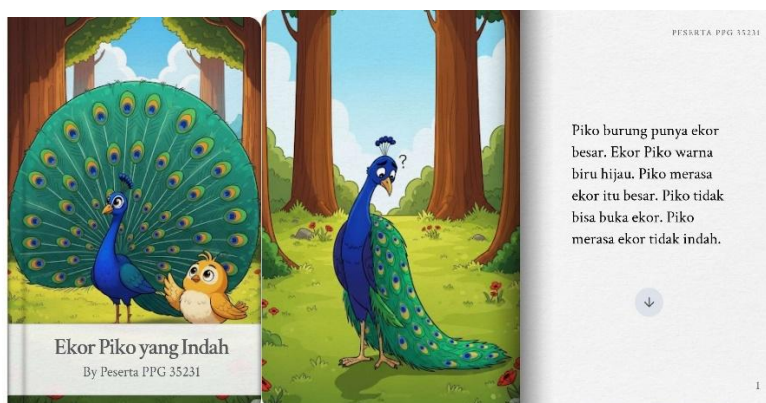
- 1571 *Pengembangan Media Literasi Berbasis AI Gemini untuk Mendukung Kegiatan Literasi di Murid Kelas II Sekolah Dasar – Irene Ike Mulyawati, Arda Purnama Putra, Mayka Shanti, Anis Roshifa Putri, Amanina Auni Puspitasari, Radhiyyah Nida Zhafirah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12879>

Buatkan cerita pendek bergambar untuk siswa kelas 2 SD dengan ketentuan berikut:
Saya adalah seorang guru sd kelas 2 yang ingin melakukan kegiatan literasi untuk anak didik saya, buatlah saya cerita pendek dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tema: Hewan (merak)
2. Nilai karakter: percaya diri
3. Panjang cerita : 50 kalimat
4. Bahasa: Sederhana, menggunakan kalimat majemuk setara sederhana, 6 kata dalam 1 kalimat
5. Struktur:
 - Abstrak (ringkasan awal)
 - Orientasi (pengenalan)
 - Komplikasi (awal masalah)
 - Evaluasi (puncak konflik)
 - Resolusi (penyelesaian)
 - Koda (pesan moral/penutup)
6. Kosa kata : 25–40 kosa kata sederhana; kata dasar umum; kata bentukan sering digunakan; kata masih repetitif.
7. Jumlah kalimat : 5 kalimat perhalaman
8. Jumlah halaman : 10 halaman
9. Font : sans serif ukuran 20
10. Sertakan ilustrasi untuk setiap bagian cerita yang sesuai dengan isi
11. Buat judul yang menarik dan sesuai isi cerita

Gambar 1. Prompt Cerita

Pada tahap *Develop* (pengembangan), peneliti mulai merumuskan produk awal berupa kumpulan cerita pendek bergambar berbantuan fitur “*Storybook*” Gemini sesuai dengan hasil perancangan yang telah dibuat. Produk dikembangkan dengan memperhatikan penggunaan bahasa sederhana, kosakata yang mudah dipahami, serta ilustrasi menarik untuk meningkatkan minat baca murid. Selanjutnya, produk tersebut divalidasi oleh ahli bidang terkait untuk menentukan kesesuaiannya. Validasi oleh para ahli bidang terkait mencakup kesesuaian konten, tingkat literasi, dan bahasa, sedangkan validasi ahli media mencakup kualitas tampilan, desain media, kemudahan penggunaan, serta kualitas struktur *prompt* yang digunakan dalam pembuatan cerita dan ilustrasi berbantuan Gemini. Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, terutama pada isi cerita, struktur kalimat, dan penyempurnaan *prompt* penggunaan fitur “*Storybook*” Gemini agar produk menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik murid kelas II sekolah dasar.





Gambar 2. Cerita Pendek Bergambar Hasil Prompt



Gambar 3. Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap *Disseminate* produk yang telah direvisi dan dinyatakan layak oleh validator diuji cobakan secara terbatas kepada murid kelas II sekolah dasar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media dan respons murid dan guru dalam mendukung kegiatan literasi membaca. Kegiatan uji coba dilaksanakan dalam pembelajaran literasi dengan menggunakan kumpulan cerita pendek bergambar berbantuan “*Storybook*” fitur Gemini. Selama proses uji coba, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas murid, kemampuan memahami bacaan, ketertarikan murid terhadap cerita dan ilustrasi, serta keterlibatan murid selama kegiatan membaca berlangsung. Selain itu, survei umpan balik juga dibagikan kepada para guru dan murid mengenai penggunaan produk tersebut guna mengevaluasi kepraktisan dan daya tarik media yang telah dikembangkan.



Gambar 4. Uji Coba Skala Besar

Setelah produk dinyatakan layak dan memperoleh respons positif pada tahap uji coba terbatas, produk kemudian disebarluaskan kepada pengguna. Penyebaran dilakukan kepada guru sekolah dasar sebagai media pendukung kegiatan literasi membaca di kelas rendah, khususnya murid kelas II sekolah dasar. Produk dapat disebarkan dalam bentuk digital sehingga mudah digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun kegiatan membaca mandiri di rumah. Selain itu, peneliti juga memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan produk agar guru dapat memanfaatkan media secara optimal dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi murid.

Hasil Validasi Produk

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi produk sebelum diujicobakan kepada pengguna. Proses validasi dilakukan untuk menilai aspek isi, bahasa, literasi, tampilan media, dan kualitas visual. Rekapitulasi validasi disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli materi	97,9%	Sangat valid
Ahli media	90,9%	Sangat valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori sangat valid pada seluruh aspek penilaian. Validator ahli materi menilai bahwa isi cerita telah sesuai dengan karakteristik pembaca awal tingkat B1, menggunakan bahasa yang komunikatif, serta memuat nilai-nilai karakter yang relevan dengan kehidupan

murid sekolah dasar. Sementara itu, validator ahli media menyatakan bahwa tampilan produk telah menarik, mudah digunakan, serta memiliki kesesuaian yang baik antara teks, ilustrasi, dan tata letak.

Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan produk, antara lain penyesuaian beberapa kalimat agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan murid, penggunaan jenis huruf yang lebih mudah dibaca, penyempurnaan ilustrasi agar lebih konsisten dengan isi cerita, serta penyempurnaan struktur *prompt* pada fitur *Storybook* Gemini. Seluruh masukan tersebut telah diakomodasi melalui proses revisi sebelum produk diujicobakan.

Hasil Uji Coba Produk

Kepraktisan media dinilai berdasarkan respons guru dan murid setelah penggunaan produk dalam kegiatan literasi. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan disajikan pada tabel 3

Tabel 3. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan produk

Responden	Persentase	Kategori
Guru	92%	Sangat Praktis
Murid	95%	Sangat Praktis

Guru memberikan responss yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Produk dinilai mudah digunakan dalam kegiatan literasi, sesuai dengan karakteristik murid kelas II sekolah dasar, serta membantu pelaksanaan kegiatan membaca di kelas. Guru juga menilai bahwa cerita yang disajikan memiliki panjang bacaan yang sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran sehingga seluruh isi cerita dapat diselesaikan dalam satu kali kegiatan literasi.

Responss murid juga menunjukkan kategori sangat praktis. Sebagian besar murid menyatakan bahwa cerita mudah dipahami, ilustrasi menarik, serta kosakata yang digunakan mudah dibaca. Selain itu, murid menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti kegiatan membaca hingga selesai dan mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat penerimaan pengguna yang tinggi dari pengguna.

Hasil Observasi Kegiatan Literasi

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas murid selama kegiatan literasi, hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan literasi tersebut terlaksana dengan baik dan efektif. Mengenai aktivitas murid selama membaca, murid yang ditugaskan untuk membaca cerita tersebut lancar, dengan suara yang jelas, dan menunjukkan kepercayaan diri yang baik. Lebih lanjut, murid lain juga menunjukkan pendengaran yang tertib dan memperhatikan cerita yang dibacakan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan membaca tersebut kondusif dan mendukung terciptanya lingkungan belajar aktif.

Dalam hal mengajukan pertanyaan aktif, murid yang membaca mampu merumuskan pertanyaan berdasarkan isi cerita, dan pertanyaan-pertanyaan ini relevan dengan bacaan. Murid lain juga menunjukkan keberanian dalam menjawab pertanyaan dan aktif terlibat dalam sesi tanya jawab. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi melibatkan lebih dari sekadar membaca, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir dan interaksi murid.

Selanjutnya, terkait kemampuan memahami cerita, mayoritas murid mampu memahami isi cerita dengan baik. Hal ini terlihat dari jawaban mereka yang konsisten dengan materi bacaan dan kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, penggunaan media cerita bergambar juga terbukti membantu murid memahami cerita dengan lebih mudah.

Dari segi antusiasme murid, mereka tampak sangat antusias selama kegiatan literasi. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam membaca, bahkan berlomba-lomba membaca dan menjawab pertanyaan. Tanggapan murid terhadap media juga sangat positif, dengan murid menikmati dan terlibat dengan visual buku

bergambar. Meskipun satu atau dua murid kurang memperhatikan, secara keseluruhan, kegiatan berjalan dengan aman dan nyaman.

Pembahasan

Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli bidang terkait dan ahli media menunjukkan bahwa produk yang menjadi objek penelitian ini sudah memenuhi kriteria. Hasil validasi yang disampaikan oleh para ahli materi dan media menunjukkan bahwa semua aspek yang dinilai masuk dalam kategori “sangat valid”. Menurut (Akbar, 2017), suatu media dinyatakan valid apabila memiliki kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik murid, materi dan penyajian visual sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses validasi dan revisi.

Validitas isi yang tinggi diperoleh karena proses pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan dan karakteristik pembaca awal tingkat B1. Cerita disusun menggunakan kalimat sederhana, kosakata yang sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia 6–8 tahun, serta panjang bacaan yang memungkinkan cerita diselesaikan dalam satu kali kegiatan literasi. Prinsip tersebut sejalan dengan konsep *readability* yang menyatakan bahwa keterbacaan dipengaruhi oleh kompleksitas kalimat, pilihan kosakata, organisasi teks, dan kesesuaian isi dengan kemampuan pembaca. Bahan bacaan yang sesuai tingkat keterbacaan akan mempermudah peserta didik memahami isi bacaan sekaligus meningkatkan motivasi membaca.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Hidayah, N., & Setyaningsih, 2023) yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang disesuaikan dengan karakteristik pembaca awal mampu meningkatkan kualitas kegiatan literasi di sekolah dasar. Hasil yang sama juga dilaporkan oleh (Mol SE, 2011) yang menyatakan bahwa buku bergambar memberikan dukungan visual yang membantu anak menghubungkan informasi verbal dengan representasi visual sehingga proses memahami isi bacaan menjadi lebih mudah. Dengan demikian, validitas isi media pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh ketepatan materi, tetapi juga oleh kesesuaian struktur cerita dengan perkembangan kognitif pembaca awal.

Dari segi bahasa, penggunaan kalimat sederhana, jumlah kalimat yang terbatas per halaman, dan penggunaan tanda baca yang tepat menunjukkan bahwa produk ini sesuai dengan karakteristik pembaca awal. Hal ini memperkuat teori perkembangan bahasa anak bahwa pembaca awal memerlukan teks yang menggunakan struktur kalimat sederhana agar beban kognitif selama membaca tidak terlalu tinggi.

Selain itu, berdasarkan validasi oleh ahli media, produk ini juga dinyatakan layak digunakan dengan kategori yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan penilaian kemudahan penggunaan, kualitas teks dan gambar, kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran, dan tampilan yang menarik. Lebih lanjut, konsistensi antara teks dan ilustrasi, serta kualitas gambar yang dihasilkan oleh “*Storybook*” fitur Gemini, juga dianggap baik. Temuan ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh (R. E. Mayer, 2021), yaitu bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan gambar yang saling melengkapi. Ilustrasi yang relevan membantu peserta didik membangun hubungan antara informasi verbal dan visual sehingga proses memahami cerita berlangsung lebih optimal. Oleh karena itu, penggunaan ilustrasi pada setiap halaman bukan hanya berfungsi sebagai unsur estetika, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung pemahaman membaca.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian (R. Mayer, 2016) yang menyatakan bahwa desain multimedia yang sederhana, konsisten, dan sesuai dengan karakteristik pengguna mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar murid. Penelitian (Sung et al., 2016) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan ilustrasi kontekstual dan tata letak yang sederhana lebih mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar dibandingkan media dengan desain visual yang kompleks. Oleh karena itu, tingginya validitas media dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penyajian visual yang sesuai dengan karakteristik pembaca awal merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan media literasi.

Salah satu kontribusi penting penelitian ini adalah pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* melalui fitur *Storybook* Gemini dalam proses pengembangan media. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan AI sebagai alat bantu menghasilkan teks atau materi pembelajaran, penelitian ini mengintegrasikan AI dengan prinsip keterbacaan pembaca awal melalui penyusunan *prompt engineering* yang sistematis. Setiap *prompt* dirancang untuk mengendalikan tema cerita, panjang bacaan, jumlah kalimat, tingkat kosakata, nilai karakter, serta ilustrasi sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan murid kelas II sekolah dasar.

Pemanfaatan AI secara terarah tersebut mendukung pandangan (Kasneci, et al (2023) yang menyatakan bahwa generative AI memiliki potensi besar dalam membantu guru mengembangkan materi pembelajaran yang lebih adaptif, selama tetap dikendalikan oleh pertimbangan pedagogis. Hal serupa juga dikemukakan oleh (Rusdiana, 2014) yang menjelaskan bahwa AI tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan menjadi alat yang membantu personalisasi materi sesuai karakteristik peserta didik. Sehingga tingginya validitas produk pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan AI dalam menghasilkan cerita, tetapi juga oleh proses kurasi, penyusunan *prompt*, validasi ahli, dan revisi yang dilakukan secara sistematis.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi prinsip pengembangan media pembelajaran yang baik dari aspek isi, bahasa, penyajian, dan visual. Integrasi antara prinsip keterbacaan pembaca awal, penggunaan ilustrasi yang mendukung pemahaman, serta pemanfaatan fitur *Storybook* Gemini menghasilkan media literasi yang layak digunakan sebagai alternatif bahan bacaan bagi murid kelas II sekolah dasar. Temuan ini sekaligus memperkuat bahwa generative AI dapat dimanfaatkan secara pedagogis dalam pengembangan media literasi apabila dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik dan melalui proses validasi yang sistematis.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media literasi berupa kumpulan cerita pendek bergambar berbantuan fitur *Storybook* Gemini yang memenuhi kriteria valid dan praktis sebagai media pendukung kegiatan literasi murid kelas II sekolah dasar. Produk yang dikembangkan dirancang berdasarkan karakteristik pembaca awal tingkat B1 melalui penggunaan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang kontekstual, serta penyusunan cerita yang dapat diselesaikan dalam satu kali kegiatan membaca. Hasil validasi ahli dan respons pengguna menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan literasi di sekolah dasar. Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence*, khususnya fitur *Storybook* Gemini, dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik secara lebih efisien tanpa mengabaikan prinsip pedagogis dan keterbacaan. Bagi pengembang media pembelajaran, penelitian ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan teknologi AI dengan karakteristik pembaca awal dalam menghasilkan media yang relevan dan mudah digunakan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media melalui desain eksperimen dengan cakupan sampel yang lebih luas serta mengembangkan variasi tema dan jenjang keterbacaan agar media dapat dimanfaatkan pada berbagai tingkat kelas di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.
- Davila-Moran, R. C., Sanchez Soto, J. M., Lopez Gomez, H. E., Silva Infantes, M., Arias Lizares, A., Huanca Rojas, L. M., & Cama Flores, S. J. (2025). Brief Prompt-Engineering Clinic Substantially Improves AI Literacy and Reduces Technology Anxiety in First-Year Teacher-Education Students: A Pre-Post Pilot Study. *Education Sciences*, 15(8), 1–10. <https://doi.org/10.3390/educsci15081010>
- Fitri, A., Ardiansah, M., Azzahrah, N., Ali, Y., & Harahap, A. (2024). *Inovasi Pendidikan melalui Pendekatan*

- 1577 *Pengembangan Media Literasi Berbasis AI Gemini untuk Mendukung Kegiatan Literasi di Murid Kelas II Sekolah Dasar – Irine Ike Mulyawati, Arda Purnama Putra, Mayka Shanti, Anis Roshifa Putri, Amanina Auni Puspitasari, Radhiyyah Nida Zhafirah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12879>
- Sistem di MTs Parmiyatu Wassa'adah. 1(12), 382–387.*
- Hendrawan, W., & Aminin, Z. (2026). *The Effectiveness of Gemini AI-Generated Imagery towards Junior High School Students Writing Skills. 11(4), 87–96.*
- Hidayah, N., & Herlina, L. (2021). Strategi Penguatan Literasi di Sekolah Dasar: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia.*
- Hidayah, N., & Setyaningsih, R. (2023).). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca dan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara.*
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... Kasneci, G. (2023). ChatGPT for Good? On Opportunities and Challenges of Large Language Models for Education. *Learning and Individual Differences.*
- Lee, D., & Palmer, E. (2025). Prompt Engineering in Higher Education: A Systematic Review to Help Inform Curricula. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 22(1).*
<https://doi.org/10.1186/s41239-025-00503-7>
- Mayer, R. (2016). e-Learning and the Science of Instruction. *E-Learning and the Science of Instruction.*
<https://doi.org/10.1002/9781119239086>
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). *Cambridge University Press.*
- Mol SE, B. A. (2011). To Read or Not to Read: A Meta-Analysis of Print Exposure from Infancy to Early Adulthood. *Psychol Bull.*
- Nanditasari, K. D., & Wibawa, I. M. C. (2024). Illustrated Story Book Media to Improve Reading Skills in Indonesian Language Learning for Second Grade of Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 7(2), 316–324.* <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.82590>
- Nurhayati, D. (2026). Developing AI-Generated Picture Storybooks to Support Early Childhood Literacy: Evidence from Indonesian Kindergarten. *Jurnal Pendidikan Al-Ishlah.*
- OECD. (2023). PISA 2022 Results. In *Factsheets: I.* https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en
- Olga, A., Tzirides, Saini, A., Zapata, G., Searsmith, D., Cope, B., Kalantzis, M., Castro, V., Kourkoulou, T., Jones, J., da Silva, R. A., Whiting, J., & Kastania, N. P. (2023). *Generative AI: Implications and Applications for Education. 1–34.* <http://arxiv.org/abs/2305.07605>
- Pradana, A. S., et al. (2022). Analisis Retensi Memori Siswa Sekolah Dasar dalam Kegiatan Literasi Berkelanjutan. *Jurnal Psikologi Pendidikan.*
- Pradana, Y., Hafsah, S., & Kusuma, A. (2021). Literasi Digital di Era Society 5.0: Tantangan dan Peluang bagi Generasi Z. *Jurnal Komunikasi dan Media.*
- Rusdiana, H. . (2014). Konsep Inovasi Pendidikan. *Pustaka Setia, 187.* https://etheses.uinsgd.ac.id/8787/1/Buku_Konsep_Inovasi_Pendidikan.pdf
- Sudarsono, A., Pratama, B., & Wijaya, H. (2022). Analisis Rendahnya Indeks Literasi di Indonesia: Faktor Penyebab dan Solusi Strategis. *Jurnal Kebijakan Pendidikan.*
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The Effects of Integrating Mobile Devices with Teaching And Learning on Students' Learning Performance: A Meta-Analysis and Research Synthesis. *Computers and Education, 94, 252–275.* <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Yulianto, B., & Rahmawati, E. (2024). Pemanfaatan Peer-Questioning untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Kurikulum.*