

Penguatan Pemahaman Guru Sekolah Dasar tentang Children's Storybooks melalui Integrasi Let's Read, Wordless Picture Book, dan Artificial Intelligence

¹⁾Nina Nurhasanah*, ²⁾Mira Amelia Amri, ³⁾Laely Farokhah, ⁴⁾Venna Puspita Sari, ⁵⁾Dessy Norma Juita, ⁶⁾Clarisa Tazkia Rakhma, ⁷⁾Fariha Nidaul Hasanati

^{1,2,3,4,5,6,7)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

Email Corresponding Author: nnurhasanah@unj.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Children's Storybooks Pemahaman Guru Let's Read Wordless Picture Book Artificial Intelligence	Keterbatasan variasi bahan ajar mendorong perlunya penguatan pemahaman guru dalam mengakses, memilih, dan memanfaatkan bahan ajar yang kontekstual, visual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat pemahaman guru SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII Kota Bekasi mengenai pemanfaatan Children's Storybooks melalui integrasi Let's Read, Wordless Picture Book, dan Artificial Intelligence. Kegiatan dilaksanakan melalui identifikasi kebutuhan, Pre-Test, penyampaian konsep, demonstrasi, praktik terbimbing, Post-Test, dan refleksi. Sebanyak 25 guru dan kepala sekolah mengikuti kegiatan, sedangkan analisis perubahan pengetahuan dilakukan terhadap 21 peserta yang memiliki pasangan data Pre-Test dan Post-Test lengkap. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, normalized gain, uji Shapiro-Wilk, dan Wilcoxon signed-rank test. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor meningkat dari 93,33 menjadi 99,05 dan median meningkat dari 90 menjadi 100. Sebanyak 19 dari 21 peserta memperoleh skor 100 pada Post-Test dan seluruh peserta analitik mencapai skor minimal 90. Peningkatan paling menonjol terjadi pada pemahaman mengenai wordless picture book, dari 42,9% menjadi 100%. Nilai normalized gain sebesar 0,86 menunjukkan peningkatan kategori tinggi, sedangkan Wilcoxon signed-rank test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pelatihan ($W = 6,50$; $p = 0,003$; $n = 21$). Temuan menunjukkan bahwa kegiatan efektif memperkuat pengetahuan konseptual peserta, khususnya terhadap bahan ajar visual tanpa teks. Praktik penggunaan Let's Read dan pengembangan cerita berbantuan AI telah memberikan pengalaman awal, tetapi peningkatan keterampilan produksi dan implementasi kelas belum dapat disimpulkan tanpa penilaian produk dan observasi lanjutan.
	ABSTRACT
Keywords: Children's Storybooks Teachers' Understanding Let's Read Wordless Picture Book Artificial Intelligence	The limited variety of instructional materials highlights the need to strengthen teachers' understanding of how to access, select, and utilize contextual and visual learning resources that are appropriate for the characteristics of primary school students. This community engagement program aimed to strengthen the understanding of teachers at SDN Margahayu V and SDN Margahayu XVIII in Bekasi City regarding the use of children's storybooks through the integration of Let's Read, Wordless Picture Book, and Artificial Intelligence. The program involved needs identification, a Pre-Test, conceptual instruction, demonstrations, guided practice, a Post-Test, and reflection. A total of 25 teachers and school principals participated in the program, while the analysis of knowledge change included 21 participants with complete paired Pre-Test and Post-Test data. Data were analyzed using descriptive statistics, normalized gain, the Shapiro-Wilk test, and the Wilcoxon signed-rank test. The results showed that the mean score increased from 93.33 to 99.05, while the median increased from 90 to 100. Nineteen of the 21 participants achieved a Post-Test score of 100, and all participants included in the analysis achieved a minimum score of 90. The most substantial improvement was found in understanding of wordless picture books, which increased from 42.9% to 100%. The normalized gain of 0.86 indicated a high level of improvement, while the Wilcoxon signed-rank test revealed a significant difference between Pre-Test and Post-Test scores ($W = 6.50$; $p = 0.003$; $n = 21$). These findings indicate that the program effectively strengthened participants' conceptual knowledge, particularly regarding text-free visual instructional materials. The use of let's Read and AI-assisted story development also provided initial practical experience; however, improvements in production skills and

classroom implementation cannot yet be concluded without further product assessment and classroom observation.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menyenangkan menuntut lebih dari sekadar suasana kelas yang tidak menegangkan. Guru perlu merancang pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam memahami, menafsirkan, serta menghubungkan materi dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks sekolah dasar, karakteristik perkembangan peserta didik juga menuntut ketersediaan bahan ajar yang konkret, visual, kontekstual, dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu.

Pada SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII Kota Bekasi, kebutuhan tersebut berhadapan dengan penggunaan bahan ajar yang masih perlu didiversifikasi. Buku guru dan buku siswa tetap menjadi sumber utama pembelajaran, tetapi variasi bahan berbasis narasi dan visual belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi ini menjadi dasar perlunya memperluas alternatif sumber belajar yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah buku cerita anak atau *Children's Storybooks*.

Buku cerita anak memiliki fungsi pedagogis yang melampaui aktivitas membaca. Cerita dan ilustrasi dapat menghubungkan tokoh, nilai, konflik, pilihan, dan konsekuensi tindakan dengan pengalaman peserta didik. Zakiah dan Herawati (2024) menunjukkan bahwa buku cerita bergambar bermuatan nilai Pancasila dapat mendukung pembentukan karakter, sedangkan Sari dan Suryaningsi (2023) menempatkan pendidikan kewargaan sebagai proses yang bergerak dari pemahaman normatif menuju partisipasi aktif. Dengan demikian, kekuatan buku cerita tidak hanya terletak pada daya tarik visual, tetapi juga pada kemampuannya memberikan konteks bagi peserta didik untuk menafsirkan konsep dan pengalaman.

Literatur anak juga dapat menjadi jembatan untuk memperkenalkan persoalan global dan keberlanjutan dalam bentuk yang sesuai dengan perkembangan anak. Bradbery (2012) mengaitkan penggunaan literatur anak dengan pembentukan pemahaman kewargaan global, sedangkan Bhagwanji dan Born (2018) menunjukkan perannya dalam pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan bagi anak usia dini. Pemilihan buku cerita karena itu perlu mempertimbangkan tema, nilai, konteks, karakteristik perkembangan, dan tujuan pembelajaran.

Kebutuhan inovasi bahan ajar semakin kuat dalam ekosistem pembelajaran digital. Berbagai pengembangan modul dan media interaktif memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi akan lebih bermakna apabila konten, pengalaman belajar, dan tujuan pedagogis dirancang secara terpadu (Farokhah et al., 2026). Prinsip serupa ditunjukkan dalam pengembangan bahan pembelajaran matematika berbasis pendekatan realistik yang menempatkan pengalaman peserta didik sebagai titik masuk pembelajaran (E. N. Sari & Amelia, 2025; Yunus et al., 2025). Dengan demikian, digitalisasi bahan ajar tidak cukup dipahami sebagai perubahan format dari cetak menjadi digital, tetapi harus tetap berorientasi pada relevansi pedagogis.

Program pengembangan profesional guru sebelumnya juga menunjukkan manfaat pelatihan berbasis teknologi. Yunus et al. (2025) melaporkan bahwa pendampingan penggunaan Kahoot dan Quizizz memperluas alternatif penerapan *joyful learning* di sekolah dasar di wilayah Bekasi. Nurhasanah et al. (2025) menunjukkan potensi pelatihan *Wordless Picture Book* untuk mendukung aktivitas yang menstimulasi kreativitas siswa. Meskipun demikian, masih terdapat ruang untuk mengintegrasikan kemampuan mengakses sumber cerita digital, menafsirkan narasi visual tanpa teks, dan mengembangkan bahan cerita secara lebih mandiri.

Salah satu aspek yang memerlukan perhatian adalah *Wordless Picture Book*. Berbeda dari buku cerita dengan teks eksplisit, makna pada buku tanpa teks dibangun terutama melalui ilustrasi, urutan peristiwa, ekspresi karakter, relasi ruang dan waktu, serta interpretasi pembaca. Honaker dan Miller, (2024) menjelaskan bahwa ketiadaan teks bukan berarti ketiadaan narasi karena pembaca justru aktif membangun bahasa dan makna berdasarkan bukti visual. Bagi guru, karakteristik tersebut membuka peluang untuk mengembangkan kemampuan mengamati, menafsirkan, memprediksi, berargumentasi, dan membangun cerita bersama peserta didik.

Pada saat yang sama, perkembangan Artificial Intelligence membuka kemungkinan baru dalam pengembangan bahan ajar. AI dapat membantu guru mengembangkan gagasan, alur, teks, dan ilustrasi secara lebih cepat. Namun, kemudahan tersebut disertai persoalan terkait akurasi, bias, privasi, hak cipta, representasi, konsistensi visual, serta kesesuaian keluaran dengan perkembangan anak. Hall et al. (2026) menunjukkan bahwa guru sekolah dasar telah memanfaatkan AI dalam penyiapan materi dan visual, tetapi masih membutuhkan pelatihan untuk penggunaannya. Holmes dan Miao (2023) menekankan pentingnya agensi manusia dalam penggunaan generative AI sehingga keputusan pedagogis tetap menjadi tanggung jawab pendidik.

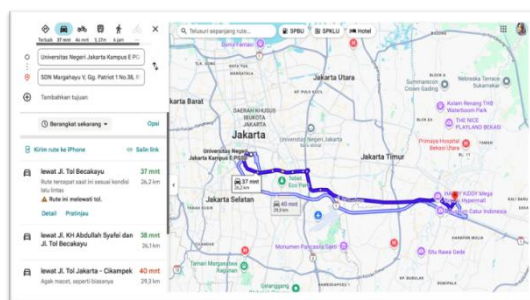
Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan praktis kegiatan pengabdian ini terletak pada integrasi tiga komponen dalam satu rangkaian kegiatan, yaitu kurasi cerita digital melalui Let's Read, interpretasi narasi visual melalui Wordless Picture Book, serta pengalaman awal pengembangan cerita berbantuan AI. Ketiga komponen ditempatkan secara berjenjang untuk membantu guru bergerak dari mengakses bahan, menafsirkan, dan mengevaluasi bahan, menuju mengembangkan bahan secara lebih mandiri.

Program juga dilaksanakan melalui kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah. Kolaborasi semacam ini relevan dengan orientasi pembelajaran autentik dan penguatan mutu pendidikan melalui kemitraan (Alifah & Andari, 2023; Annisa & Triani, 2024; Nizar et al., 2024). Namun, kebermaknaan program pengabdian tidak cukup ditentukan oleh terlaksananya kegiatan. Evaluasi perlu membedakan antara pengetahuan yang benar-benar diukur, pengalaman praktik yang difasilitasi, produk yang dihasilkan, serta perubahan praktik yang membutuhkan observasi lebih lanjut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat pemahaman guru SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII Kota Bekasi mengenai pemanfaatan Children's Storybooks sebagai bahan ajar serta memberikan pengalaman awal dalam mengakses cerita melalui Let's Read, menafsirkan Wordless Picture Book, dan mengembangkan cerita berbantuan Artificial Intelligence.

II. ANALISIS SITUASI DAN PERMASALAHAN MITRA

Mitra kegiatan pengabdian ini adalah SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII yang berlokasi di Kota Bekasi. Kedua sekolah merupakan satuan pendidikan dasar negeri yang melayani peserta didik dengan kebutuhan, kemampuan, dan latar belakang yang beragam. Penetapan kedua sekolah sebagai mitra didasarkan pada kebutuhan penguatan kompetensi guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan yang dapat mendukung pembelajaran secara lebih mendalam, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, analisis situasi kegiatan difokuskan pada kondisi guru di kedua sekolah, bukan pada seluruh sekolah dasar di Kota Bekasi.



Gambar 1. Rute dari Kampus E Universitas Negeri Jakarta menuju SDN Margahayu V, Kota Bekasi (sumber: tangkapan layar Google Maps). SDN Margahayu XVIII merupakan mitra dalam kompleks pendidikan yang sama; gambar tidak menampilkan penanda kedua sekolah secara terpisah.

Secara regional, di tahun 2023 Kota Bekasi memiliki 664 sekolah dasar yang terdiri atas 357 sekolah negeri dan 307 sekolah swasta (BPS Provinsi Jawa Barat). Data tersebut menunjukkan besarnya ekosistem pendidikan dasar di Kota Bekasi, tetapi tidak dapat digunakan secara langsung untuk menggambarkan kondisi SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII. Oleh karena itu, data tingkat kota hanya ditempatkan sebagai konteks, sedangkan penetapan masalah program didasarkan pada hasil koordinasi dan identifikasi kebutuhan di kedua sekolah mitra. Pembedaan ini penting agar solusi yang ditawarkan tidak dibangun berdasarkan generalisasi kondisi sekolah dasar di Kota Bekasi.

SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII memiliki potensi untuk mengembangkan pemanfaatan buku cerita anak karena guru telah memiliki pengalaman mengajar, memahami karakteristik peserta didik, dan terbiasa menggunakan buku guru serta buku siswa. Kompetensi dasar tersebut menjadi modal untuk memperluas penggunaan bahan ajar dari sumber utama menuju buku cerita digital, wordless picture books, dan buku cerita berbantuan AI. Potensi lainnya terletak pada keterlibatan dua sekolah dalam satu program, yang memungkinkan terjadinya pertukaran gagasan, praktik, dan umpan balik antarguru. Program ini karena itu tidak hanya dapat meningkatkan kompetensi individual, tetapi juga berpotensi membentuk praktik belajar profesional lintas sekolah.

Berdasarkan koordinasi awal dengan mitra, penggunaan bahan ajar di SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII masih perlu dikembangkan agar tidak hanya bertumpu pada buku guru dan buku siswa. Kedua sumber tersebut tetap menjadi rujukan utama dalam pembelajaran, tetapi belum selalu menyediakan variasi narasi, ilustrasi, dan konteks yang sesuai dengan kebutuhan setiap kelas. Persoalan yang dihadapi bukan ketidaktersediaan bahan ajar, melainkan belum optimalnya kemampuan guru memperluas dan mengadaptasi sumber belajar berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Buku cerita anak dapat menjadi bahan ajar alternatif, tetapi pemanfaatannya memerlukan kompetensi yang lebih kompleks daripada sekadar membacakan cerita. Guru perlu menentukan hubungan antara cerita dan tujuan pembelajaran, menilai tingkat keterbacaan, mengidentifikasi nilai yang terkandung, serta merancang cara penggunaannya dalam kegiatan belajar. Tanpa kemampuan tersebut, buku cerita berisiko hanya digunakan sebagai kegiatan tambahan yang tidak terintegrasi dengan materi dan tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Tim pengabdian berdiskusi dengan pihak SDN Margahayu V Kota Bekasi sebagai mitra

Kebutuhan pertama di kedua sekolah berkaitan dengan kemampuan mengakses dan menyeleksi buku cerita digital melalui Let's Read. Platform tersebut menyediakan beragam bacaan, tetapi banyaknya pilihan justru menuntut kemampuan kurasi. Guru perlu mempertimbangkan kesesuaian tema, bahasa, ilustrasi, nilai, dan tingkat perkembangan peserta didik sebelum menetapkan suatu cerita sebagai bahan ajar. Dengan demikian, pengenalan aplikasi harus disertai latihan membandingkan dan mengevaluasi cerita berdasarkan kriteria pedagogis.

Kebutuhan kedua berkaitan dengan pemanfaatan Wordless Picture Books. Ketidakhadiran teks memberi ruang bagi peserta didik untuk mengamati, menafsirkan, dan membangun narasi, tetapi keterbukaan tersebut memerlukan fasilitasi guru. Apabila guru langsung menetapkan satu interpretasi, potensi media untuk mengembangkan imajinasi, penalaran, dan kemampuan berbahasa menjadi terbatas. Guru memerlukan pengalaman praktis dalam menyusun pertanyaan pemantik, memfasilitasi perbedaan interpretasi, dan menghubungkan ilustrasi dengan materi pembelajaran.

Kebutuhan ketiga adalah pengembangan buku cerita berbantuan AI. Teknologi ini dapat membantu guru menyusun ide, alur, teks, dan ilustrasi, tetapi keluaran yang dihasilkan belum tentu sesuai dengan perkembangan peserta didik. Guru perlu memeriksa konsistensi alur, keselarasan teks dan gambar, keterbacaan, akurasi informasi, nilai, representasi budaya, serta kemungkinan bias. Karena itu, pelatihan AI tidak boleh hanya berorientasi pada kecepatan menghasilkan produk, tetapi harus membangun kemampuan guru menyunting dan mengambil keputusan pedagogis.

Analisis situasi mengidentifikasi tiga faktor yang berkaitan dengan permasalahan mitra. Pertama, kesempatan guru untuk mengikuti pelatihan yang mengintegrasikan beberapa bentuk buku cerita anak masih terbatas. Kedua, belum tersedia kerangka praktis yang dapat digunakan guru untuk menilai kesesuaian buku cerita dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Ketiga, perkembangan AI berlangsung lebih

cepat daripada kesempatan guru untuk memperoleh pendampingan mengenai penggunaan yang pedagogis, kritis, dan bertanggung jawab.

Kondisi tersebut berpotensi mempertahankan ketergantungan guru pada bahan ajar yang tersedia tanpa adaptasi terhadap kebutuhan kelas. Buku cerita yang digunakan juga dapat dipilih hanya berdasarkan daya tarik visual, bukan berdasarkan kesesuaian pedagogis. Dalam penggunaan AI, keterbatasan kemampuan evaluatif dapat menyebabkan guru menerima teks dan ilustrasi tanpa pemeriksaan memadai. Dampak utamanya adalah belum berkembangnya kemandirian guru dalam memilih, memanfaatkan, dan menghasilkan bahan ajar secara profesional.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan di SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII, ditetapkan tiga permasalahan prioritas berikut.

Tabel 1. Permasalahan Prioritas				
No	Permasalahan Prioritas	Akar Penyebab	Dampak pada Praktik Guru	Solusi yang Ditawarkan
1.	Pemahaman guru mengenai karakteristik dan fungsi buku cerita sebagai bahan ajar belum optimal	Terbatasnya pelatihan mengenai ragam dan kriteria pemilihan buku cerita	Buku cerita belum dimanfaatkan secara terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran	Pelatihan konsep, karakteristik, dan kriteria evaluasi buku cerita anak
2.	Kemampuan guru memanfaatkan Let's Read dan Wordless Picture Books perlu diperkuat	Guru belum memperoleh pelatihan yang mengintegrasikan kurasi buku digital dan interpretasi visual	Pemanfaatan cerita berpotensi bersifat insidental dan kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik	Demonstrasi, analisis contoh, praktik kurasi, dan simulasi penggunaan buku cerita
3.	Keterampilan guru mengembangkan buku cerita berbantuan AI masih terbatas	Kurangnya pengalaman menyusun prompt, mengevaluasi keluaran, dan menyunting produk AI	Teks dan ilustrasi berpotensi digunakan tanpa pemeriksaan pedagogis dan etis	Praktik pengembangan, penyuntingan, dan evaluasi buku cerita berbantuan AI

Sumber: Data Pengabdian (2026)

Ketiga permasalahan disusun secara berjenjang. Pemahaman mengenai karakteristik cerita menjadi dasar bagi kemampuan memilih dan menggunakannya. Pengalaman mengevaluasi bahan yang tersedia kemudian menjadi pijakan untuk mencoba mengembangkan cerita dengan bantuan AI. Dengan urutan tersebut, teknologi ditempatkan sebagai alat bantu dan bukan sebagai pengganti keputusan profesional guru.

III. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif. Program dirancang untuk memperkuat pengetahuan konseptual peserta mengenai children's storybooks sekaligus memberikan pengalaman awal dalam mengakses, menafsirkan, dan mengembangkan bahan cerita melalui Let's Read, Wordless Picture Book, dan Artificial Intelligence. Evaluasi program difokuskan pada perubahan pengetahuan yang diukur melalui Pre-Test dan Post-Test. Observasi, praktik, dokumentasi, serta refleksi digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan dan keterlibatan peserta, tetapi tidak digunakan untuk mengklaim peningkatan keterampilan apabila belum didukung oleh rubrik penilaian produk atau observasi implementasi kelas.

1. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII, berada dalam satu kompleks Pendidikan di Kota Bekasi, Jawa Barat, sebagai sekolah tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian di bawah pembinaan Dinas Pendidikan Kota Bekasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka pada 24 Juli 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa guru-guru sekolah dasar di wilayah tersebut masih memerlukan peningkatan kompetensi dalam memanfaatkan bahan ajar inovatif berbasis Children's Storybooks untuk mendukung implementasi joyful learning dan deep learning.

2. Sasaran atau Mitra Pengabdian

Sasaran kegiatan terdiri atas 25 guru dan kepala sekolah dari SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII Kota Bekasi. Seluruh peserta mengikuti kegiatan pelatihan, sedangkan analisis perubahan pengetahuan menggunakan data peserta yang memiliki pasangan respons Pre-Test dan Post-Test lengkap. Dari 25 peserta kegiatan, 21 peserta memenuhi kriteria tersebut dan dimasukkan dalam analisis berpasangan. Empat peserta tidak dimasukkan dalam analisis statistik karena tidak memiliki pasangan data Pre-Test dan Post-Test yang lengkap. Dengan demikian, jumlah peserta kegiatan adalah 25 orang, sedangkan sampel analitik untuk evaluasi perubahan pengetahuan adalah 21 orang.

3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, implementasi, dan refleksi.

a. Tahap 1: Identifikasi Kebutuhan (*Needs Assessment*)

Tahap awal dilakukan melalui survei lapangan, diskusi dengan Dinas Pendidikan Kota Bekasi, kepala sekolah, dan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih mengalami keterbatasan dalam memilih, menggunakan, dan mengembangkan Children's Storybooks sebagai bahan ajar inovatif yang mendukung pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

b. Tahap 2: Koordinasi dengan Mitra

Tim pengabdian melakukan koordinasi bersama Dinas Pendidikan Kota Bekasi dan pihak sekolah mengenai jadwal kegiatan, jumlah peserta, pembagian tugas narasumber, fasilitas pelaksanaan, serta penyusunan agenda pelatihan. Koordinasi juga mencakup penyusunan administrasi kegiatan dan penyiapan sarana pendukung pelatihan.

c. Tahap 3: Penyusunan Materi

Tim menyusun perangkat pelatihan yang meliputi materi presentasi, modul pelatihan, contoh Children's Storybooks, panduan penggunaan aplikasi Let's Read, instrumen Pre-Test dan Post-Test, serta lembar evaluasi kegiatan. Materi disusun berdasarkan hasil penelitian tim pengabdian dan disesuaikan dengan kebutuhan guru sekolah dasar.

d. Tahap 4: Pre-Test

Sebelum penyampaian materi, seluruh peserta mengerjakan Pre-Test secara daring menggunakan Google Form selama sekitar 15 menit. Pre-Test bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta mengenai penggunaan Children's Storybooks dalam pembelajaran.

e. Tahap 5: Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan dilaksanakan melalui kombinasi metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, praktik, dan pendampingan. Lima narasumber menyampaikan materi mengenai:

1. pentingnya storybooks dalam pembelajaran nilai dan moral;
2. implementasi joyful learning dalam pembelajaran;
3. penggunaan storybooks untuk meningkatkan literasi sains;
4. pemanfaatan aplikasi Let's Read;
5. penggunaan Children's Story Books dalam penyusunan modul ajar dan LKPD siswa

f. Tahap 6: Monitoring

Selama praktik berlangsung, tim melakukan monitoring terhadap keterlibatan peserta, kemampuan menyusun perangkat pembelajaran, serta memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil pekerjaan peserta.

g. Tahap 7: Post-Test

Pada akhir kegiatan, peserta mengerjakan Post-Test untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan.

h. Tahap 8: Refleksi dan Tindak Lanjut

Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi, diskusi hasil pelatihan, pemberian umpan balik terhadap tugas peserta, serta penyusunan rekomendasi tindak lanjut berupa pendampingan implementasi Children's Storybooks di sekolah masing-masing. Peserta yang menyelesaikan tugas memperoleh sertifikat sebagai bentuk apresiasi terhadap keterlibatan mereka.

4. Materi, Media, dan Teknologi yang Digunakan

Materi pelatihan meliputi konsep Children's Storybooks, implementasi joyful learning, pemanfaatan Children's Storybooks untuk meningkatkan literasi sains, serta penggunaan aplikasi Let's Read sebagai

sumber bahan ajar digital. Media yang digunakan berupa slide presentasi, buku cerita anak, Google Form, LCD proyektor, dan perangkat telepon pintar peserta. Teknologi pendukung utama adalah platform Let's Read yang menyediakan ribuan buku cerita digital gratis bagi guru sekolah dasar.

5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen utama untuk mengevaluasi perubahan pengetahuan adalah Pre-Test dan Post-Test dengan instrumen yang sama atau setara yang mengukur pemahaman peserta mengenai pemanfaatan Children's Storybooks dalam pembelajaran.

Instrumen terdiri atas 10 item berbentuk pilihan ganda. Materi yang diukur meliputi tujuan penggunaan buku cerita, keunggulan buku cerita dalam pembelajaran, keterampilan abad ke-21 yang dapat didukung melalui cerita, karakteristik Wordless Picture Book, penggunaan cerita secara kontekstual, nilai karakter dalam cerita, peran guru sebagai fasilitator, dan indikator keberhasilan pembelajaran berbasis cerita. Setiap respons benar memperoleh skor 10 dan respons salah memperoleh skor 0, yang kemudian dikonversi ke rentang nilai 0–100. Instrumen dikembangkan oleh tim berdasarkan materi dan tujuan pelatihan serta ditelaah secara internal sebelum digunakan.

Instrumen pendukung terdiri atas lembar observasi aktivitas peserta, dokumentasi kegiatan, dan lembar refleksi. Data observasi digunakan untuk menggambarkan proses kegiatan dan keterlibatan peserta, bukan untuk menghasilkan skor kompetensi.

6. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan program diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu:

- Meningkatnya pemahaman peserta mengenai konsep Children's Storybooks;
- Meningkatnya kemampuan guru mengimplementasikan joyful learning dalam pembelajaran;
- Tingginya partisipasi aktif peserta selama pelatihan;
- Tersusunnya produk perangkat pembelajaran sebagai hasil praktik peserta.

Indikator keberhasilan mengacu pada target program, yaitu minimal 90% peserta mampu memahami dan mengimplementasikan materi pelatihan sesuai tujuan kegiatan. Data berpasangan memperoleh skor Post-Test minimal 90 pada skala 0–100. Persentase peserta dihitung dari jumlah peserta yang mencapai ambang skor dibagi 21 peserta analitik, kemudian dikalikan 100%. Empat peserta dengan data tidak lengkap tidak dinyatakan memenuhi atau tidak memenuhi tolok ukur tersebut.

7. Teknik Analisis Data

Data Pre-Test dan Post-Test dianalisis secara berpasangan pada 21 peserta yang memiliki data lengkap. Statistik deskriptif meliputi rata-rata, median, simpangan baku, rentang skor, dan persentase jawaban benar. Kenaikan absolut adalah selisih rata-rata Post-Test dan Pre-Test dalam satuan poin; kenaikan relatif adalah selisih tersebut dibagi rata-rata Pre-Test, lalu dikalikan 100%. Normalized gain dihitung pada tingkat kelompok: selisih rata-rata Post-Test dan Pre-Test dibagi selisih antara skor maksimum 100 dan rata-rata Pre-Test. Perhitungan ini bukan rata-rata gain individual, sehingga peserta dengan Pre-Test 100 tetap termasuk dalam rata-rata kelompok. Interpretasi mengacu pada Hake (1998): rendah untuk $g < 0,30$, sedang untuk $0,30 \leq g < 0,70$, dan tinggi untuk $g \geq 0,70$. Kategori tersebut digunakan secara deskriptif dengan mempertimbangkan ceiling effect. Normalitas selisih skor diperiksa menggunakan uji Shapiro–Wilk. Karena distribusi selisih dilaporkan tidak normal, perbandingan skor dilakukan menggunakan uji Wilcoxon signed-rank pada taraf signifikansi 0,05. Interpretasi dibatasi pada perubahan skor dalam kelompok peserta; desain tanpa kelompok pembanding tidak mengisolasi pengaruh pelatihan dari kemungkinan efek pengulangan tes atau faktor lainnya.

8. Evaluasi dan Keberlanjutan Program

Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil Pre-Test, Post-Test, dan observasi selama pelatihan serta refleksi peserta. Keberlanjutan program dirancang melalui pendampingan implementasi hasil pelatihan di sekolah, penguatan kerja sama antara Universitas Negeri Jakarta dan Dinas Pendidikan Kota Bekasi, serta pengembangan sekolah binaan sebagai pusat implementasi pembelajaran berbasis Children's Storybooks. Selain itu, hasil kegiatan didiseminasikan melalui publikasi ilmiah dan video pembelajaran.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada 24 Juli 2026 di SDN Margahayu XVIII Kota Bekasi dengan melibatkan guru dan kepala sekolah dari SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII. Sebanyak 25 peserta mengikuti

kegiatan secara tatap muka. Kegiatan difasilitasi oleh lima dosen sebagai narasumber dan dua mahasiswa sebagai pendamping.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan registrasi, pembukaan, dan Pre-Test. Peserta kemudian mengikuti penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, dan praktik yang berkaitan dengan pemanfaatan children's storybooks, Let's Read, wordless picture book, dan pembelajaran yang menyenangkan. Pengalaman pengembangan cerita berbantuan AI juga diberikan sebagai bagian dari praktik terbimbing. Kegiatan ditutup dengan Post-Test, refleksi, dan umpan balik.



Gambar 3. Penyampaian Materi Pelatihan oleh Ketua Tim Pengabdian

Selama kegiatan, peserta terlibat dalam diskusi mengenai penggunaan cerita berdasarkan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Temuan observasional tersebut digunakan sebagai gambaran keterlibatan dalam kegiatan dan tidak dikonversi menjadi skor keterampilan.

2. Hasil Kegiatan

Dari 25 peserta kegiatan, sebanyak 21 peserta memiliki pasangan data Pre-Test dan Post-Test lengkap dan memenuhi kriteria untuk analisis berpasangan. Hasil menunjukkan peningkatan tingkat penguasaan materi setelah kegiatan.

Tabel 2. Ringkasan Capaian Evaluasi Pengetahuan

Indikator	Hasil
Peserta kegiatan	25 orang
Peserta dengan data berpasangan	21 orang
Rata-rata Pre-Test	93,33
Rata-rata Post-Test	99,05
Kenaikan absolut rata-rata	5,71 poin
Kenaikan relatif terhadap rata-rata Pre-Test	6,12%
Peserta dengan skor Post-Test 100	19 orang atau 90,5%
Peserta dengan skor Post-Test 90	21 orang atau 100%
Peningkatan pemahaman Wordless Picture Book	57,1 poin persentase
Normalized gain	0,86
Wilcoxon signed-rank test	W = 6,50; p = 0,003; n = 21

Sumber: Data Pengabdian, 2026

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan awal peserta telah berada pada tingkat tinggi. Meskipun demikian, peningkatan tetap terlihat setelah kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi utama program bukan membangun pengetahuan dari kondisi awal yang rendah, tetapi memperkuat serta memperluas pemahaman terhadap aspek tertentu yang sebelumnya belum dikuasai secara merata.

Tabel 3. Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test

Indikator statistik	Pre-Test	Post-Test	Perubahan
Rata-rata	93,33	99,05	+5,71
Median	90	100	meningkat
Simpangan baku	5,77	3,01	menurun
Skor minimum	80	90	+10
Skor maksimum	100	100	tetap

Sumber: Data Pengabdian, 2026

Rata-rata skor meningkat dari 93,33 menjadi 99,05. Perubahan ini perlu dibaca dalam konteks skor awal yang sangat tinggi. Dengan rata-rata awal 93,33, ruang peningkatan menuju skor maksimum hanya sebesar 6,67 poin. Peserta mampu meningkatkan rata-rata sebesar 5,71 poin, sehingga sebagian besar kesenjangan skor yang masih tersedia berhasil ditutup.

Nilai normalized gain sebesar 0,86 menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi. Namun, interpretasi nilai tersebut perlu mempertimbangkan kemungkinan ceiling effect karena sebagian besar peserta telah memperoleh skor tinggi pada Pre-Test.

Simpangan baku menurun dari 5,77 menjadi 3,01, menunjukkan bahwa distribusi skor setelah kegiatan menjadi lebih terkonsentrasi pada tingkat penguasaan tinggi.

Tabel 4. Distribusi Capaian Skor Post-Test

Skor Post-Test	Jumlah Peserta	Persentase	Interpretasi
100	19	90,5%	Penguasaan sangat tinggi
90	2	9,5%	Penguasaan tinggi
<90	0	0%	Tidak ditemukan
Jumlah	21	100%	Seluruh peserta mencapai ≥ 90

Sumber: Data Pengabdian (2026)

Pada tingkat individual, sebanyak 12 peserta (57,1%) mengalami peningkatan skor, sedangkan delapan peserta (38,1%) mampu mempertahankan skor tinggi yang telah diperoleh sejak Pre-Test. Hal ini berarti 95,2% peserta menunjukkan pola capaian yang meningkat atau tetap berada pada tingkat penguasaan tinggi. Hasil tersebut semakin memperkuat indikasi bahwa kegiatan pelatihan mampu mempertahankan sekaligus meningkatkan penguasaan materi peserta.

Tabel 5. Persentase Jawaban Benar pada Delapan Indikator yang Dilaporkan

Indikator pengetahuan	Pre-Test	Post-Test	Capaian
Tujuan penggunaan buku cerita	100%	100%	Penguasaan optimal dipertahankan
Keunggulan buku cerita dalam pembelajaran	100%	100%	Penguasaan optimal dipertahankan
Keterampilan abad ke-21 melalui buku cerita	100%	100%	Penguasaan optimal dipertahankan
Pemahaman wordless picture book	42,9%	100%	+ 57,1 poin persentase
Penggunaan buku cerita secara kontekstual	100%	100%	Penguasaan optimal dipertahankan
Nilai karakter dalam buku cerita	100%	100%	Penguasaan optimal dipertahankan
Peran guru sebagai fasilitator	100%	100%	Penguasaan optimal dipertahankan
Indikator keberhasilan pembelajaran	95,2%	100%	+4,8 poin persentase

Sumber: Data Pengabdian (2026)

Peningkatan paling menonjol ditemukan pada pemahaman mengenai wordless picture book. Pada Pre-Test, hanya sembilan dari 21 peserta atau 42,9% yang memberikan jawaban benar pada indikator tersebut. Setelah kegiatan, seluruh peserta analitik memberikan jawaban benar sehingga terjadi peningkatan sebesar 57,1 poin persentase.

Temuan ini menunjukkan bahwa kesenjangan pengetahuan peserta terutama terdapat pada bentuk bahan ajar yang relatif lebih spesifik, bukan pada pengetahuan umum mengenai manfaat cerita dalam pembelajaran. Pemahaman mengenai tujuan penggunaan cerita, manfaat pedagogis, nilai karakter, dan peran guru telah berada pada tingkat sangat tinggi sejak Pre-Test.

Peningkatan pemahaman mengenai Wordless Picture Book menjadi temuan substantif program karena jenis buku tersebut menuntut proses membaca visual yang berbeda dari buku cerita konvensional. Honaker (2024) menjelaskan bahwa pembaca wordless picture book secara aktif membangun narasi berdasarkan hubungan antargambar. Temuan kegiatan ini juga relevan dengan Nurhasanah et al. (2025), yang menunjukkan potensi Wordless Picture Book dalam mendukung aktivitas pembelajaran kreatif.

Normalitas selisih skor Pre-Test dan Post-Test diperiksa menggunakan uji Shapiro–Wilk. Karena distribusi selisih skor tidak memenuhi asumsi normalitas, analisis dilanjutkan menggunakan Wilcoxon signed-rank test.

Hasil analisis terhadap 21 pasangan data lengkap menunjukkan $W = 6,50$; $p = 0,003$; $n = 21$. Nilai $p = 0,003$ menunjukkan perbedaan skor sebelum dan setelah pelatihan pada taraf signifikansi 0,05. Arah kenaikan ditunjukkan oleh statistik deskriptif. Hasil ini terbatas pada 21 pasangan data dan tidak membuktikan bahwa pelatihan merupakan satu-satunya penyebab perubahan pengetahuan.

3. Luaran Pengabdian

Luaran program diarahkan pada penyediaan modul atau buku panduan, perlindungan kekayaan intelektual, serta diseminasi melalui artikel ilmiah. Bahan pelatihan menjadi pendukung kegiatan, sedangkan penyelesaian luaran administratif dan publikasi merupakan bagian dari tindak lanjut program.

4. Pembahasan

Pada 21 peserta dengan data berpasangan, seluruh peserta (100%) memperoleh skor post-test minimal 90. Dengan demikian, capaian tersebut memenuhi tolok ukur deskriptif 90% peserta analitik yang dijelaskan pada metode. Rata-rata 99,05 merupakan ukuran skor, sedangkan 100% merupakan proporsi peserta yang memenuhi ambang; keduanya tidak dipertukarkan. Capaian ini tidak digeneralisasikan kepada empat peserta dengan data tidak lengkap. Tingginya skor awal menunjukkan bahwa kegiatan terutama berkaitan dengan penguatan dan perluasan pengetahuan pada materi yang lebih spesifik.

Temuan terpenting adalah peningkatan pemahaman Wordless Picture Book dari 42,9% menjadi 100%. Hasil ini sejalan dengan Nurhasanah et al. (2025), yang menempatkan buku tanpa teks sebagai media potensial untuk merancang aktivitas kreatif. Secara teoretis, pembaca buku tanpa teks harus membangun hubungan antargambar dan menghasilkan bahasa sendiri sebagaimana dijelaskan oleh (Honaker dan Miller (2024). Karena itu, peningkatan tersebut mencerminkan perubahan dari sekadar mengenal buku cerita menuju pemahaman terhadap narasi visual sebagai bahan ajar.

Pemanfaatan children's storybooks juga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai stimulus aktivitas berpikir yang melampaui kegiatan membaca. Farokhah et al. (2026) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar melibatkan pemahaman konsep, pengorganisasian informasi, penerapan strategi penyelesaian, serta verifikasi terhadap hasil yang diperoleh. Dalam konteks kegiatan ini, karakteristik tersebut memberikan dasar bagi pengembangan children's storybooks, khususnya wordless picture books, sebagai bahan untuk memfasilitasi siswa mengamati informasi visual, mengidentifikasi persoalan dalam cerita, memprediksi kemungkinan peristiwa, dan memberikan alasan terhadap interpretasinya. Namun, potensi tersebut tetap bergantung pada bagaimana guru merancang pertanyaan dan aktivitas yang menyertai penggunaan cerita.

Di sisi lain, penggunaan Let's Read dan AI dalam pelatihan ini perlu dipahami bukan sekadar sebagai penguasaan perangkat digital. Sari et al. (2026) menemukan bahwa integrasi teknologi dapat tetap berada pada tingkat teknis apabila tidak dihubungkan secara memadai dengan pengetahuan pedagogis dan konten. Temuan tersebut memperkuat posisi program ini bahwa teknologi perlu ditempatkan sebagai alat yang mendukung keputusan pedagogis guru. Oleh karena itu, kemampuan mengakses cerita melalui Let's Read atau menghasilkan bahan awal dengan bantuan AI perlu disertai kemampuan memilih, mengevaluasi, memodifikasi, dan menghubungkan bahan tersebut dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa.

Kombinasi penjelasan, demonstrasi, praktik, dan refleksi menyediakan kesempatan bagi peserta untuk menghubungkan konsep dengan contoh penggunaannya. Kontribusi masing-masing komponen terhadap perubahan skor belum diuji secara terpisah. Amemasor et al. (2025) menemukan bahwa pelatihan digital yang kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada praktik lebih berpeluang mengubah kesiapan guru dibandingkan dengan pelatihan satu arah. Dalam program ini, Let's Read menyediakan konteks eksplorasi, Wordless Picture Book menyediakan aktivitas interpretasi, dan AI menyediakan pengalaman awal produksi. Keterhubungan fungsi tersebut membuat teknologi tidak diperkenalkan sebagai perangkat yang berdiri sendiri.

Hasil kegiatan juga memperluas temuan Yunus et al. (2025) mengenai joyful learning berbasis Kahoot dan Quizizz di Bekasi. Apabila kuis digital terutama memperkuat interaktivitas respons, buku cerita mengembangkan pembelajaran melalui tokoh, konflik, visual, dan konstruksi makna. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa joyful learning tidak identik dengan kompetisi atau permainan, tetapi dapat dibangun melalui rasa ingin tahu, imajinasi, dan kesempatan menafsirkan.

Pengembangan cerita berbantuan AI berpotensi mengurangi hambatan awal dalam menyusun ide dan visual. Kayır dan Akyol (2025) menunjukkan bahwa pelatihan perangkat cerita digital dapat meningkatkan kompetensi guru ketika dilakukan dalam beberapa sesi dan dinilai dengan instrumen keterampilan. Namun, hasil kegiatan ini belum dapat menyatakan peningkatan keterampilan produksi karena evaluasinya masih berbasis tes pengetahuan. Praktik AI, karena itu, harus diposisikan sebagai pengalaman awal yang memerlukan penilaian produk dan pendampingan lanjutan.

Faktor keberhasilan program mencakup kesesuaian materi dengan kebutuhan kedua sekolah, pengetahuan pedagogis awal yang kuat, urutan materi yang bertahap, dan kesempatan mencoba. Kegiatan dimulai dari sumber yang siap digunakan, dilanjutkan dengan interpretasi visual, lalu produksi awal. Urutan ini membantu peserta memahami bahwa inovasi bahan ajar tidak selalu berarti membuat produk dari nol, tetapi dapat dimulai dari kemampuan menemukan, memilih, menafsirkan, dan memodifikasi sumber secara bertanggung jawab.

Keterbatasan utama adalah ceiling effect, ukuran peserta yang terbatas pada dua sekolah, tidak tersedianya angket kepuasan, serta belum digunakannya rubrik keterampilan dan observasi kelas. Selain itu, akses internet dan variasi kesiapan digital dapat memengaruhi kelancaran praktik. Temuan Hall et al. (2026) menegaskan bahwa penggunaan AI oleh guru juga menghadapi masalah kepercayaan diri, akurasi, bias, privasi, dan ketergantungan. Oleh sebab itu, skor pengetahuan yang tinggi tidak boleh langsung diterjemahkan sebagai kemampuan implementasi yang stabil.

Kontribusi kegiatan terhadap permasalahan mitra berlangsung pada tiga tingkat. Pertama, Let’s Read memperluas akses terhadap cerita digital; kedua, wordless picture book memperluas cara guru menggunakan visual sebagai narasi; ketiga, AI memberi pengalaman awal mengembangkan bahan ajar. Kontribusi ini relevan dengan gagasan konstruksi pengetahuan melalui interaksi dan refleksi yang ditunjukkan oleh Juita et al. (2018), karena guru tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengolah contoh menjadi keputusan pembelajaran.

Pada aspek nilai, cerita dapat menjadi ruang bagi siswa untuk memahami karakter dan konsekuensi tindakan. Suryaningsi dan Sari (2021) memperlihatkan pentingnya konteks dalam implementasi nilai Pancasila, sedangkan Zakiah dan Herawati (2024) menunjukkan fungsi buku cerita dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. Dengan demikian, diversifikasi bahan ajar di kedua sekolah tidak hanya menambah media, tetapi juga membuka peluang integrasi literasi, nilai, dan pengalaman siswa.

Selain memperluas variasi bahan ajar, pemanfaatan children’s storybooks perlu disertai dengan kemampuan guru dalam memfasilitasi interaksi yang mendorong siswa mengonstruksi makna dari cerita. Juita et al. (2026) menunjukkan bahwa kualitas dialog pembelajaran dipengaruhi oleh cara guru memberikan umpan balik dan menyediakan waktu bagi siswa untuk mengembangkan respons; umpan balik yang bersifat probing dan clarification, disertai wait-time yang lebih memadai, dapat mendorong elaborasi, refleksi, dan penalaran yang lebih mendalam. Temuan tersebut relevan dengan pemanfaatan Wordless Picture Book dalam kegiatan ini karena bahan ajar tanpa teks tidak menyediakan makna secara eksplisit, tetapi membuka ruang bagi siswa untuk mengamati ilustrasi, menginterpretasikan peristiwa, mengemukakan prediksi, dan membangun narasi. Dengan demikian, penguatan pemahaman guru mengenai Children’s Storybooks perlu dilanjutkan dengan penguatan strategi dialogis agar buku cerita tidak hanya menjadi bahan bacaan, tetapi juga menjadi stimulus bagi interaksi dan konstruksi makna dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, program berhasil pada tingkat pengetahuan dan kesiapan awal, tetapi perubahan praktik kelas belum dapat dibuktikan. Kesiapan implementasi, kualitas produk, dan perubahan praktik kelas belum diukur secara langsung. Evaluasi berikutnya perlu mencakup penilaian produk, observasi pembelajaran, dan retensi pengetahuan agar perkembangan dari pemahaman konsep menuju praktik dapat ditelusuri.

5. Evaluasi Keberhasilan Program

Evaluasi keberhasilan membandingkan hasil kegiatan dengan indikator pada metode. Bukti paling kuat tersedia pada peningkatan pengetahuan, sedangkan keterampilan, kepuasan, dan implementasi memerlukan instrumen tambahan. Ringkasan status disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Status Capaian Program Berdasarkan Bukti yang Tersedia

Dimensi	Indikator	Bukti	Status
Pengetahuan	Penguasaan materi minimal 90	Rata-rata 99,05; 21 peserta analitik ≥ 90	Terukur dan tercapai
Pemahaman <i>wordless picture book</i>	Peningkatan pemahaman	42,9% $\rightarrow$ 100%	Terukur dan tercapai

Dimensi	Indikator	Bukti	Status
Pengalaman penggunaan Let's Read	Peserta mengikuti eksplorasi/praktik	Dokumentasi kegiatan	Terlaksana, bukan outcome keterampilan
Pengalaman interpretasi <i>wordless picture book</i>	Peserta mengikuti praktik interpretasi	Dokumentasi kegiatan	Terlaksana, bukan outcome keterampilan
Pengalaman pengembangan cerita dengan AI	Peserta mengikuti praktik terbimbing	Dokumentasi kegiatan	Terlaksana, kualitas produk belum dinilai
Kualitas produk	Produk dinilai dengan rubrik	Rubrik belum digunakan	Belum dievaluasi
Implementasi kelas	Penggunaan dalam pembelajaran nyata	Belum dilakukan observasi	Belum dievaluasi
Kepuasan peserta	Respons menggunakan angket khusus	Angket khusus tidak tersedia	Belum dievaluasi

Sumber: Data Pengabdian, 2026

Pemisahan tersebut memperjelas bahwa hasil yang paling kuat berasal dari evaluasi pengetahuan. Aktivitas praktik menunjukkan bahwa program berhasil menyediakan pengalaman belajar, tetapi tidak dapat digunakan sebagai bukti peningkatan keterampilan tanpa penilaian performa.

6. Faktor Pendukung dan Kendala

Faktor pendukung kegiatan meliputi dukungan pihak sekolah, relevansi materi dengan kebutuhan peserta, pengalaman pedagogis guru, penggunaan perangkat pribadi, serta keterkaitan materi dengan konteks sekolah dasar.

Kendala yang teridentifikasi meliputi variasi kesiapan digital peserta, ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan waktu praktik, serta kebutuhan untuk melakukan penyuntingan terhadap keluaran AI. Kendala tersebut direspons melalui demonstrasi bertahap, pendampingan, penggunaan contoh, dan pemberian umpan balik selama praktik.

Untuk kegiatan lanjutan, waktu praktik perlu diperluas agar peserta memiliki kesempatan untuk menyelesaikan produk, memperoleh umpan balik berbasis rubrik, merevisi produk, dan mempersiapkannya untuk digunakan di kelas.

7. Dampak Kegiatan

Capaian jangka pendek yang terukur adalah kenaikan skor pengetahuan, terutama pada indikator *wordless picture book*. Kegiatan juga memperkenalkan alternatif sumber dan bentuk bahan ajar. Perubahan praktik pembelajaran dan hasil belajar siswa belum dapat ditentukan karena belum dilakukan observasi implementasi kelas atau pengukuran hasil belajar siswa.

8. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program diarahkan pada pelaksanaan klinik penyelesaian cerita, penilaian produk menggunakan rubrik pedagogis, uji coba terbatas di kelas, refleksi guru, serta pembentukan ruang berbagi praktik antara guru SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII. Pendampingan lanjutan diperlukan agar peningkatan pengetahuan berkembang menjadi keterampilan produksi dan praktik pembelajaran yang dapat diverifikasi.

V. KESIMPULAN

Pelatihan yang mengintegrasikan Let's Read, Wordless Picture Book, dan Artificial Intelligence berhasil memperkuat pengetahuan konseptual guru SDN Margahayu V dan SDN Margahayu XVIII Kota Bekasi mengenai pemanfaatan *children's storybooks* sebagai bahan ajar.

Sebanyak 25 guru dan kepala sekolah mengikuti kegiatan, sedangkan evaluasi perubahan pengetahuan menggunakan 21 peserta yang memiliki pasangan data Pre-Test dan Post-Test lengkap. Rata-rata skor meningkat dari 93,33 menjadi 99,05, median meningkat dari 90 menjadi 100, dan seluruh peserta analitik mencapai skor minimal 90. Peningkatan paling menonjol ditemukan pada pemahaman mengenai *wordless picture book*, dari 42,9% menjadi 100%. Nilai *normalized gain* sebesar 0,86 menunjukkan peningkatan kategori tinggi dan Wilcoxon signed-rank test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor Pre-Test dan Post-Test ($W = 6,50$; $p = 0,003$; $n = 21$).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa program terutama berkontribusi dalam memperkuat dan memperluas pengetahuan peserta terhadap bentuk bahan ajar yang sebelumnya belum dipahami secara merata.

Praktik eksplorasi Let's Read, interpretasi Wordless Picture Book, dan pengembangan cerita berbantuan AI memberikan pengalaman awal kepada peserta, tetapi tidak digunakan sebagai bukti peningkatan keterampilan atau perubahan praktik kelas karena kualitas produk belum dinilai menggunakan rubrik dan implementasi pembelajaran belum diobservasi.

Program lanjutan perlu diarahkan pada penilaian kualitas produk, penyempurnaan bahan ajar, uji coba di kelas, refleksi guru, serta observasi implementasi sehingga perkembangan dari pengetahuan menuju keterampilan dan praktik pembelajaran dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta atas dukungan pendanaan kegiatan melalui skema Pengabdian kepada Masyarakat Penugasan Fakultas berdasarkan Kontrak Nomor 183/PPK-FIP/KONTRAK-P2M/III/2026. Terima kasih juga disampaikan kepada pimpinan sekolah, yaitu kepada Kepala SDN Margahayu V dan Kepala SDN Margahayu XVIII Kota Bekasi, Jawa Barat, atas kerja samanya dan telah memberikan tempat serta fasilitas pelatihan, sehingga terlaksananya kegiatan berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para narasumber dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan dan telah membantu memperlancar kegiatan pelatihan.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)

Dalam penyusunan naskah ini, penulis menggunakan ChatGPT, GPT-5.6 Sol, OpenAI pada Agustus–September 2026 untuk membantu penyuntingan tata bahasa, perbaikan kejelasan bahasa, konsistensi istilah, dan penataan struktur penyajian naskah pada bagian Abstrak, Pendahuluan, Metode Pelaksanaan, Hasil dan Pembahasan, dan Kesimpulan. AI tidak digunakan untuk menghasilkan atau memanipulasi data penelitian, melakukan analisis statistik secara mandiri, menciptakan hasil penelitian yang tidak diverifikasi, atau menetapkan kesimpulan ilmiah tanpa verifikasi penulis. Seluruh keluaran AI diperiksa secara kritis, diverifikasi terhadap sumber dan data yang relevan, serta disunting kembali oleh penulis. Penulis bertanggung jawab penuh atas keakuratan, orisinalitas, integritas, dan isi akhir naskah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, E., & Andari, S. (2023). Manajemen Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM)-Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan (Studi Multi Situs Pada Universitas Negeri Padang dan Universitas Negeri Surabaya). *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 11(2), 335–347.
- Amemasor, S. K., Oppong, S. O., Ghansah, B., Benuwa, B.-B., & Essel, D. D. (2025). A systematic review on the impact of teacher professional development on digital instructional integration and teaching practices. *Frontiers in Education*, 10, 1541031.
- Annisa, C., & Triani, D. A. (2024). Pengembangan desain kurikulum berbasis MBKM untuk meningkatkan mutu pembelajaran program studi PGMI. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 142–154.
- Bhagwanji, Y., & Born, P. (2018). Use of children's literature to support an emerging curriculum model of education for sustainable development for young learners. *Journal of Education for Sustainable Development*, 12(2), 85–102.
- Bradbery, D. (2012). Using Children's Literature to Build Concepts of Teaching about Global Citizenship. *Australian Association for Research in Education (NJ1)*.
- Farokhah, L., Herman, T., Zulfadhli, M., & Abidin, Z. (2026). Designing and Implementing Interactive Digital Module: Innovation for a Technology-Enable Mathematics Literacy in Calculating Heat Transfer. *Journal of Advanced Research Design*, 141(1), 90–116.
- Hall, A. H., Gao, Q., & White, K. (2026). Exploring K-3 Teachers' Uses, Perceived Benefits, and Challenges of Generative AI in Early Writing Instruction. *Early Childhood Education Journal*, 1–11.
- Holmes, W., & Miao, F. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. Unesco Publishing.
- Honaker, J. D., & Miller, R. T. (2024). Wordless but not silent: Unlocking the power of wordless picture books. *Tesol Journal*, 15(1), e721.
- Juita, D. N., Hendayana, S., & Riandi, R. (2018). Descriptive study: knowledge construction of secondary science teacher during lesson study in SMP BPI 1 Bandung. *International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia*, 3, 548–551.
- Juita, D. N., Sari, V. P., & Farokhah, L. (2026). Teacher Feedback and Wait-Time in Primary Science Classroom Dialogue: A TBLA Study. *Journal of Learning Improvement and Lesson Study*, 6(1), 13–25.
- Kayır, G. T., & Akyol, T. (2025). The effect of digital story tools training on teachers' competence in the use of digital story tools and children's environmental attitudes and awareness. *Early Childhood Education Journal*, 1–17.

- Nizar, N., Pratama, R. T., & Mustafiyanti, M. (2024). Implementasi kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(1), 53–64.
- Nurhasanah, N., Yarmi, G., & Apriliana, A. C. (2025). Pelatihan Guru Dalam Penggunaan Wordless Picture Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(4), 4932–4940.
- Sari, E. N., & Amelia, M. (2025). Desain Modul Matematika Berbasis Pendekatan Realistik Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *Progressive Education Journal*, 1(1).
- Sari, V. P., Juita, D. N., & Farokhah, L. (2026). A TPACK-Based Analysis of Pre-service Primary Teachers' Understanding of Pancasila and Civic Education. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 9(1), 1–14.
- Sari, V. P., & Suryaningsi, S. (2023). Education For Indonesian Citizens: From Good Citizens to Active Citizens. *Asian Journal of Social and Humanities*, 1(10), 695–706.
- Suryaningsi, S., & Sari, V. P. (2021). The Implementation of Pancasila Values in the Counseling Phase for Narripants in Narcotics Institutions Class III Samarinda. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 19–28.
- Yunus, M., Nurhasanah, N., Dallion, E., & Aruwiyantoko, A. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4740–4746.
- Zakiah, L., & Herawati, E. (2024). The Picture Storybook of Pancasila Values as the Formation of National Character in Pancasila and Civics Education Learning Class Five of Elementary School in Indonesia. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 32–43.