

Analisis respon siswa terhadap implementasi media cerita bergambar digital berbantuan ilustrasi AI gaya pixar dalam pembelajaran bahasa Indonesia SD berbasis PjBL

Siti Nurazizah Puji Ayu Lestari ¹, Rina Heryani ², Trisna Nugraha ³

¹ Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹siti.nurazizah.puji@student.upi.edu,²rinaheryani@upi.edu,³trisna_nugraha@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

The advancement of digital technology and artificial intelligence (AI) presents new opportunities in Indonesian language learning, particularly in supporting students' writing creativity and increasing engagement in elementary education. However, the use of AI-generated illustrations, especially those resembling Pixar-style visuals, remains rarely integrated into Project-Based Learning (PjBL) models. This study aims to describe students' responses to the implementation of AI-assisted digital picture story media in Grade VI Indonesian language learning. The media were developed from students' written stories, which were then transformed into digital picture stories using AI-generated illustrations as the final project product. The study employed a descriptive qualitative approach with a survey design involving 33 students. Data were collected using a Likert-scale questionnaire covering six aspects: media quality, learning convenience, interest in AI illustrations, learning experience through PjBL, benefits of the media for writing skills, and students' motivation and engagement. The findings show that the overall student response reached 85.66%, categorized as very positive. Specifically, media quality received 87%, learning convenience 84%, interest in AI illustrations 89%, PjBL learning experience 86%, benefits for writing skills 80%, and motivation and engagement 88%. These results indicate that integrating AI-assisted digital picture story media through PjBL enhances students' interest, creativity, and motivation, and has strong potential as an effective innovation in Indonesian language learning.

Keyword: Cerita Bergambar Digital, AI Ilustrasi Pixar, Project-Based Learning.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (AI) membuka peluang baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam mendukung kreativitas menulis dan meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, pemanfaatan ilustrasi berbasis AI, khususnya yang menyerupai gaya Pixar, masih jarang diintegrasikan dengan model Project-Based Learning (PjBL). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan respon siswa terhadap implementasi media cerita bergambar digital berbantuan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI. Media dikembangkan dari cerita siswa yang kemudian divisualisasikan menggunakan ilustrasi AI sebagai produk akhir proyek. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain survei dan melibatkan 33 siswa. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert yang mencakup enam aspek: kualitas media, kemudahan pembelajaran, ketertarikan terhadap ilustrasi AI, pengalaman belajar melalui PjBL, manfaat media bagi kemampuan menulis, serta motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata respon sebesar 85,66% dengan kategori sangat baik. Secara rinci, kualitas media memperoleh 87%, kemudahan pembelajaran 84%, ketertarikan ilustrasi AI 89%, pengalaman PjBL 86%, manfaat media terhadap kemampuan menulis 80%, serta motivasi dan keterlibatan siswa 88%. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital berbantuan AI melalui PjBL mampu meningkatkan minat, kreativitas, dan motivasi siswa, serta berpotensi menjadi inovasi efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Cerita Bergambar Digital, AI Ilustrasi Pixar, Project-Based Learning.

1. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dasar peserta didik, khususnya keterampilan menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Keterampilan menulis menjadi salah satu kompetensi esensial karena berhubungan langsung dengan kemampuan berpikir, berimajinasi, dan berkomunikasi. Namun, dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran menulis di tingkat sekolah dasar menghadapi tantangan yang cukup besar. Rendahnya minat baca-tulis, kurangnya inovasi media pembelajaran, serta terbatasnya pengalaman belajar yang interaktif menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kemampuan literasi siswa (Maisarah et al., 2022). Di sisi lain, perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

Dalam konteks tersebut, media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna. Media digital termasuk cerita bergambar digital, memiliki potensi untuk memperkaya proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menghadirkan unsur visual, audio, dan interaksi yang mendorong siswa lebih aktif dalam membangun makna. Penelitian menunjukkan bahwa *digital storytelling* (penceritaan digital) dapat meningkatkan kemampuan literasi dan komunikasi siswa melalui integrasi teks, gambar, audio, dan video yang mendukung pembelajaran multimodal (Kakungulu, 2024). Lebih spesifik dalam konteks Bahasa Indonesia, bahwa media berbasis digital terbukti meminimalkan keterbatasan ruang, waktu, dan jarak serta memberikan stimulus motivasi kepada siswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih menarik (Maisarah et al., 2022; Mísir, 2018).

Dalam konteks sekolah dasar, media cerita bergambar digital terbukti efektif untuk menumbuhkan minat baca dan meningkatkan keterampilan memahami serta menulis teks naratif (Rizky & Ramadhani, 2023; Sahnó, 2022). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada pengembangan media digital konvensional tanpa melibatkan kecerdasan buatan (AI) atau pendekatan visual yang lebih imersif, seperti gaya ilustrasi animasi yang disukai anak-anak.

Perkembangan teknologi AI generatif kini membuka peluang baru dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan personal. AI dapat menghasilkan ilustrasi dan konten visual yang menarik, relevan, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Ali et al., 2021; Huang et al., 2025). Dalam konteks pendidikan dasar, ilustrasi yang ekspresif dan penuh warna dapat meningkatkan motivasi serta imajinasi siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Gaya ilustrasi seperti animasi Pixar dikenal mampu membangkitkan daya tarik emosional dan estetika yang kuat, sehingga integrasinya dalam media cerita bergambar digital berpotensi memperkuat proses literasi visual dan kemampuan berpikir kreatif anak (Julianto & Ratumanan, 2023; Williams, 2025).

Model *Project-Based Learning* (PjBL) menjadi landasan pedagogis yang relevan untuk mengembangkan keterampilan menulis berbasis pengalaman dan kolaborasi. PjBL menekankan pembelajaran melalui proyek nyata yang mendorong siswa aktif memecahkan masalah, bekerja sama, dan menghasilkan produk autentik (Setiawan & Herlambang, 2022). Penerapan model ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis dan berpikir kritis siswa melalui keterlibatan langsung dalam proses kreatif (Gani et al., 2024). Integrasi PjBL dengan media digital juga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hidayah et al., 2023), sementara integrasi AI dalam pembelajaran berbasis proyek terbukti memperluas pemahaman dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran inovatif (Amiruddin et al., 2025).

Kajian literatur menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang signifikan. Belum banyak studi yang mengembangkan media cerita bergambar digital dengan ilustrasi AI bergaya Pixar dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di kelas VI sekolah dasar. Penelitian terdahulu lebih banyak menitikberatkan pada media digital konvensional tanpa memanfaatkan potensi AI untuk menghasilkan pengalaman visual yang kaya, serta belum banyak mengintegrasikan pendekatan PjBL dalam proses kreatif penulisan dan visualisasi cerita. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menjembatani

pendekatan pedagogis berbasis proyek dengan inovasi teknologi AI dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual dan menarik.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media cerita bergambar digital dengan ilustrasi AI bergaya Pixar melalui penerapan model PjBL dalam pembelajaran menulis cerita bagi siswa kelas VI sekolah dasar. Pada tahap awal, guru menampilkan contoh media cerita bergambar buatan guru sebagai pemantik proyek sebelum siswa menulis cerita mereka sendiri. Cerita yang dihasilkan kemudian diolah menjadi cerita bergambar digital berbantuan AI untuk memperkuat daya tarik visual dan mendorong kreativitas siswa. Dengan arah penelitian yang menitikberatkan pada respon siswa, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali bagaimana siswa menilai kualitas media, pengalaman belajar, serta dampaknya terhadap motivasi dan kenyamanan mereka selama mengikuti pembelajaran. Fokus penelitian diarahkan pada eksplorasi persepsi, pengalaman belajar, dan keterlibatan siswa sebagai dasar dalam menilai potensi integrasi media digital berbantuan AI dan pendekatan PjBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Metode

Pada bagian ini, anda diminta menjelaskan metode, model, desain, subjek dan lokasi penelitian yang anda kerjakan. Anda juga dapat mencantumkan prosedur penelitian yang anda kerjakan yang mudah dimengerti oleh pembaca. Yakinkan metodenya benar. Data diperoleh dari hasil optimasi prosedur laboratorium dengan penjelasan pada level submikroskopik dan simbolik. Bagian Metode harus singkat, tetapi mereka harus menyertakan informasi teknis yang cukup untuk memungkinkan percobaan/penelitian diulang oleh pembaca yang berkualifikasi. Hanya metode baru yang harus dijelaskan secara detail. Kutip prosedur yang diterbitkan sebelumnya dalam Referensi. Jenis huruf yang digunakan Times New Roman 11 point, spasinya 1.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain survei, yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis respon siswa terhadap implementasi media cerita bergambar digital dengan ilustrasi AI gaya Pixar melalui model *Project-Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI Sekolah Dasar. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemaparan pengalaman dan persepsi siswa secara apa adanya tanpa melakukan manipulasi variabel, sehingga sesuai dengan karakteristik penelitian non-eksperimental berbasis survei sebagaimana dijelaskan dalam studi sebelumnya mengenai analisis respon peserta didik (Nugraha & Mahardika, 2023; Nugraha & Prabawanto, 2021).

Partisipan penelitian adalah 33 siswa kelas VI di salah satu sekolah negeri di Kota Bandung tempat penelitian dilaksanakan. Seluruh siswa dilibatkan karena mereka mengikuti proses pembelajaran yang sama dan mengalami langsung penggunaan media cerita bergambar digital berbantuan AI. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran komprehensif mengenai bagaimana siswa merespons media dan model pembelajaran yang diterapkan pada konteks nyata.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket respon siswa berbentuk skala Likert yang disusun untuk mengukur persepsi siswa terhadap kualitas media, kemudahan pembelajaran, ketertarikan terhadap ilustrasi AI gaya Pixar, pengalaman belajar dalam PjBL, serta persepsi siswa mengenai manfaat media tersebut dalam membantu menulis cerita. Penggunaan angket terstruktur dinilai efektif untuk memperoleh data persepsi dalam jumlah responden yang relatif besar dan memungkinkan analisis yang sistematis, sejalan dengan prinsip bahwa instrumen survei berbasis skala Likert mudah dikelola dan dianalisis dalam penelitian pendidikan (Cohen et al., 2018). Angket terdiri dari lima kategori pilihan dengan skor 1–5 yang menunjukkan tingkat kepuasan atau kesetujuan siswa terhadap setiap pernyataan.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase pada setiap butir pernyataan. Perhitungan persentase dilakukan dengan membandingkan total skor yang diperoleh dengan skor maksimum yang mungkin dicapai, kemudian dikalikan seratus persen dengan formula sebagai berikut.

$$P \text{ (percentage of each item)} = \frac{\text{the total score of data collection results}}{\text{the sum of the criterion scores}} \times 100\%$$

Teknik analisis ini digunakan untuk menentukan kecenderungan respon siswa dalam tiap kategori penilaian, sebagaimana praktik analisis persentase pada penelitian sebelumnya yang menilai respon mahasiswa terhadap model pembelajaran (Kartini & Putra, 2020). Hasil perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori tingkat penerimaan, mulai dari *totally unacceptable* hingga *perfectly acceptable*, sebagaimana pedoman interpretasi skor yang digunakan dalam penelitian survei respon peserta didik (Allen & Seaman, 2007; Nicholls, 2010).

Melalui prosedur tersebut, penelitian ini menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana siswa menilai penggunaan media cerita bergambar digital dengan ilustrasi AI gaya Pixar dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, baik dari segi kualitas media, pengalaman belajar, maupun kontribusinya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses menulis cerita.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Bagian ini menyajikan hasil analisis deskriptif terhadap respon siswa kelas VI mengenai implementasi media cerita bergambar digital berbantuan ilustrasi AI gaya Pixar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Project-Based Learning* (PjBL). Data diperoleh dari angket skala Likert dengan lima kategori penilaian. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase skor pada masing-masing indikator untuk melihat kecenderungan respon siswa.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap seluruh aspek yang diukur. Tabel berikut menyajikan ringkasan persentase respon siswa untuk setiap indikator utama.

Tabel 1. Ringkasan Persentase Respon Siswa per Indikator

No.	Indikator Respon Siswa	Persentase	Kategori
1	Kualitas media cerita bergambar digital berbantuan AI	87%	Sangat Baik
2	Kemudahan mengikuti proses pembelajaran	84%	Sangat Baik
3	Ketertarikan terhadap ilustrasi AI gaya Pixar	89%	Sangat Baik
4	Pengalaman belajar melalui PjBL	86%	Sangat Baik
5	Manfaat media terhadap kemampuan menulis	80%	Baik
6	Motivasi dan keterlibatan siswa	88%	Sangat Baik
	Rata-rata keseluruhan	85,66%	Sangat Baik

Hasil analisis pada indikator pertama menunjukkan bahwa siswa memberikan respon sangat positif terhadap kualitas media cerita bergambar digital berbantuan AI, dengan persentase sebesar 87%. Siswa menilai media tersebut menarik, mudah dipahami, dan memiliki tampilan visual yang jelas. Ilustrasi AI bergaya Pixar dinilai mampu memperkuat penyampaian alur cerita sehingga membantu mereka memahami isi cerita secara lebih baik.

Pada indikator kedua, yaitu kemudahan mengikuti proses pembelajaran, siswa memberikan respon sebesar 84%. Mereka merasa langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran berbasis proyek mudah diikuti dan media digital yang digunakan mudah diakses. Penjelasan guru terkait proses penggunaan media juga dinilai jelas sehingga membantu siswa mengikuti setiap tahap pembelajaran.

Indikator ketiga, yaitu ketertarikan terhadap ilustrasi AI gaya Pixar, memperoleh persentase tertinggi yaitu 89%. Siswa menyatakan bahwa ilustrasi AI yang dihasilkan sangat menarik dan membuat mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Visual yang ekspresif dan berwarna dianggap membantu mereka membayangkan adegan cerita serta menghidupkan cerita yang mereka tulis.

Pada indikator keempat, yaitu pengalaman belajar melalui PjBL, diperoleh persentase respon sebesar 86%. Siswa merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menikmati kegiatan proyek menulis cerita yang kemudian divisualisasikan melalui media digital. Proses bekerja secara bertahap dan menghasilkan produk nyata membuat pembelajaran lebih bermakna bagi mereka.

Indikator kelima mengenai manfaat media terhadap kemampuan menulis memperoleh persentase 80%. Meskipun sedikit lebih rendah dibanding indikator lain, respon ini tetap menunjukkan penilaian positif. Siswa merasa media cerita bergambar digital membantu mereka menuangkan ide, menyusun alur cerita, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menulis.

Terakhir, indikator keenam mengenai motivasi dan keterlibatan siswa menunjukkan respon sebesar 88%. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mereka terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi. Penggunaan media digital berbantuan AI bukan hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa, tetapi juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik. Adapun salah satu contoh dari hasil cerita siswa yang direproduksi menjadi cerita bergambar tersebut tersaji pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Hasil Pembuatan Cerita Bergambar Digital Berbantuan AI oleh Siswa dengan Judul Cerita "Stop Bullying!"

Secara keseluruhan, respon siswa terhadap implementasi media cerita bergambar digital berbantuan AI melalui model PjBL berada pada kategori sangat baik, dengan rata-rata persentase 85,66%. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media digital dan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna.

3.2. Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media cerita bergambar digital berbantuan AI dalam konteks PjBL sangat positif. Indikator-indikator seperti kualitas media, ketertarikan visual, pengalaman proyek, dan motivasi mencerminkan bahwa integrasi teknologi digital dan pembelajaran berbasis proyek memiliki nilai pedagogis yang tinggi. Temuan ini relevan dengan literatur mengenai efektivitas model *Project-Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan keterampilan menulis dan kreativitas siswa. Sebagai contoh, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model PjBL berbasis proyek cerita efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa SD (Pitriani & Cunandar, 2024).

Respon tinggi terhadap kualitas media dan ilustrasi AI menggambarkan bahwa visual interaktif sangat berkontribusi dalam proses pembelajaran. Walaupun literatur tentang AI generatif khusus di SD masih terbatas, studi awal di tingkat dasar menunjukkan potensi AI untuk memberikan inspirasi kreatif dan keterlibatan kelompok dalam proyek seni dasar. Sebagai contoh bahwa generative AI dapat menjadi sumber ide dan panduan dalam proyek seni berbasis proyek di sekolah dasar, meskipun terdapat

tantangan dalam merumuskan *prompt* dan menggunakan antarmuka AI secara optimal (Wang et al., 2025).

Pengalaman belajar melalui PjBL yang dinilai sangat baik oleh siswa dalam penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian PjBL di konteks SD. Hal tersebut selaras dengan temuan Putri, dkk. (2025) melalui tinjauan literatur bahwa PjBL meningkatkan kreativitas siswa SD dalam pembelajaran IPAS. Lebih jauh lagi, penelitian Nur'Aini & Ulfan (2024) pada siswa SD menemukan bahwa penerapan PjBL meningkatkan kreativitas menulis siswa dengan cara memberikan tugas proyek nyata yang relevan dan bermakna. Temuan pada penelitian lain juga memperkuat hasil ini, di mana PjBL berbasis isu *socio-scientific* terbukti efektif mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa melalui kegiatan pemecahan masalah yang terstruktur dan kontekstual (Rezeki & Nugraha, 2024).

Aspek manfaat media terhadap kemampuan menulis yang mendapat respons positif juga dapat dipahami dalam kerangka literasi dan kreasi. Media digital bergambar membantu siswa menuangkan imajinasi secara visual, memudahkan mereka menyusun alur cerita, dan meningkatkan rasa percaya diri saat menulis. Penelitian literatur oleh Yuliyanti, dkk. (2025) menunjukkan bahwa model PjBL secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap kualitas cerita pendek siswa SD dalam hal kreativitas, struktur naratif, dan intensitas keterlibatan siswa dalam proses penulisan cerpen.

Motivasi dan keterlibatan siswa yang tinggi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam model PjBL tidak hanya meningkatkan aspek kognitif (pengetahuan dan keterampilan), tetapi juga aspek afektif (motivasi dan antusiasme). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa PjBL pada pembelajaran tematik di SD dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa secara holistik (Maisyarah & Lena, 2022). Selain itu, PjBL yang dipadukan dengan literasi membaca juga telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa serta kualitas penulisan teks deskriptif di kelas VI SD (Linguistik et al., 2025). Dalam sudut pandang lain, temuan penelitian sebelumnya menegaskan bahwa motivasi belajar berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis, karena mahasiswa atau siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menghasilkan tulisan yang lebih runtut, kreatif, dan berkembang secara optimal (Susanti & Nugraha, 2025).

Di sisi lain, meskipun hasil positif, penerapan media AI dalam pembelajaran berbasis proyek juga menuntut pertimbangan praktis dan etis. Misalnya, guru perlu membimbing siswa dalam penggunaan AI secara bertanggung jawab agar tidak terjadi ketergantungan atau penyalahgunaan. Hal ini sejalan dengan studi di K-12 yang menyoroti tantangan literasi AI, seperti formulasi *prompt*, keakuratan output, dan pemahaman etika AI (Li et al., 2025). Dengan demikian, keberhasilan integrasi AI dalam pembelajaran bergantung tidak hanya pada teknologi itu sendiri, tetapi juga pada kesiapan guru dan literasi siswa terhadap penggunaan AI.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan potensi kuat integrasi media cerita bergambar digital berbantuan AI dalam PjBL sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Respon positif dari siswa pada berbagai aspek menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan motivasi belajar. Namun, implementasi yang berkelanjutan memerlukan dukungan pelatihan guru, perumusan tugas proyek yang tepat, dan refleksi kritis terhadap penggunaan AI oleh siswa agar pemanfaatannya optimal dan beretika.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media cerita bergambar digital berbantuan ilustrasi AI gaya Pixar melalui model *Project-Based Learning* (PjBL) memperoleh respon yang sangat positif dari siswa kelas VI. Rata-rata persentase respon sebesar 84,5% mengindikasikan bahwa media dan pendekatan pembelajaran yang digunakan diterima dengan sangat baik oleh mayoritas siswa. Media digital yang dikembangkan dinilai memiliki kualitas visual yang menarik, mudah dipahami, dan mampu memperjelas alur cerita, sehingga membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif. Ilustrasi AI bergaya Pixar terbukti memberikan daya tarik tersendiri yang berdampak pada meningkatnya minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna, ditunjukkan oleh tingginya partisipasi, antusiasme, dan kemampuan siswa mengikuti setiap tahapan proyek secara mandiri. Melalui kegiatan menulis cerita dan menghasilkan versi digitalnya dengan bantuan AI, siswa merasa lebih bebas berekspresi dan lebih percaya diri dalam menuangkan ide secara tertulis. Walaupun manfaat media terhadap kemampuan menulis berada pada kategori positif yang sedikit lebih rendah dibanding aspek lainnya, seluruh respon tetap menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa dalam menyusun alur cerita dan mengembangkan kreativitas.

Selain itu, penggunaan media digital berbasis AI terbukti meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, dan siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Temuan ini mempertegas bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pengalaman belajar secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan kreativitas. Dengan demikian, penggunaan media cerita bergambar digital berbantuan AI yang dipadukan dengan model PjBL memiliki potensi untuk menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan layak untuk dikembangkan dalam implementasi pembelajaran yang lebih luas.

5. Referensi

- Ali, S., DiPaola, D., Lee, I., Sindato, V., Kim, G., Blumofe, R., & Breazeal, C. (2021). Children as creators, thinkers and citizens in an AI-driven future. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100040.
- Allen, I. E., & Seaman, C. A. (2007). Likert scales and data analyses. *Quality Progress*, 40(7), 64–65.
- Amiruddin, M., Hafeez, R., & Humaira, N. (2025). Integrating Artificial Intelligence and Project-Based Learning: A Framework for Enhancing AI Literacy in Secondary Education. *Journal of Education and Applied Teaching (JEAT)*, 1(1), 22–32.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education* (8th ed.). Routledge.
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., Wijaya, H., & Irfan, M. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Pada Siswa VII SMP NWDI Pancor Kopong. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 4(1), 50–60.
- Hidayah, S. N., Cahyono, H., & Siswanto, E. (2023). Pemanfaatan Media Storyboard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1844–1854.
- Huang, Q., Lv, C., Lu, L., & Tu, S. (2025). Evaluating the Quality of AI-Generated Digital Educational Resources for University Teaching and Learning. *Systems*, 13(3), 1–18.
- Julianto, T. S., & Ratumanan, S. (2023). Pemanfaatan generatif ai dalam pembelajaran bahasa untuk siswa sd: pendekatan inovatif dalam meningkatkan kemampuan menulis. *Bima Journal of Elementary Education*, 1(2), 48–52.
- Kakungulu, S. J. (2024). The Role of Digital Storytelling in Education: Enhancing Literacy and Communication Skills. *Eurasian Experiment Journal of Scientific and Applied Research (EEJSAR)*, 5(2), 36–39.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Li, H., Xiao, R., Nieu, H., Tseng, Y. J., & Liao, G. (2025). “From Unseen Needs to Classroom Solutions”: Exploring AI Literacy Challenges & Opportunities with Project-Based Learning Toolkit in K-12 Education. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*, 39(28), 29145–29152. <https://doi.org/10.1609/aaai.v39i28.35187>
- Linguistik, J., Terapan, S., Teks, M., Di, D., & Vi, K. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN PEMBIASAAN LITERASI MEMBACA PADA PEMBELAJARAN. *Jurnal Linguistik Sastra Terapan*, 2(1), 12–18.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*,

2(1), 65–75.

- Maisyarah, M., & Lena, M. S. (2022). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (EJIPSD)*, 10(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.12132>
- Misir, H. (2018). Digital literacies and interactive multimedia-enhanced tools for language teaching and learning. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 5(3), 514–523.
- Nicholls, M. E. R. (2010). Likert Scales. *The Corsini Encyclopedia of Psychology*, 1–1. <https://doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0508>
- Nugraha, T., & Mahardika, S. N. (2023). Student response to the radec learning model in improving teacher pedagogic competence. *Current Issues on Elementary Education Journal*, 2(1), 50–58.
- Nugraha, T., & Prabawanto, S. (2021). Exploring the Perspective of Indonesian In-service Elementary Teachers toward Pedagogical Content Knowledge (PCK) on Teaching Mathematics. *International Conference on Elementary Education*, 3(1), 474–481.
- Nur'Aini, A., & Ulfan, T. (2024). UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MENULIS MODEL PROJECT BASED LEARNING MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 336–344.
- Pitriani, U., & Cunandar, D. (2024). Pengaruh model PjBL berbasis proyek cerita terhadap keterampilan menulis siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 409–418.
- Putri, W. H., Putri, R., Haerani, R., Romadhoni, K. L., Sayekti, S., & Amelia, R. (2025). Literatur Review : Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa SD dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 17048–17054.
- Rezeki, L. S., & Nugraha, T. (2024). Penggunaan Model Project Based Learning Berbasis Socio Scientific Issue Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 3(2), 53–64. <https://doi.org/10.22460/jpp.v3i2.25096>
- Rizky, Q., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 B SDN 01 Halim. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 169–178.
- Sahno, S. (2022). Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 53–58.
- Setiawan, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Dampak model project based learning terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(2), 129–136.
- Susanti, E., & Nugraha, T. (2025). Hubungan motivasi belajar terhadap kemampuan menulis cerpen mahasiswa PGSD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 08(03), 580–586.
- Wang, Z., Fan, H., Wu, S., Chen, Q., Liang, Y., & Peng, Z. (2025). *Exploring the Usage of Generative AI for Group Project-Based Offline Art Courses in Elementary Schools*. 1–27.
- Williams, A. S. (2025). *THE FUTURE OF 3D ANIMATION WITH AI-DRIVEN MULTIMODAL INTERFACES*.
- Yuliyanti, S., Wijaya, S., & Dhaniartika, H. (2025). Manfaat Model Project-Based Learning (PJBL) terhadap Kemampuan Menulis Cerpen pada Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 118–126.