

LITERASI TEKNOLOGI MELALUI SASTRA ANAK: SEBUAH INOVASI MATERI PEMBELAJARAN BAHASA

Rahmat Setiawan¹, Eliasanti Agustina^{2*}, Ferra Dian Andanty³, Fajar Susanto⁴, Lubna Iasya⁵, Meytha Dwi Kurniadiansyah⁶

¹²³⁴⁵⁶ Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Email: eliasanti@unipasby.ac.id

Informasi Artikel	Abstrak
Kata kunci: Literasi Teknologi, Sastra Anak, Pembelajaran Bahasa Inggris, Guru Sekolah Dasar, Pengabdian kepada Masyarakat. Diterima: 2026-07-08 Disetujui: 2026-07-10 Dipublikasikan: 2026-07-13	(Bahasa Indonesia) Pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan strategi mengintegrasikan literasi teknologi ke dalam substansi materi pembelajaran melalui sastra anak, di saat materi yang diajarkan oleh guru-guru sekolah dasar masih didominasi oleh cerita-cerita konvensional yang berfokus pada penyampaian nilai moral sehingga kurang merepresentasikan dinamika kehidupan anak di era digital. Dari kegiatan ini diharapkan adanya peningkatan pemahaman dan kompetensi guru dalam mentransformasi sastra anak berbasis literasi teknologi sebagai inovasi materi pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2026 di Gedung Soelaiman Joesoef Lantai 2 Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dengan melibatkan 75 guru sekolah dasar yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Waru, Sidoarjo. Metode yang digunakan partisipatif yang terdiri dari penyampaian materi, diskusi interaktif, refleksi, dan evaluasi menggunakan angket skala Likert lima poin. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan memperoleh respons yang sangat positif dengan nilai rata-rata evaluasi sebesar 4,54 dari skala 5,00. Sebanyak 98,7% peserta menyatakan bahwa pelatihan memberikan wawasan baru mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra, 96,0% menyatakan memahami konsep literasi teknologi setelah mengikuti pelatihan, dan 89,4% menyatakan kesiapan untuk mengimplementasikan transformasi narasi sastra berbasis literasi teknologi dalam pembelajaran di kelas. Temuan ini menunjukkan kebaruan kegiatan yang terletak pada transformasi substansi sastra anak melalui pengembangan tokoh, konflik, dan alur cerita yang merepresentasikan pengalaman serta isu-isu teknologi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Implikasinya adalah tersedianya alternatif pengembangan materi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih kontekstual, kreatif, dan relevan dengan penguatan literasi teknologi serta tuntutan kompetensi abad ke-21 di sekolah dasar. Abstract

(Bahasa Inggris)

This community service aims to introduce strategies for integrating technological literacy into the substance of learning materials through children's literature, due to the material taught by primary school teachers is still dominated by conventional stories that focus on conveying moral values and thus fail to adequately represent the dynamics of children's lives in the digital age. It is hoped that this activity enhances teachers' understanding and competence in transforming technology literacy through children's literature into innovative English language teaching materials. The activity took place on 15 May 2026 on the second floor of the Soelaiman Joesoef Building at Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, involving 75 primary school teachers who are members of the Waru Teachers' Working Group (*Kelompok Kerja Guru—KKG*) in Sidoarjo. A participatory method was employed, comprising the delivery of material, interactive discussions, reflection, and evaluation using a five-point Likert scale questionnaire. The results of the activity showed that the training received a very positive response, with an average evaluation score of 4.54 out of 5.00. A total of 98.7 per cent of participants stated that the training provided new insights into the integration of technology in literature teaching; 96.0 per cent stated that they understood the concept of technological literacy after attending the training; and 89.4 per cent stated they were ready to implement the transformation of literary narratives based on technological literacy in classroom teaching. These findings highlight the novelty of the initiative, which lies in the transformation of children's literary content through the development of characters, conflicts and plotlines that represent experiences and technological issues relevant to pupils' daily lives. The implication is the availability of alternative approaches to developing English language teaching materials that are more contextual, creative and relevant, whilst strengthening technological literacy and meeting the demands of 21st-century competencies in primary schools.

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital yang semakin pesat telah menggiring perubahan secara signifikan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, teknologi menjadi sesuatu yang secara otomatis terintegrasi dan di sini, banyak sebagai perangkat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian dari kompetensi dasar yang perlu dimiliki peserta didik untuk menghadapi tantangan masyarakat abad ke-21 (Farias-Gaytan et al., 2023; Stolpe & Hallström, 2024). Literasi teknologi, yang meliputi kemampuan memahami, mengoptimalkan, mengevaluasi, dan berinteraksi secara kreatif dan kritis dengan berbagai teknologi, menawarkan dimensi teknis, kognitif dan sosio-emosional (Morgan et al., 2022; Nikou & Aavakare, 2021; Suwanto et al., 2022) dan saat ini menjadi salah satu keterampilan krusial dan esensial yang nampak penting untuk diperkenalkan sejak dini, mulai dari pendidikan dasar (Dahl-Leonard et al., 2024) sampai pendidikan tinggi (Morgan et al., 2022). Oleh karena itu, tuntutan bukan hanya ditujukan pada guru, namun juga pada peserta didik, serta media atau kurikulum yang terkait, agar mampu mengoptimalkan teknologi selama proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu,

keterlibatan atau integrasi teknologi dapat menghadirkan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengkonstruksi pemahaman tentang teknologi sebagai bagian dari realitas sosial dan budaya kontemporer (Consoli et al., 2025; Shonfeld et al., 2021; Smith et al., 2020). Akan tetapi, dalam praktiknya, teknologi dimanifestasikan dalam media pembelajaran, sementara substansinya masih konvensional.

Tim pengabdian melakukan koordinasi dan observasi awal dengan pengurus Kelompok Kerja Guru (KKG) Waru Sidoarjo untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan kompetensi guru dalam pembelajaran bahasa dan hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar guru sudah memanfaatkan berbagai media digital, namun pemanfaatan teknologi tersebut masih terbatas pada aspek penyampaian materi, sementara transformasi substansi materi pembelajaran belum banyak mengalami inovasi. Dengan kata lain, integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah dasar masih sering dipahami secara sempit sebagai upaya digitalisasi media pembelajaran (Abedi, 2024; Aleksieva et al., 2025) sehingga berbagai inovasi yang dilakukan memiliki kecenderungan berfokus pada pemanfaatan atau penggunaan aplikasi, website, video, platform, dan pembelajaran digital atau daring, serta gamifikasi edukatif untuk menyampaikan materi yang substansinya relatif tidak mengalami transformasi bermakna. Pola semacam ini tentu saja memberikan kontribusi positif terhadap variasi pembelajaran, akan tetapi belum sepenuhnya menyentuh aspek yang lebih fundamental; transformasi konten atau substansi pembelajaran. Fokus transformasi seharusnya lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital, sehingga peserta didik tidak menjadi korban kecemasan primordial kurikulum yang memaksa mereka untuk lebih teknologi atau digital, melainkan menjadi peserta didik yang memang membutuhkan literasi teknologi sebagai bagian dari proses adaptasi teknologi yang terintegrasi dalam segala aspek kehidupan (Farias-Gaytan et al., 2023; Zou et al., 2025). Di sini, peserta didik tidak diposisikan sebagai pengguna teknologi saja, bukan pula sebagai subjek yang memahami keberadaan teknologi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari yang perlu dikaji, dipahami, dan direspons secara kritis, sehingga tujuan belajar menjadi jelas, konteks menjadi bermakna, dan pengalaman menjadi relevan bagi peserta didik (Crittenden et al., 2019). Transformasi yang berhasil ditentukan bukan oleh teknologinya, melainkan oleh bagaimana teknologi diimplementasikan dalam pembelajaran (McKnight et al., 2016).

Salah satu bidang pembelajaran yang memiliki potensi cukup besar untuk meningkatkan dan mengembangkan literasi teknologi adalah sastra. Sastra, secara khusus, memiliki kapasitas sebagai media pembelajaran, terutama sastra anak, yang dapat berfungsi sebagai alat berpikir, dialog, dan perluasan pengalaman anak tentang diri, orang lain, dan dunia sosialnya (Neranjani, 2020; Simpson & Cremin, 2022). Selama ini, karya sastra anak yang digunakan dalam pembelajaran bahasa di pendidikan dasar masih didominasi oleh cerita atau naratif yang menekankan penyampaian pesan moral konvensional, seperti kejujuran, kepatuhan, kesetiaan, kebaikan, dan perilaku positif lainnya. Memang tidak ada yang salah dengan nilai-nilai moral ini, bahkan ini dapat menjadi strategi pendidikan yang

mendukung perkembangan holistik dan wellbeing peserta didik (Pulimeno et al., 2020), akan tetapi, nilai-nilai moral ini menjadi doktrin yang kaku, terlebih kehadiran nilai-nilai ini selalu diawali dari sikap-sikap negatif atau amoral. Di sini, perlu diakui bahwa nilai-nilai tersebut memiliki relevansi dalam pembentukan karakter peserta didik, namun dominasi narasi yang konvensional, berpola, dan kultural-sentris tanpa konteks berpotensi penafsiran yang keliru dan justru menegaskan limitasi kreativitas peserta didik untuk memaknai lebih. Secara faktual, dinamika kehidupan masyarakat telah dipengaruhi dan dikonstruksi oleh perkembangan dan intervensi teknologi (Danaher & Sætra, 2022), namun nilai moral yang mereka pelajari masih bersifat mistis, supranatural, mitologis, dan bahkan irasional. Di sini, perlu ditekankan bahwa sastra anak memiliki karakteristik yang fleksibel dan adaptif untuk merepresentasikan berbagai jenis isu kontemporer, termasuk perkembangan teknologi digital, kecerdasan buatan, keamanan data, etika penggunaan media sosial, serta relasi manusia dengan teknologi, bukan menghapus nilai tradisionalisme, kultural, dan mitologis, modernisme memodifikasi nilai-nilai tersebut dan ikut mengkonstruksi respons moral terhadap teknologi baru (Schulz, 2017; Van Niekerk, 2018).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra, pada prinsipnya, tidak dapat secara otoritatif dan mutlak diklaim sebagai proses mutasi cerita oral ke tekstual, tekstual atau cetak ke dalam digital. Ini juga tidak dapat dipahami secara sempit sebagai fase pemanfaatan media elektronik untuk mendukung kegiatan membaca dan mendongeng saja. Integrasi teknologi harus dipahami sebagai suatu transformasi yang meliputi media naratif dan substansi naratif. Yang teknologis bukan hanya media audiensi, melainkan modifikasi tokoh, latar belakang, konflik, dan alur cerita yang terintegrasi dengan teknologi (Efthymiou, 2025; Mills & Brown, 2022; Zhi et al., 2019), sehingga teknologi dapat dipahami melalui pengalaman mendengar dan membaca. Sederhananya, cerita perlu modifikasi agar sesuai dengan semangat zaman, sehingga cerita harus bermutasi dengan memunculkan tema-tema teknologis, seperti interaksi dengan asisten virtual, mitigasi permasalahan dengan teknologi, etika dalam pemanfaatan teknologi, AI dan robot, atau dan berbagai mitigasi permasalahan melalui pemanfaatan teknologi sederhana. Menurut Naul & Liu (2020), narasi belajar yang efektif menggunakan empat ciri: *distributed narrative*, fantasi yang terintegrasi intrinsik, karakter atau agen empatik, dan adaptivitas. Kehidupan modern berteknologi harus masuk di dalam cerita, sehingga hal itu dapat menjadi alternatif materi pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan berbahasa dan apresiasi sastra, tetapi juga mengintegrasikan literasi teknologi sejak usia dini. Itu adalah inti dari tema teknologi dalam integrasinya dengan sastra.

Akan tetapi, upaya transformasi narasi sastra anak berbasis literasi teknologi masih belum banyak diperkenalkan kepada guru sekolah dasar. Sebagian besar guru sekolah dasar memiliki pengalaman yang lebih kuat dalam menggunakan cerita-cerita tradisional dengan struktur cerita konvensional (kebaikan menang atas keburukan) atau dongeng populer (seperti dongeng cerita rakyat, legenda, dan lain sebagainya) sebagai bahan ajar, sementara pengembangan narasi sastra yang responsif terhadap

perkembangan teknologi masih relatif terbatas, seperti Literasi AI yang ternyata mencakup etika, dampak sosial, dan aplikasi praktis (Biagini, 2025). Kondisi ini mengimplikasikan adanya kebutuhan pengadaan program pendampingan dan pelatihan yang dapat memperluas wawasan para guru tersebut mengenai kemungkinan-kemungkinan inovasi dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa melalui sastra.

Sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam merancang materi pembelajaran yang relevan dan terintegrasi dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan pelatihan bertajuk Transformasi Narasi Sastra Anak Berbasis Literasi Teknologi pada tanggal 15 Mei 2026, pukul 8.00 - 12.00 WIB, di Gedung Soelaiman Joesoef Lantai 2 di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Kegiatan ini melibatkan sekitar 75 guru sekolah dasar yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Waru Sidoarjo. Pelatihan dirancang untuk memperkenalkan paradigma baru dalam integrasi teknologi pada pembelajaran sastra, yaitu dengan menempatkan teknologi tidak hanya sebagai media pengajaran dan pembelajaran, tetapi juga sebagai bagian integral dari transformasi konstruktif sastra, khususnya sastra anak, yang dapat dikembangkan menjadi materi pembelajaran bahasa yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Tim pengabdian memahami bahwa berbagai pelatihan yang telah diikuti guru selama ini umumnya berfokus pada peningkatan kemampuan menggunakan teknologi, bukan memasukkan literasi teknologi ke dalam materi pembelajaran. Memang, pelatihan tersebut memberikan manfaat dalam meningkatkan literasi teknologi guru, namun tidak mengarahkan guru untuk mentransformasikan substansi materi pembelajaran agar mengandung literasi teknologi. Inilah yang menjadi kebaruan program ini. Program ini menawarkan paradigma integrasi teknologi ke dalam substansi pembelajaran bahasa melalui sastra anak. Di dalam cerita anak, teknologi melalui pengembangan tokoh, konflik, latar, dan alur cerita yang merepresentasikan pengalaman serta isu-isu teknologi yang dekat dengan kehidupan anak. Dengan demikian, sastra anak bertransformasi, dari media penanaman nilai moral menjadi sumber pengetahuan literasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Artikel ini, pada prinsipnya, memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan, mengeksplorasi respons peserta terhadap gagasan transformasi narasi sastra anak berbasis literasi teknologi, serta mengidentifikasi potensi penerapannya dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penguatan kompetensi dan kapasitas guru dalam menghasilkan materi pembelajaran yang mendukung penguasaan keterampilan berbahasa, dan mengkonstruksi literasi teknologi peserta didik sebagai kompetensi siap-pakai di kehidupan masyarakat digital saat ini dan masa depan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif (participatory training) dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, kompetensi, dan kapasitas guru sekolah dasar dalam mengembangkan materi pembelajaran bahasa melalui transformasi sastra anak berbasis literasi teknologi. Pendekatan ini dipilih karena mendorong peserta memperoleh pemahaman konseptual dan secara aktif melakukan refleksi, diskusi, dan pengembangan ide pembelajaran yang kontekstual. Kegiatan dilaksanakan pada 15 Mei 2026, pukul 8.00 – 12.00 WIB, bertempat di Gedung Soelaiman Joesoef Lantai 2, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Peserta kegiatan berjumlah 75 guru Sekolah Dasar yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Waru, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia. Peserta berasal dari berbagai sekolah dasar di wilayah Waru, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia, dan memiliki pengalaman mengajar yang beragam (dengan minimal 1 tahun pengalaman mengajar), sehingga pelatihan ini menjadi ruang lintas pengalaman dan penguatan kompetensi profesional guru. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pengurus KKG Waru, Sidoarjo, untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta terkait pengembangan materi pembelajaran bahasa Inggris dan integrasi teknologi. Selain itu, tim juga menyusun bahan presentasi, contoh kasus, materi, dan bahan ajar. Selanjutnya, tim menentukan media pembelajaran dan teks sastra sebagai media literasi teknologi serta perangkat pendukung pelaksanaan pelatihan.

2. Tahap Penyampaian Materi

Tahap penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah interaktif dan diskusi. Materi yang diberikan mencakup: a) Konsep literasi teknologi; b) Media pembelajaran dengan berbagai aplikasi; c) Teknologi imajinatif sebagai bagian dari transformasi substansi narasi sastra; d) Strategi mengembangkan cerita anak yang mengintegrasikan tokoh, konflik, dan pengalaman yang berkaitan dengan teknologi; e) Contoh-contoh narasi sastra berbasis literasi teknologi yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran bahasa.

3. Tahap Praktik dan Refleksi

Peserta diminta untuk mendiskusikan kemungkinan pengembangan cerita anak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah masing-masing. Pada tahap ini, para guru didorong untuk merefleksikan praktik pembelajaran bahasa Inggris yang kurang melibatkan media digital dan sastra serta mengidentifikasi peluang transformasi materi pembelajaran bahasa Inggris agar lebih relevan dengan perkembangan teknologi dan kehidupan anak-anak masa kini.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui penyebaran angket daring kepada seluruh peserta pada akhir sesi pelatihan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta, persepsi terhadap kebermanfaatan materi, serta potensi implementasi hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran di sekolah.

Data hasil angket dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berupa perhitungan persentase dan distribusi frekuensi, kemudian didukung oleh analisis deskriptif kualitatif terhadap tanggapan terbuka peserta untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pelatihan. Instrumen evaluasi menggunakan skala Likert 5 poin, 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Biasa Saja), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju) dengan interpretasi kategori skor sebagai berikut: 1,00 - 1,80 (Sangat Rendah), 1,81 - 2,60 (Rendah), 2,61 - 3,40 (Sedang), 3,41 - 4,20 (Baik), dan 4,21 - 5,00 (Sangat Baik). Berikut adalah 10 pertanyaan *survey*.

1. Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa di sekolah dasar;
2. Materi yang disampaikan memberikan wawasan baru mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra;
3. Pelatihan ini membantu saya memahami perbedaan antara penggunaan teknologi sebagai media dan sebagai bagian dari substansi cerita;
4. Saya memahami konsep literasi teknologi setelah mengikuti pelatihan ini;
5. Saya memahami cara mengembangkan cerita anak yang memuat unsur-unsur teknologi;
6. Saya memahami pentingnya memperkenalkan literasi teknologi melalui karya sastra sejak pendidikan dasar;
7. Pelatihan ini meningkatkan kreativitas saya dalam menyusun materi pembelajaran bahasa;
8. Pelatihan ini memberikan inspirasi bagi saya untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih kontekstual;
9. Pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi profesional saya sebagai guru; dan
10. Saya berencana menerapkan konsep transformasi narasi sastra berbasis literasi teknologi di kelas saya.

Penyusunan poin instrumen merujuk pada indikator capaian kegiatan, yaitu peningkatan pengetahuan, pemahaman, kreativitas, dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan transformasi narasi sastra berbasis literasi teknologi. Sebelum digunakan, instrumen ditelaah (*expert judgment*) oleh dua dosen yang memiliki kepakaran di bidang media pembelajaran bahasa Inggris dan sastra untuk memastikan kesesuaian isi, kejelasan redaksi, dan keterwakilan tiap indikator evaluasi. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan merefleksikan hasil survei pascapelatihan (post-test) yang difokuskan untuk mengidentifikasi persepsi para guru terhadap ketercapaian tujuan pelatihan, sehingga hasilnya merepresentasikan tingkat penerimaan dan pemahaman para peserta setelah mengikuti kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat dua bagian penting: hasil dan pembahasan. Pada bagian hasil, artikel pengabdian ini memaparkan temuan dari kegiatan yang kemudian dibahas secara komprehensif dan reflektif pada bagian pembahasan.

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertema pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi digital. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2026, pukul 8.00 – 12.00 WIB, di Gedung Soelaiman Joesoef Lantai 2, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 75 guru Sekolah Dasar, yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Waru Sidoarjo. Secara umum, kegiatan berlangsung dengan lancar dan mendapat respons yang baik dari para peserta. Pelatihan diawali dengan pemaparan tentang urgensi literasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada aplikasi-aplikasi digital untuk pembelajaran bahasa Inggris, lalu peserta diperkenalkan gagasan STEM (*Science, Technology, Engineering, dan Mathematics*) dan bagaimana itu terintegrasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kemudian, tim menggunakan sastra yang dimodifikasi dengan cerita yang memuat unsur teknologi di dalam konflik tokohnya, sehingga cerita anak dapat menginspirasi pada pembaca tentang penggunaan perangkat digital. Dari sana, ada upaya mentransformasikan substansi narasi sastra yang dianggap konvensional menjadi cerita yang lebih ilmiah, modern, dan teknologis. Pada sesi ini, tim pengabdian menjelaskan bagaimana cerita anak dapat dikembangkan dengan menghadirkan tokoh, konflik, latar, dan pengalaman yang berkaitan dengan teknologi sehingga peserta didik mengenal kosakata bahasa Inggris baru dan mempelajari nilai moral tentang penggunaan teknologi. Tentu saja, hal ini membangun pemahaman awal mengenai teknologi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Selama sesi diskusi, sebagian besar peserta mengemukakan bahwa praktik pembelajaran bahasa Inggris monoton, dan teknologi imajinatif dalam narasi sastra anak ini menjadi suatu kebaruan. Selama ini, sastra anak didominasi oleh penggunaan cerita rakyat, dongeng klasik, dan cerita bermuatan pesan moral konvensional. Ada anggapan dari peserta bahwa pendekatan yang ditawarkan dalam pelatihan menawarkan perspektif baru dan unik karena menginovasi sastra anak menjadi media pembelajaran yang lebih kontekstual untuk mengenalkan inovasi teknologi (meski imajinatif) kepada peserta didik. Antusiasme ini terlihat dari intensnya interaksi selama kegiatan, pertanyaan yang diajukan, serta berbagai gagasan cerita tentang robot sederhana, penggunaan kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari, hingga pemanfaatan teknologi untuk menjaga lingkungan.

Sebagai catatan, sebanyak 75 guru Sekolah Dasar yang mengikuti kegiatan pelatihan mengisi instrumen evaluasi menggunakan skala *Likert* lima poin. Hasil survei mengungkapkan bahwa para peserta memberikan penilaian yang positif terhadap pelaksanaan kegiatan, baik dari aspek relevansi materi, pemahaman konsep, maupun potensi implementasi dalam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan (n = 75)

No	Pernyataan	STS	TS	B	S	SS	Mean
1	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa di SD.	0	0	2 (2,7%)	28 (37,3%)	45 (60,0%)	4,57

2	Materi memberikan wawasan baru mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra.	0	0	1 (1,3%)	20 (26,7%)	54 (72,0%)	4,71
3	Pelatihan membantu memahami perbedaan teknologi sebagai media dan sebagai substansi cerita.	0	1 (1,3%)	4 (5,3%)	27 (36,0%)	43 (57,3%)	4,49
4	Saya memahami konsep literasi teknologi setelah mengikuti pelatihan.	0	0	3 (4,0%)	24 (32,0%)	48 (64,0%)	4,60
5	Saya memahami cara mengembangkan cerita anak yang memuat unsur teknologi.	0	1 (1,3%)	5 (6,7%)	29 (38,7%)	40 (53,3%)	4,44
6	Saya memahami pentingnya memperkenalkan literasi teknologi melalui karya sastra.	0	0	2 (2,7%)	22 (29,3%)	51 (68,0%)	4,65
7	Pelatihan meningkatkan kreativitas dalam menyusun materi pembelajaran bahasa.	0	1 (1,3%)	5 (6,7%)	31 (41,3%)	38 (50,7%)	4,41
8	Pelatihan memberikan inspirasi untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih kontekstual.	0	0	3 (4,0%)	26 (34,7%)	46 (61,3%)	4,57
9	Pelatihan bermanfaat meningkatkan kompetensi profesional sebagai guru.	0	0	2 (2,7%)	25 (33,3%)	48 (64,0%)	4,61
10	Saya berencana menerapkan konsep transformasi narasi sastra berbasis literasi teknologi di kelas.	0	2 (2,7%)	6 (8,0%)	29 (38,7%)	38 (50,7%)	4,37

Catatan:

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
B : Biasa
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

Hasil survei mengungkapkan bahwa pelatihan ini mendapatkan respons yang sangat positif dari para peserta, yang merupakan guru sekolah dasar. Banyak dari mereka menyatakan Setuju atau Sangat Setuju terhadap seluruh indikator yang diukur, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,54 pada skala lima poin (rata-rata keseluruhan = 4,54 yang termasuk kategori Sangat Baik). Hasil ini mengindikasikan bahwa materi pelatihan dianggap relevan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa di sekolah dasar dan menawarkan perspektif baru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra.

Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan tentang materi pelatihan yang memberikan wawasan baru mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra ($M = 4,71$). Sebanyak 72,0% guru menyatakan Sangat Setuju dan 26,7% menyatakan Setuju. Hasil ini menjelaskan bahwa transformasi sastra anak yang diintegrasikan dengan literasi teknologi merupakan gagasan yang relatif baru bagi sebagian besar guru. Nilai rata-rata tinggi juga terlihat pada indikator tentang pentingnya memperkenalkan literasi teknologi melalui karya sastra sejak pendidikan dasar ($M = 4,65$),

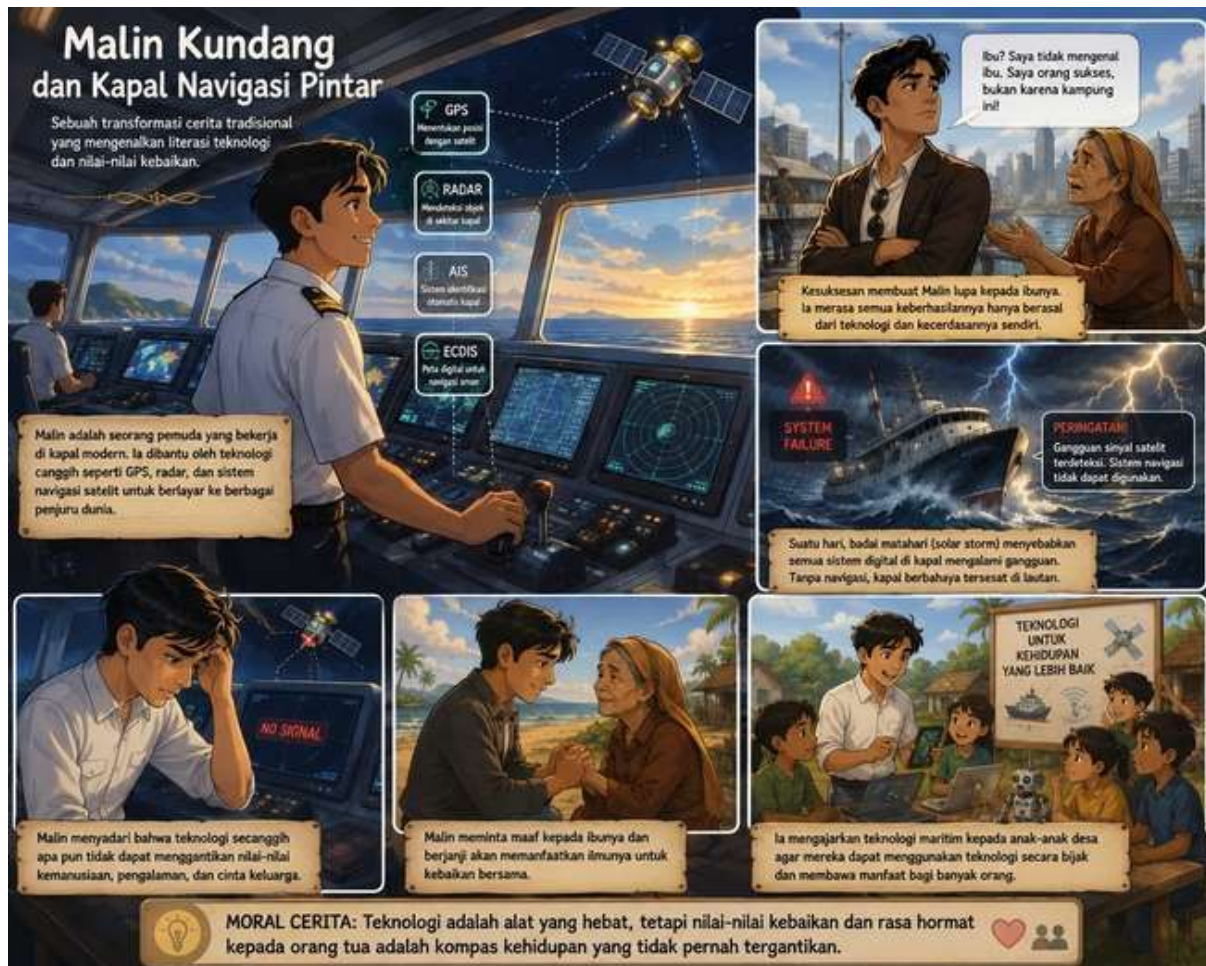
serta peningkatan pemahaman terhadap konsep literasi teknologi ($M = 4,60$). Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan mampu memperluas pemahaman peserta tentang fungsi sastra anak sebagai media untuk mengkonstruksi literasi teknologi, yang merupakan kompetensi abad ke-21. Pada aspek pengembangan kompetensi profesional, banyak dari peserta menyatakan bahwa pelatihan ini mengeskalasi kreativitas dalam menyusun materi pembelajaran bahasa Inggris ($M = 4,41$) dan memberikan inspirasi untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih komprehensif dan kontekstual ($M = 4,57$). Hasil ini mengindikasikan bahwa guru memperoleh pengetahuan konseptual dan ide-ide praktis kreatif yang dapat diadaptasi dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, indikator tentang rencana implementasi konsep transformasi sastra anak berbasis literasi teknologi di kelas memperoleh nilai rata-rata 4,37. Ini adalah nilai terendah, jika dibandingkan dengan indikator lainnya, meskipun masih berada pada kategori sangat baik. Sebanyak 89,4% peserta menyatakan Setuju atau Sangat Setuju untuk mengaplikasikan konsep tersebut dalam proses pembelajaran, sehingga hal ini menjelaskan bahwa beberapa guru masih memerlukan pendampingan lebih lanjut, terutama dalam pengembangan cerita dan penyesuaian dengan karakteristik peserta didik di sekolah masing-masing. Secara keseluruhan, hasil ini menjelaskan bahwa pelatihan mampu mengeskalasi pemahaman, menginspirasi, serta mendorong kesiapan guru dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa Inggris melalui transformasi sastra anak berbasis literasi teknologi. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan yang ditawarkan memiliki potensi untuk diaplikasikan sebagai salah satu strategi inovatif dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Selain itu, ada beberapa dokumentasi yang dapat menjadi data visual mengenai kegiatan pelatihan ini.

Pada sesi praktik, guru menghasilkan beberapa *draft* cerita anak yang dimodifikasi dengan tema teknologi sebagai alternatif materi pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu contoh hasil karya peserta adalah cerita berjudul *Mousedeer and the Smart Farm* (Kancil dan Kebun Pintar Pak Tani) yang berasal dari cerita *Kancil Mencuri Timun*. Premis ceritanya, di sebuah desa modern, Pak Tani mendirikan *Smart Garden*, yaitu kebun yang dilengkapi sensor kelembapan tanah, kamera CCTV berbasis data kecerdasan buatan (*Artificial intelligence—AI*), dan pagar robotik yang otomatis terhubung dengan aplikasi di telepon genggam. Kancil yang cerdik ingin mengambil timun dan menguji kemampuan teknologi yang dibuat oleh Pak. Pada akhirnya, Si Kancil gagal mengambil timun karena kamera kecerdasan buatan mengenali gerakannya dan mengirimkan notifikasi kepada Pak Tani. Akan tetapi, Pak Tani tidak menghukum Si Kancil, ia malah mengajaknya belajar mengenai cara kerja sensor, *Internet of Things (IoT)*, dan urgensi literasi teknologi untuk membantu kehidupan, bukan untuk melakukan hal negatif. Si Kancil akhirnya membantu Pak Tani menjaga kebun pintar, sehingga hasil kebunnya menjadi maksimal, lalu hasil kebunnya dapat dibagikan untuk semua hewan.



Gambar 1. Ilustrasi cerita dari Chat GPT berjudul *Mousedeer and the Smart Farm*

Di sini, literasi teknologi yang diperkenalkan adalah *Artificial Intelligence (AI)*, *Internet of Things (IoT)*, *Smart Farming*, dan etika penggunaan teknologi. Contoh berikutnya adalah draft cerita berjudul *Malin Kundang and the Smart Ship* (Malin Kundang dan Kapal Navigasi Pintar) yang bersal dari cerita tradisional *Malin Kundang*. Premis cerita yang dimodifikasi adalah kisah Malin, seorang pemuda yang bermimpi menjadi pelaut profesional. Ia bekerja di kapal modern secara teknologi, seperti GPS, radar, dan sistem navigasi berbasis satelit. Kemudian, Malin sukses menjadi kapten di kapal tersebut, namun ia melupakan ibunya, bahkan ia merasa semua keberhasilannya berasal kecerdasannya dan kecanggihan teknologi yang ia kuasai. Suatu hari, sistem navigasi kapal mengalami gangguan akibat badai matahari (*solar storm*), sehingga semua perangkat digital di kapal tidak berfungsi. Malin menyadari bahwa teknologi canggih membutuhkan kebijaksanaan. Kapalnya karam dan Malin terdampar. Setelah diselamatkan, ia kembali ke kampung halamannya. Malin meminta maaf kepada ibunya dan ia berjanji menggunakan pengetahuannya untuk mengajarkan teknologi maritim kepada anak-anak desa agar kelak mereka mampu mengoptimalkan teknologi secara bijaksana.



Gambar 1. Ilustrasi cerita dari Chat GPT berjudul *Malin Kundang and the Smart Ship*

Di sini, literasi teknologi yang diperkenalkan oleh salah satu peserta adalah GPS dan navigasi satelit, teknologi maritim, keamanan digital, ketergantungan terhadap teknologi, dan etika dalam memanfaatkan teknologi. Semuanya terintegrasi dan menjadi ide cerita tanpa menghilangkan esensi utama cerita dan pesan moral yang masih bernuansa sama.

Contoh-contoh di atas menunjukkan bahwa para guru mampu untuk mentransformasi isi cerita dengan tetap mempertahankan nilai moral dan diperkaya dengan isu-isu teknologi yang dekat dengan kehidupan anak, seperti *Artificial Intelligence*, *Internet of Things*, Keamanan Data, *Smart Farming*, GPS, *Coding*, dan lain sebagainya. Hal ini sangat selaras dengan konsep utama artikel ini bahwa teknologi dapat menjadi bagian dari narasi, bukan hanya alat untuk menyampaikan narasi. Singkatnya, hasil *draft* tersebut mengindikasikan bahwa para peserta dapat mentransformasikan cerita tradisional yang sudah sangat populer menjadi narasi yang lebih kontekstual dengan masyarakat modern, tanpa menghapus secara menyeluruh nilai luhur dan moral yang terkandung di dalamnya. Terkait dengan dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan, diskusi, dan praktik penyusunan cerita dapat dilihat pada dokumentasi visual berikut, sekaligus sebagai bukti keterlaksanaan program pengabdian.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan pelatihan literasi teknologi melalui sastra anak

Pada prinsipnya, kegiatan ini mendapat tanggapan yang sangat positif dari para guru. Sebagian besar peserta menganggap bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dan memberikan wawasan baru mengenai pengembangan sastra anak yang responsif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil angket, banyak dari para peserta mengungkapkan setuju dan sangat setuju bahwa pelatihan membantu mereka dalam memahami diferensiasi antara integrasi teknologi yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital dan integrasi teknologi yang dimanifestasikan melalui transformasi substansi cerita. Di sini, peserta menilai bahwa konsep sastra anak berbasis literasi teknologi merupakan inovasi yang menggugah dan berpotensi untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih kontekstual, kreatif, dan adaptif dengan karakteristik generasi digital.

Selain itu, sebagian besar guru mengungkapkan bahwa mereka mendapatkan inspirasi untuk menginovasi isi cerita anak, sehingga literasi teknologi dalam sastra anak tidak hanya berorientasi pada penyampaian nilai moral yang bersifat umum dan konvensional, tetapi juga dapat menginduksi berbagai isu teknologi yang akrab, familiar, dan dekat dengan kehidupan sosial dari para peserta didik. Berbasis hasil angket, hal ini dapat amati bahwa para guru menganggap pendekatan tersebut dapat membantu

anak-anak memahami perkembangan teknologi secara lebih alami melalui pengalaman membaca dan mendengarkan cerita yang relevan. Sebagai catatan tambahan, pelatihan ini juga mengungkapkan bahwa terdapat kesiapan para peserta untuk menerapkan hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran. Mayoritas para guru mengungkapkan bahwa mereka memiliki minat untuk mengembangkan bahan ajar sastra anak berbasis literasi teknologi dan berekspektasi tentang adanya kegiatan pendampingan lanjutan agar inovasi tersebut dapat diterapkan secara optimal di sekolah masing-masing. Refleksi peserta mengimplikasikan adanya perubahan perspektif dari optimalisasi teknologi sebagai media pembelajaran menjadi integrasi teknologi sebagai bagian dari isi cerita dan materi pembelajaran. Singkatnya, pelatihan yang diselenggarakan ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta tentang bahasa Inggris, atau *fun learning game*, tetapi juga menstimulasi kesadaran terkait materi pembelajaran sastra (utamanya anak) yang lebih adaptif terhadap perubahan sosial dan perkembangan teknologi.

Kesimpulannya, hasil kegiatan tersebut menjelaskan bahwa transformasi sastra anak berbasis literasi teknologi adalah pendekatan yang dapat diterima dengan baik oleh para guru sekolah dasar. Pelatihan ini berhasil memperluas literasi atau perspektif para guru sekolah dasar tentang fungsi sastra anak dan integrasinya dengan teknologi. Pendekatan ini dianggap dapat membuat para peserta didik mampu berimajinasi dan menciptakan atau mengkresikan ide dan pertanyaan kritis melalui kebebasan dalam memodifikasi cerita. Oleh karena itu, jika sebelumnya sastra anak hanya dimanfaatkan untuk pembelajaran nilai moral, nyatanya sastra anak dapat dimodifikasi dari substansinya atau isi ceritanya untuk membangun literasi teknologi sejak usia dini. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan kompetensi guru dalam merancang materi pembelajaran bahasa yang inovatif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan pada era digital.

Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian ini menjelaskan bahwa transformasi sastra anak berbasis literasi teknologi mendapat respons positif dari para partisipan, yang merupakan guru sekolah dasar. Hasil ini mengindikasikan kebutuhan dan urgensi untuk mentransformasi materi pembelajaran bahasa melalui sastra anak, yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan bahasa Inggris dan nilai moral, tetapi juga menstimulasi peserta didik mengenai teknologi. Antusiasme para peserta selama sesi penjelasan, diskusi, dan pelatihan untuk mengimplementasikan menunjukkan bahwa mereka menyadari dekonstruksi terhadap materi sastra yang digunakan di kelas seharusnya lebih relevan dengan pengalaman hidup anak-anak pada era kontemporer, bukan hanya berfokus pada konservasi nilai-nilai tradisional, hal-hal supranatural, atau cerita-cerita gelap (kutukan, dendam, kejahatan, dan lain sebagainya).

Selama ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran kebanyakan dipahami sebagai proses digitalisasi media, seperti video, lagu, gamifikasi digital, digital elektronik, atau platform digital sebagai

media pembelajaran. Pendekatan tersebut, tentu saja, berkontribusi terhadap eskalasi variasi pembelajaran dan fasilitas seperti akses, keterlibatan, dan fleksibilitas belajar, terutama lewat platform, multimedia, dan komunikasi daring (Abdulrahman et al., 2020; Alshammary & Alhalafawy, 2023; Zou et al., 2025), namun belum tentu juga menghasilkan transformasi yang substantif terhadap pengalaman yang dibangun terhadap peserta didik (Mintasih et al., 2024; Viberg et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran sastra, kegiatan ini memberikan perspektif alternatif bahwa integrasi teknologi dapat dilakukan melalui transformasi isi cerita, bukan hanya mengubah medianya, dari konvensional ke modern, atau dari tradisional ke digital. Dengan demikian, teknologi memaksimalkan fungsinya sebagai instrumen suportif penyampaian materi dan menjadi objek pengetahuan yang direpresentasikan dalam narasi, tokoh, konflik, dan pengalaman yang dialami tokoh di dalam cerita (Alfaruque et al., 2023; Moradi & Chen, 2019; Robin, 2008)

Pendekatan ini memberi implikasi pedagogis yang cukup esensial. Sastra anak pada dasarnya adalah medium yang dianggap efektif untuk memberikan akses anak-anak dalam memahami dunia di sekitarnya karena cerita mendorong mereka menghidupkan imajinasi, moral, empati, dan kemampuan berpikir reflektif (Gasser et al., 2022; Ong, 2022; Pulimeno et al., 2020). Akan tetapi, dominasi cerita yang terlalu menekankan pesan moral konvensional sering kali menjadikan pembelajaran monoton dan bahkan kurang mampu merespons transformasi sosial yang terjadi sangat cepat. Cerita tentang kejujuran, kerja keras, atau kepatuhan kepada orang tua tentu saja memiliki nilai edukatif, tetapi kehidupan anak-anak di masa ini juga tidak dapat dilepaskan dari eksistensi gawai, internet, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), media sosial, gamifikasi digital, maupun berbagai perangkat teknologi lainnya. Oleh karena itu, anak seharusnya tidak hanya belajar tentang si Kura-kura yang menang lomba berlari karena tekun dan menunggu si Kelinci lengah, atau seorang ibu yang mengutuk anaknya menjadi batu karena tidak taat, akan tetapi cerita harusnya tentang si Kura-Kura yang memanfaatkan teknologi untuk mengatasi kelambatannya agar ia bisa menang, atau seorang ibu yang menggunakan data digital untuk menunjukkan pada anaknya bahwa ia adalah ibu sejatinya, sehingga tidak ada lagi kutukan yang mencitrakan ibu jahat dan anak durhaka. Dengan kata lain, transformasi narasi sastra dapat dipandang sebagai upaya untuk mempertajam kerangka berpikir kritis yang sesuai dengan semangat zaman saat ini, yang sangat lekat dengan dunia teknologi dan digital. Artinya, teknologi imajinatif ini memperluas fungsi sastra dari sarana transmisi nilai moral menjadi media yang menstimulasi peserta didik literasi teknologi sejak usia dini.

Hasil kegiatan juga mengimplikasikan bahwa beberapa guru masih mempunyai pengalaman terbatas dalam mengimprovisasi cerita anak yang mengandung unsur literasi teknologi. Kondisi ini dapat dimengerti mengingat bahan bacaan yang tersedia di sekolah dasar didominasi oleh cerita rakyat tradisional, dongeng klasik, ataupun cerita dengan pola konflik dan tema yang mirip, serta bahan, pelatihan, dan model pedagogis untuk improvisasi cerita teknologi yang masih terbatas (Neranjani, 2020; Saxby, 2022; Starčič et al., 2016; Stringer et al., 2022; Yuksel-Arslan et al., 2016). Hal yang perlu

diperhatikan adalah, perkembangan teknologi menawarkan berbagai fenomena baru yang memiliki potensi untuk diintegrasikan ke dalam karya sastra anak, seperti interaksi manusia dengan teknologi, dunia digital, robot, atau kecerdasan buatan untuk mengakselerasi aktivitas sehari-hari, keamanan data, etika penggunaan teknologi, sampai isu candu terhadap perangkat digital. Tema-tema tersebut, tentu saja, tidak diarahkan untuk menggantikan nilai moral yang selama ini diajarkan dan ditradisikan melalui sastra, melainkan memperkaya dan memperluas pengalaman membaca agar mereka dapat memaknai lebih dalam dalam, kontekstual, dan sesuai dengan dinamika masyarakat saat ini, yaitu masyarakat digital.

Pelatihan yang diberikan kepada guru Sekolah Dasar yang tergabung dalam KKG Waru Sidoarjo juga menunjukkan bahwa mereka memiliki kesiapan untuk menerima gagasan konstruktif dan inovatif dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa Inggris. Tingginya tingkat penerimaan peserta terhadap konsep transformasi sastra anak berbasis literasi teknologi mengungkapkan bahwa mereka tidak hanya memerlukan pelatihan tentang optimalisasi pemanfaatan perangkat digital, tetapi juga membutuhkan pendampingan yang berfokus pada stimulasi kreativitas pedagogis dan kompetensi rekonstruksi dan dekonstruksi materi ajar, terutama yang berbasis naratif. Temuan ini menegaskan bahwa elevasi kompetensi guru di era transformasi digital seharusnya tidak dibatasi oleh aspek teknis penggunaan teknologi saja, melainkan juga meliputi kompetensi integrasi pengembangan teknologi ke dalam pengalaman empiris dan pembelajaran yang bermakna (*mindful learning*).

Lebih jauh, gagasan transformasi sastra anak berbasis literasi teknologi ini juga dapat diproposisikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang suportif terhadap penguatan kompetensi abad ke-21. Melalui cerita yang menintegrasikan isu-isu teknologi secara dekat dan implementatif dengan kehidupan, peserta didik memiliki ruang bertumbuh dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah secara tidak langsung. Cerita seharusnya tidak lagi hanya dijadikan media atau gamifikasi hiburan belaka, apalagi hanya dianggap sebagai alat pembibitan karakter, tetapi juga seharusnya dijadikan ruang simulasi sosial yang menolong mereka memahami peluang, manfaat, dan tantangan optimalisasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, kegiatan ini tentu saja masih jauh dari kata sempurna; pengabdian ini memiliki keterbatasan karena evaluasi yang dilaksanakan, mayoritas, berfokus pada persepsi dan respons para guru terhadap pelatihan yang diberikan. Inilah yang menjadi hambatan para peserta yang merupakan para guru sekolah dasar. Selain itu, beberapa guru juga menyampaikan bahwa implementasi di sekolah membutuhkan dukungan berupa contoh modul, bank data atau cerita, dan pendampingan dalam proses pengembangan materi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian lanjutan dapat diarahkan pada pengembangan produk sastra anak berbasis literasi teknologi, implementasinya dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, serta konsekuensinya terhadap peningkatan literasi teknologi dari para peserta didik. Di sini, tim pengabdian dapat menyampaikan bahwa transformasi

sastra anak berbasis literasi teknologi tidak hanya berhenti hanya sebagai gagasan konseptual, tetapi juga dapat bertransformasi menjadi praktik pedagogis yang berkelanjutan dan merealisasikan kontribusi yang konkrit bagi pembelajaran bahasa Inggris di level pendidikan dasar di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada transformasi sastra anak berbasis literasi teknologi telah dilaksanakan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari para guru sekolah dasar yang tergabung dalam KKG Waru Sidoarjo. Pelatihan ini dapat mengenalkan perspektif baru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui transformasi substansi sastra anak. Cara kerjanya adalah dengan menempatkan teknologi tidak hanya mengubah statusnya sebagai media pembelajaran digital transformatif, tetapi juga sebagai bagian integral dari substansi karya sastra anak yang direpresentasikan melalui tokoh, konflik, latar, dan pengalaman naratif yang familiar dengan kehidupan nyata para peserta didik di dunia yang terintegrasi dengan teknologi digital. Hasil evaluasi mengungkapkan bahwa sebagian besar para peserta memahami konsep yang disampaikan oleh pemateri. Selain itu, sebagian besar lainnya menganggap materi pelatihan memiliki relevansi eksklusif dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Yang lainnya juga menunjukkan minat positif untuk mengembangkan dan menimplementasikan sastra anak berbasis literasi teknologi dalam praktik pembelajaran di kelas. Temuan atau hasil ini menunjukkan bahwa guru sekolah dasar memiliki kesiapan untuk beradaptasi dan mengadopsi pendekatan inovatif ini dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa Inggris, khususnya yang dapat mengaitkan penguasaan keterampilan berbahasa Inggris, apresiasi dan kritik sastra, dan penguatan literasi teknologi sejak usia dini. Oleh karena itu, transformasi sastra anak berbasis literasi teknologi, di sini, seharusnya dapat dinilai sebagai suatu alternatif strategis dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih kontekstual, adaptif, dan relevan dengan dinamika masyarakat digital. Pendekatan ini, tentu saja, berpotensi memperkaya pengalaman literasi para peserta didik dan memperluas fungsi dan makna sastra anak sebagai kerangka berpikir untuk mengkonstruksi kesadaran, pemahaman, dan sikap kritis terhadap perkembangan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada universitas, fakultas, dan program studi yang telah memberi dukungan material terhadap pengabdian ini. Serta, tim penulis juga mengucapkan terima kasih kepada KKG Waru Sidoarjo yang memberikan ruang pembelajaran bagi kami untuk mengabdikan pengetahuan yang kami dedikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N., Olawoyin, L., Mejabi, O., Imam-Fulani, Y., Fahm, A., & Azeez, A. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Abedi, E. A. (2023). Tensions between technology integration practices of teachers and ICT in education policy expectations: implications for change in teacher knowledge, beliefs and teaching practices. *Journal of Computers in Education*, 1-20. <https://doi.org/10.1007/s40692-023-00296-6>
- Aleksieva, L. K., Racheva, V., & Peytcheva-Forsyth, R. (2025). Talking Tech, Teaching with Tech: How Primary Teachers Implement Digital Technologies in Practice. *Informatics*, 12, 99. <https://doi.org/10.3390/informatics12030099>
- AlFaruque, S., Sultana, S., Rastogi, R., & Jabeen, Z. (2022). Integrating Literature with Technology and Use of Digital Tools: Impact on Learning Outcomes. *World Journal of English Language*. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n1p278>
- Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2023). Digital Platforms and the Improvement of Learning Outcomes: Evidence Extracted from Meta-Analysis. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su15021305>
- Biagini, G. (2025). Towards an AI-Literate Future: A Systematic Literature Review Exploring Education, Ethics, and Applications. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 35, 2616 - 2666. <https://doi.org/10.1007/s40593-025-00466-w>
- Consoli, T., Schmitz, M.-L., Antonietti, C., Gonon, P., Cattaneo, A., & Petko, D. (2024). Quality of technology integration matters: Positive associations with students' behavioral engagement and digital competencies for learning. *Education and Information Technologies*, 30, 7719 - 7752. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13118-8>
- Crittenden, W., Biel, I. K., & Lovely, W. A. (2018). Embracing Digitalization: Student Learning and New Technologies. *Journal of Marketing Education*, 41, 14 - 5. <https://doi.org/10.1177/0273475318820895>
- Dahl-Leonard, K., Hall, C., & Peacott, D. (2024). A meta-analysis of technology-delivered literacy instruction for elementary students. *Educational technology research and development*, 72, 1507 - 1538. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10354-0>
- Danaher, J., & Sætra, H. (2022). Technology and moral change: the transformation of truth and trust. *Ethics and Information Technology*, 24. <https://doi.org/10.1007/s10676-022-09661-y>
- Efthymiou, E. (2025). Integrating digital and narrative medicine in modern healthcare: a systematic review. *Medical Education Online*, 30. <https://doi.org/10.1080/10872981.2025.2475979>
- Farias-Gaytan, S., Aguaded, I., & Ramírez-Montoya, M. (2023). Digital transformation and digital literacy in the context of complexity within higher education institutions: a systematic literature review. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10, 1-11. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01875-9>
- Gasser, L., Yvonne, D., & Karen, M. (2022). How Do Children Socially Learn from Narrative Fiction: Getting the Lesson, Simulating Social Worlds, or Dialogic Inquiry?. *Educational Psychology Review*. <https://doi.org/10.1007/s10648-022-09667-4>
- McKnight, K., O'Malley, K., Ruzic, R., Horsley, M., Franey, J., & Bassett, K. (2016). Teaching in a Digital Age: How Educators Use Technology to Improve Student Learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 48, 194 - 211. <https://doi.org/10.1080/15391523.2016.1175856>

- Mills, K., & Brown, A. (2021). Immersive virtual reality (VR) for digital media making: transmediation is key. *Learning, Media and Technology*, 47, 179 - 200.
<https://doi.org/10.1080/17439884.2021.1952428>
- Mintasih, D., Sukiman, S., & Purnama, S. (2024). Integration of Digital Technology in Islamic Religious Education Learning: A Qualitative Study on Teachers' Competence and Implementation Models in Secondary Schools. *Jurnal Pendidikan Islam*.
<https://doi.org/10.14421/jpi.2024.131.85-96>
- Moradi, H., & Chen, H. (2019). Digital Storytelling in Language Education. *Behavioral Sciences*, 9.
<https://doi.org/10.3390/bs9120147>
- Morgan, A., Sibson, R., & Jackson, D. A. (2022). Digital demand and digital deficit: conceptualising digital literacy and gauging proficiency among higher education students. *Journal of Higher Education Policy and Management*, 44, 258 - 275.
<https://doi.org/10.1080/1360080x.2022.2030275>
- Naul, E., & Liu, M. (2019). Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games. *Journal of Educational Computing Research*, 58, 687 - 707. <https://doi.org/10.1177/0735633119859904>
- Neranjani, E. S. (2020). Children's Literature: A Tool to Enrich Learning in the Elementary School. *Indian Journal of Information Sources and Services*.
<https://doi.org/10.51983/ijiss.2020.10.2.486>
- Nikou, S., & Aavakare, M. (2021). An assessment of the interplay between literacy and digital Technology in Higher Education. *Education and Information Technologies*, 26, 3893 - 3915.
<https://doi.org/10.1007/s10639-021-10451-0>
- Ong, P. A. L. (2022). Critical multiculturalism and countering cultural hegemony with children's literature. *Waikato Journal of Education*. <https://doi.org/10.15663/wje.v26i1.884>
- Pulimeno, M., Piscitelli, P., & Colazzo, S. (2020). Children's literature to promote students' global development and wellbeing. *Health Promotion Perspectives*, 10, 13 - 23.
<https://doi.org/10.15171/hpp.2020.05>
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47, 220 - 228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Saxby, G. (2022). Searching for a happily ever after: using fairy tales in primary classrooms to explore gender, subjectivity and the life-worlds of young people. *The Australian Journal of Language and Literacy*, 45, 219-232. <https://doi.org/10.1007/s44020-022-00017-z>
- Schulz, K. (2017). Decolonizing political ecology: ontology, technology and 'critical' enchantment. *Journal of Political Ecology*, 24, 125-143. <https://doi.org/10.2458/v24i1.20789>
- Shonfeld, M., Cotnam-Kappel, M., Judge, M., Ng, C., Ntebutse, J.-G., Williamson-Leadley, S., & Yildiz, M. N. (2021). Learning in digital environments: a model for cross-cultural alignment. *Educational Technology Research and Development*, 69, 2151 - 2170.
<https://doi.org/10.1007/s11423-021-09967-6>
- Simpson, A., & Cremin, T. (2022). Responsible Reading: Children's Literature and Social Justice. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci12040264>
- Smith, E. E., Kahlke, R., & Judd, T. (2020). Not just digital natives: Integrating technologies in professional education contexts. *Australasian Journal of Educational Technology*.
<https://doi.org/10.14742/ajet.5689>
- Starčić, A. I., Cotić, M., Solomonides, I., & Volk, M. (2015). Engaging preservice primary and preprimary school teachers in digital storytelling for the teaching and learning of mathematics. *Br. J. Educ. Technol.*, 47, 29-50. <https://doi.org/10.1111/bjet.12253>
- Stolpe, K., & Hallström, J. (2024). Artificial Intelligence Literacy for Technology Education. *Computers and Education Open*. <https://doi.org/10.1016/j.cao.2024.100159>

- Stringer, L., Lee, K., Sturm, S., & Giacaman, N. (2022). A systematic review of primary school teachers' experiences with digital technologies curricula. *Education and Information Technologies*, 27, 12585 - 12607. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11127-z>
- Suwarto, D. H., Setiawan, B., & Machmiyah, S. (2022). Developing Digital Literacy Practices in Yogyakarta Elementary Schools. *Electronic Journal of e-Learning*.
<https://doi.org/10.34190/ejel.20.2.2602>.
- Van Niekerk, B. (2018). Religion and spirituality: What are the fundamental differences?. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*. <https://doi.org/10.4102/hts.v74i3.4933>
- Viberg, O., Grönlund, Å., & Andersson, A. (2020). Integrating digital technology in mathematics education: a Swedish case study. *Interactive Learning Environments*, 31, 232 - 243.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1770801>
- Yuksel-Arslan, P., Yıldırım, S., & Robin, B. R. (2016). A phenomenological study: teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education. *Educational Studies*, 42, 427 - 445. <https://doi.org/10.1080/03055698.2016.1195717>
- Zhi, Q., Ottley, A., & Metoyer, R. A. (2019). Linking and Layout: Exploring the Integration of Text and Visualization in Storytelling. *Computer Graphics Forum*, 38.
<https://doi.org/10.1111/cgf.13719>
- Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025). Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration. *Frontiers in Education*.
<https://doi.org/10.3389/educ.2025.1562391>