

**TRANSFORMASI SASTRA ANAK DARI MEDIA CETAK KE DIGITAL:
TANTANGAN DAN PELUANG DALAM LITERASI**

Nurul Maulida¹, Anggi Nadilla², Nurul Nahwa Fadillah Nasution³, Salsabillah
Rahmadani⁴, Vera Nika br Tarigan⁵, Sofia Handayani Harefa⁶, Dewi Sartika
Panggabean⁷

PGSD FHP Universitas Battuta

E-mail : 1nurulmaulida202028@gmail.com, 2angginadilla130303@gmail.com,
3nurulnahwa004@gmail.com, 4chandan43265@gmail.com,
5vnika9050@gmail.com, 6Sofiahandayaniharefa@gmail.com,
7tikapanggabean.n@gmail.com

ABSTRACT

The Society Era 5.0 brought a shift in the medium of children's literature from static physical books to interactive digital platforms. This research aims to map the transformation of children's literary media and analyze its impact on the quality of literacy and the internalization of moral values. Using a descriptive qualitative method with a library research approach, data was collected through a literature review related to conventional and digital learning media. The results show that digital transformation offers opportunities in the form of participatory literacy and immersive multisensory experiences through audio-visual media and interactive platforms. However, cognitive challenges arise in the form of decreased deep reading skills due to skimming behavior and excessive cognitive load from multimedia features. The proposed optimization strategies include the application of dialogic reading, moral dilemma-based content curation, and the provision of cognitive scaffolding. In conclusion, the integration of technology in children's literature requires a balance between feature innovation and pedagogical depth to ensure that moral messages remain effectively internalized.

Keywords: Children's Literature, Digital Transformation, Moral Literacy, Literature Review.

ABSTRAK

Era Masyarakat 5.0 membawa pergeseran medium sastra anak dari buku fisik statis ke platform digital interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk memetakan transformasi media sastra anak dan menganalisis dampaknya terhadap kualitas literasi serta internalisasi nilai moral. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka (library research), data dikumpulkan melalui telaah literatur terkait media pembelajaran konvensional dan digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi digital menawarkan peluang berupa literasi partisipatif dan pengalaman multisensori yang imersif melalui media audio-visual dan platform interaktif. Namun, tantangan kognitif muncul dalam bentuk penurunan

kemampuan membaca mendalam (deep reading) akibat perilaku pemindaian (skimming) dan beban kognitif berlebih dari fitur multimedia. Strategi optimalisasi yang diusulkan meliputi penerapan dialogic reading, kurasi konten berbasis dilema moral, dan pemberian scaffolding kognitif. Kesimpulannya, integrasi teknologi dalam sastra anak memerlukan keseimbangan antara inovasi fitur dan kedalaman pedagogis untuk memastikan pesan moral tetap terinternalisasi dengan efektif.

Kata Kunci: Sastra Anak, Transformasi Digital, Literasi Moral, Kajian Pustaka

A. Pendahuluan

Memasuki era masyarakat 5.0, sastra anak mengalami pergeseran medium yang signifikan. Sastra anak yang dulunya didominasi oleh buku fisik dengan ilustrasi statis, kini bertransformasi menjadi buku digital (e-book), aplikasi cerita interaktif, hingga platform audio visual. Kemajuan teknologi digital telah mentransformasikan berbagai sendi kehidupan, termasuk sector pendidikan dan budaya literasi.

Kehadiran gawai yang terhubung dengan internet secara fundamental mengubah metode perolehan sastra distribusi informasi. Fenomena ini tidak hanya menggeser pola interaksi sosial, tetapi juga memperbarui cara masyarakat membaca dan menulis.

Literasi konvensional berbasis media cetak kini telah beralih ke format digital yang lebih dinami dan mudah dijangkau, khususnya oleh

generasi masa kini (Sariasih & Suwini, 2025). Transformasi ini tidak hanya mengubah cara anak membaca, tetapi juga bagaimana pesan-pesan moral diinternalisasi. Literasi moral melalui sastra merupakan salah satu pilar penting dalam pendidikan karakter. Dalam sastra, literasi moral tidak disampaikan secara kaku, melainkan melalui alur kehidupan yang penuh daya tarik dan permainan emosi yang membuat pembaca larut dalam cerita.

Lukens (1999), menyatakan bahwa fungsi utama sastra terletak pada kemampuannya memberikan kesenangan sekaligus wawasan bagi pembaca. Aspek hiburan dianggap sebagai elemen yang tidak boleh diabaikan, terlepas dari seberapa kompleks isi materi yang disampaikan.

Melalui narasi yang penuh ketegangan dan penggunaan Bahasa yang estetik, sastra mampu melibatkan emosi pembaca dari

berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, untuk masuk ke dalam dunia imajinasi yang disajikan. Menurut Nurgiyantoro (2018), sastra anak berfungsi sebagai media untuk menambahkan nilai-nilai kehidupan secara menyenangkan.

Namun, transisi ke formal digital ini membawa kompleksitas baru dalam proses resepsi sastra. Penggunaan fitur multimedia seperti animasi dan suara dalam buku cerita digital sering kali menciptakan distorsi antara hiburan dan pemahaman mendalam. Hal ini sejalan dengan pandangan Wolf (2028), yang mengemukakan bahwa membaca di layer digital cenderung mendorong perilaku pemindaian (*skimming*) daripada membaca mendalam (*deep reading*), yang beresiko mengurangi kemampuan anak dalam merefleksikan nilai moral yang tersirat.

Di sisi lain, potensi interaktivitas dalam media digital menawarkan peluang besar bagi anak untuk terlibat secara aktif dalam narasi. Media digital memungkinkan terjadinya literasi partisipatif, dimana anak tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi dapat menentukan alur cerita melalui pilihan-pilihan interaktif (Unsworth, 2006). Perdebatan muncul mengenai

apakah stimulus visual yang berlebihan pada perangkat digital justru mengaburkan esensi pesan moral atau justru memperkuat daya ingat anak melalui pengalaman multisensory.

Kehadiran media digital membawa perdebatan baru mengenai efektivitas penyampaian nilai moral. Di satu sisi, teknologi memperkaya pengalaman sensorik anak melalui integrasi audio-visual yang imersif. Di sisi lain risiko paparan konten yang tidak sesuai serta penurunan fokus kognitif menjadi ancaman nyata. Kesenjangan antara kemudahan akses dan kualitas pemahaman inilah yang menjadi titik krusial dalam perkembangan sastra kontemporer. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memetakan bagaimana transformasi digital ini memengaruhi kualitas literasi moral anak, serta mengidentifikasi strategi terbaik dalam memanfaatkan peluang digital tanpa mengorbankan kedalaman makna dalam sastra anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode kajian pustaka (*library research*). Menurut Zed (2014), studi pustaka merupakan teknik

pengumpulan data dengan melakukan telaah terhadap buku, literatur, catatan, serta laporan yang berkaitan dengan masalah yang dipecahkan. Data primer dalam penelitian ini bersumber dari berbagai platform sastra anak digital serta sastra anak cetak konvensional. Data sekunder diperoleh dari jurnal ilmiah, artikel dan buku teks yang relevan dengan transformasi digital dan literasi moral.

Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis). Peneliti melakukan identifikasi, klasifikasi dan interpretasi terhadap fitur-fitur pada media digital serta membandingkannya dengan karakteristik media cetak. Tahapan penelitian meliputi:

1. Pengumpulan materi sastra anak dari kedua medium.
2. Reduksi data untuk memfokuskan pada aspek tantangan kognitif dan peluang literasi partisipatif.
3. Penyajian data secara deskriptif untuk memetakan transformasi yang terjadi.
4. Penarikan kesimpulan berdasarkan teori digital dan perkembangan anak.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Transformasi media sastra dari statis ke interaktif

Makna media pembelajaran sebagai instrument penyaluran konsep dan wawasan kepada siswa terus memicu diskursus yang bervariasi di antara para akademisi.

Sebagian pakar berpendapat bahwa cakupan media ini meliputi seluruh perangkat teknologi maupun alat fisik yang terlibat dalam instruksi pendidikan. Sejalan dengan pandangan tersebut, Smith & Ragan (1999), mengategorikan media pembelajaran ke dalam dua bentuk: sarana konvensional seperti papan tulis dan buku, serta inovasi berbasis digital layaknya program komputer edukatif.

Perkembangan media dari yang semula menggunakan alat-alat sederhana seperti pada peradaban kuno di Mesir dan Yunani hingga penggunaan media digital seperti sekarang ini tentu saja melewati sejarah yang panjang. Transformasi tersebut secara tersurat disampaikan oleh Taqwiem (2024) dalam

bukunya yang berjudul *Transformasi Media: Terobosan Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, yang berisikan:

a. Media Pembelajaran Sederhana

Media tradisional merupakan sarana pengajaran non-digital yang bersumber dari kekayaan lokal dan tradisi masyarakat. Penggunaannya meliputi alat-alat sederhana seperti papan tulis dan benda sehari-hari yang berfungsi sebagai penyalur informasi atau keterampilan. Kekuatan media ini tidak terletak pada teknologi modern, melainkan pada nilainya sebagai bagian integral dari budaya belajar yang telah mepan dalam suatu lingkungan sosial.

Implementasi media konvensional dalam edukasi Bahasa dan sastra mampu menghadirkan variasi pengalaman belajar yang memikat bagi peserta didik. Penggunaan sarana seperti buku teks, alat peraga visual, hingga narasi lisan dan permainan rakyat terbukti

efektif dalam memperdalam pemahaman linguistik serta apresiasi sastra. Agar hasilnya optimal, diperlukan pendekatan strategis yang mencakup penyelarasan dengan kurikulum serta penerapan metode pengajaran yang kreatif dan partisipatif. Pada akhirnya, sinergi ini tidak hanya memperluas wawasan siswa, tetapi juga menjadi akselerator dalam pencapaian target instruksional.

b. Pemanfaatan Benda Nyata dalam Pembelajaran

Pemanfaatan benda nyata dalam kegiatan belajar-mengajar pada dasarnya dilakukan untuk menyuguhkan pengalaman empiris bagi peserta didik. Dengan menghadirkan benda nyata, pemahaman siswa dapat menghubungkan teori dengan realitas di kehidupan sehari-hari. Contoh media ini sangat beragam, mulai dari peralatan rumah tangga, peta, instrument music, hingga unsur-unsur alam seperti

bebatuan dan tumbuhan-tumbuhan.

Agar penggunaan media nyata memberikan hasil yang maksimal, diperlukan persiapan yang teliti. Guru harus memastikan bahwa benda yang dipilih benar-benar relevan dengan materi, dalam kondisi yang layak pakai, serta didukung oleh perangkat ajar yang sesuai. Selain itu, mengintegrasikan realia ke dalam rangkangan pembelajaran merupakan strategi kunci yang menuntut kejelasan tujuan instruksional. Hal ini melibatkan perencanaan aktivitas yang melibatkan interaksi langsung dengan benda tersebut serta evaluasi berkala untuk memastikan bahwa media yang digunakan mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, fungsional dan bermakna bagi siswa.

c. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Media digital memegang peranan vital dalam memperkaya cakrawala pengajaran sastra dan

Bahasa saat ini. Kehadiran teknologi ini bukan sekadar alat bantu, melainkan pintu gerbang menuju sumber belajar yang tak terbatas sekaligus sarana untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Instrument seperti jejaring sosial masing-masing membawa karakteristik unik yang dapat menunjang sekaligus memberi tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik.

Agar potensi ini terserap maksimal, guru perlu menerapkan strategi integrasi yang sistematis. Hal ini bisa dilakukan melalui penyusunan kurikulum yang adaptif, penerapan metode berbasis proyek, serta mendorong kerjasama antar siswa secara daring. Selain itu, media elektronik sangat efektif untuk memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda serta melatih kemandirian mereka dalam mencari informasi. Pada akhirnya, pemanfaatan teknologi yang tepat sasaran

akan mendongkrak mutu pendidikan dan memberikan kesan belajar yang lebih mendalam bagi setiap peserta didik.

d. Pemanfaatan Platform Digital

Keberadaan aplikasi berbasis daring saat ini menjadi elemen vital dalam memperluas cakrawala belajar siswa, khususnya pada bidang Bahasa dan sastra. Teknologi ini tidak hanya mempermudah akses ke berbagai referensi edukasi, tetapi juga menyuguhkan fitur interaktif yang mampu memicu antusiasme siswa. Melalui platform tersebut, interaksi serta kerjasama antara pengajar dan peserta didik menjadi lebih luwes, sekaligus memungkinkan adanya penyesuaian materi yang selaras dengan kecepatan belajar tiap individu.

Ketersediaan beragam aplikasi khusus seperti alat bantu asah tata Bahasa, platform literasi, ruang kreasi menulis, hingga instrument pembedah teks telah

memperkaya variasi Teknik mengajar di ruang kelas. Ketika penggunaan aplikasi ini dikelola secara terorganisir, dampak positif yang dihasilkan sangat nyata. Proses belajar menjadi lebih intens. Selain itu, guru dapat melakukan pengawasan serta penilaian perkembangan siswa secara lebih akurat dan praktis.

e. Pembelajaran Berbasis Website

Learning Management System (LMS) dan Kelas Maya pada dasarnya merupakan ruang digital yang dirancang untuk mengorganisir seluruh rangkaian pendidikan daring, mulai dari pendistribusian materi hingga pemantauan progress belajar secara sistematis. Dalam studi Bahasa dan sastra, penggunaan platform berbasis web ini menawarkan keuntungan besar berupa keluasan akses tanpa sekat ruang dan waktu. Selain itu, siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk

mengeksplorasi referensi global serta berinteraksi secara lebih intensif dengan konten pembelajaran yang tersedia.

Agar penerapan LMS dan Kelas Maya berjalan optimal, diperlukan kesiapan dari berbagai lini. Proses ini dimulai dari peningkatan kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi, penyusunan rancangan kurikulum yang adaptif terhadap format digital, hingga membangun pola komunikasi yang responsive. Terakhir pengawasa dan penilaian yang dilakukan secara berkala menjadi kunci utama untuk menjamin bahwa metode pembelajaran jarak jauh tetap berkualitas dan mencapai target pendidikan yang diharapkan.

f. Integrasi Media Audio-visual dalam Pembelajaran

Integrasi instrument audio-visual dalam studi Bahasa dan sastra memberikan kontribusi yang sangat berarti bagi perkembangan akademik peserta didik. Meida ini tidak

sekedar membantu siswa menyerap materi secara lebih komprehensif dan meningkatkan partisipasi kelas, tetapi juga ampuh dalam memicu daya khayal serta sisi kreatif mereka. Selain itu, format ini mendukung pola belajar yang lebih otonom dan tidak kaku. Meski begitu, terdapat beberapa kendala yang patut diantisipasi, seperti standar kualitas konten yang tidak seragam, risiko terpecahnya fokus siswa, hingga persoalan teknis dan keterbatasan akses perangkat.

Agar target kurikulum tetap tercapai, diperlukan kecermatan dalam mengelola hambatan tersebut sehingga potensi besar dari media audio-visual ini dapat terserap secara optimal dalam proses pendidikan.

2. Literasi di Era Digital: Peluang dan Tantangan Kognitif dalam Transformasi Sastra Anak

Dunia pendidikan masa kini dihadapkan pada tantangan besar berupa ketimpangan aksesibilitas teknologi. Siswa

yang tidak memiliki dukungan perangkat memadai atau konektivitas internet stabil sering kali tertinggal dalam proses pembelajaran, sebuah kondisi yang, menurut Meilana dkk. (2020), menghambat terciptanya sistem pendidikan yang inklusif. Senada dengan itu, Wahyudi dan Jatun (2022) menegaskan bahwa kesenjangan akses memperlebar disparitas kualitas pendidikan di wilayah yang kurang berkembang.

Menghadapi dinamika Revolusi Industri 4.0, Syamsuar dan Reflianto (2019) menggarisbawahi bahwa kunci efektivitas pembelajaran digital tidak hanya terletak pada ketersediaan perangkat, tetapi pada strategi instruksional holistik dan pengembangan kompetensi digital pendidik yang berkesinambungan.

Di tengah tantangan infrastruktur tersebut, transformasi sastra anak ke dalam format buku elektronik dan media interaktif muncul sebagai fenomena yang mencerminkan cara baru generasi muda dalam memahami bacaan. Peralihan

dari format cetak ke media digital menawarkan pengalaman multimodal yang menggabungkan unsur visual, auditori, dan taktil. Meilinda (2026) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan platform interaktif efektif memacu antusiasme membaca karena daya tarik visualnya yang memikat. Namun, transformasi ini membawa paradoks kognitif yang perlu diwaspadai.

Meskipun digitalisasi meningkatkan daya tarik, Wolf (2018) memperingatkan bahwa kecepatan akses media digital cenderung melatih otak untuk melakukan pemrosesan informasi secara sekilas, yang dapat mengikis kapasitas deep reading (membaca mendalam) yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Fenomena ini diperparah oleh beban kognitif berlebih akibat fitur interaktif.

Sebagaimana dicatat oleh Mangen dkk. (2013), anak-anak sering kali lebih fokus pada mekanisme "permainan" dalam aplikasi daripada memahami substansi narasi. Akibatnya,

pesan moral yang bersifat implisit sering kali terabaikan dan pemahaman terhadap alur cerita menjadi terfragmentasi (Baron, 2021).

Oleh karena itu, sastra digital menuntut pendekatan yang lebih bijak. Keberhasilan integrasi media digital sebagai instrumen literasi tidak dapat dilepaskan dari peran aktif orang tua dan pendidik. Diperlukan literasi digital yang mumpuni agar konten yang dipilih memiliki muatan nilai yang jelas serta strategi pembelajaran yang mampu memitigasi risiko over-stimulation.

Pada akhirnya, teknologi harus diposisikan sebagai jembatan untuk memperkuat kebiasaan membaca, bukan sebagai pengganti kedalaman kognitif dan refleksi kritis yang menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter anak.

3. Strategi Optimalisasi Literasi Moral

Optimalisasi literasi moral dalam ekosistem sastra digital memerlukan pendekatan komprehensif yang mampu menyeimbangkan antara

kecanggihan teknologi dan kedalaman pedagogis. Fokus utamanya adalah memastikan bahwa teknologi berfungsi sebagai katalisator nilai, bukan sekadar sumber distraksi sensorik yang mendangkalkan pemahaman. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan strategi taktis yang melibatkan sinergi antara konten, pendidik, dan metode instruksional.

Pertama, implementasi *Dialogic Reading* atau dialog interaktif menjadi krusial. Strategi ini menekankan keterlibatan aktif pendidik atau orang tua agar anak tidak mengonsumsi media digital secara pasif. Sebagaimana ditegaskan oleh Chiong et al. (2012), "Interaksi sosial antara orang dewasa dan anak selama proses membaca digital, melalui teknik bertanya dan berdiskusi, terbukti lebih efektif dalam menanamkan nilai moral dibandingkan membiarkan anak terpaku pada fitur otomatis aplikasi." Melalui diskusi, pesan moral yang tersirat dalam cerita dapat dibedah dan dikaitkan dengan kehidupan nyata.

Kedua, diperlukan kurasi konten yang berbasis pada dilema moral. Pendidik harus selektif dalam memilih platform yang tidak hanya mengandalkan stimulasi visual seperti animasi atau gim, tetapi lebih menonjolkan konflik batin karakter yang menuntut anak untuk berpikir kritis. Lapsley dan Narvaez (2017) menyatakan bahwa karya sastra yang mengandung dilema moral memaksa pembaca muda untuk mengaktifkan fungsi kognitif tingkat tinggi, yang menjadi fondasi utama dalam pengembangan penalaran moral (moral reasoning) mereka.

Ketiga, penerapan Scaffolding Kognitif dan Pembatasan Fitur dilakukan untuk menjaga fokus anak pada esensi cerita. Desain media digital yang terlalu kompleks sering kali kontraproduktif terhadap penyerapan nilai. Menurut Bus et al. (2015), desain antarmuka yang terlalu ramai atau penuh dengan fitur 'interaktif-dangkal' sering kali memicu beban kognitif berlebih (cognitive overload) yang menghambat

kemampuan anak untuk menyerap pesan moral yang tersirat dalam teks. Dengan membatasi distraksi teknis, anak memiliki ruang mental yang cukup untuk melakukan refleksi mendalam.

Secara keseluruhan, strategi ini membentuk sebuah siklus berkelanjutan yang dimulai dari Kurasi (pemilihan konten yang tepat), dilanjutkan dengan Scaffolding (pengaturan beban kognitif), kemudian Dialogic Interaction (proses refleksi sosial), yang pada akhirnya bermuara pada Internalisasi Nilai secara kuat dalam diri anak.

E. Kesimpulan

Transformasi sastra anak dari media cetak ke digital merupakan keniscayaan yang membawa peluang besar bagi perluasan akses literasi, namun disertai tantangan teknis dan kognitif yang kompleks. Keberhasilan internalisasi nilai moral dalam format digital sangat bergantung pada sinergi antara inovasi teknologi dan kedalaman konten cerita.

Teknologi tidak boleh menggantikan peran refleksi kritis, melainkan harus diposisikan sebagai jembatan untuk memperkuat

kebiasaan membaca. Penelitian ini merekomendasikan para pengembang konten untuk melibatkan pakar pendidikan karakter dalam proses kreatif guna meminimalisir distraksi fitur dan memaksimalkan penyerapan pesan moral oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Lukens, R. J. (1999). *A Critical Handbook of Children's Literature*. New York: Longman. Diane Publishing.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sariasih, N. K., & Suwini, N. W. (2025). TRANSFORMASI BUDAYA LITERASI MELALUI PEMANFAATAN SASTRA DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENGUATAN MINAT BACA DAN MENULIS DI KALANGAN GENERASI MUDA MASA KINI. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, dan Sastra*.
- Taqwim, A. (2024). *Transformasi Media Terobosan Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Unsworth, L. (2006). *E-literature for Children: Enhancing Digital Literacy Communities*. London: Routledge.

Wolf, M. (2018). *Reader, Come Home: The Reading Brain in a Digital World*. New York: HarperCollins.

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Artikel in Press :

Sipe, L. R. (2023). *The Psychology of Digital Literary Appreciation in Children*. *Journal of Children's Media*.

Walsh, M. (2020). *Multimodal Literacy: What does it mean for children's literature?*. *Australian Journal of Language and Literacy*.

Jurnal :

Dheasari, A. E., Fajriyah, L., & Riska, R. (2022). *Tantangan orang tua dalam mendidik anak di era digital*. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 25-35.

Meilinda, S. (2026). *Pengaruh Digitalisasi terhadap Sastra Anak: Studi Kasus E-Book dan Media Interaktif*. *Jurnal Bahasa dan Kesusastraan*, 1(1), 1-6.

Sariasih, P., & Suwini, N. L. (2025). *Evolusi Literasi di Era Digital: Perspektif Pendidikan dan Budaya*. *Jurnal Literasi Modern*, 10(1), 45-58.

Suwandi, S. (2021). *Literasi Digital dan Pembentukan Karakter di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*.

Zuchdi, D., & Afifah, N. (2024). *Analisis Nilai Moral dalam E-Book Cerita Rakyat untuk Anak*. *Jurnal Sinta 2: Pendidikan Karakter*.