

**PENERAPAN APLIKASI SASTRA ANAK DIGITAL “CALITRA” SEBAGAI
UPAYA PENANAMAN NILAI KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Decenni Amelia¹, Novian Azis Efendi²

¹PGSD FIP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, ²SMK Metland School

Alamat e-mail: ¹decenni.amelia@dsn.ubharajaya.ac.id,

²novianazisefendi@smkmetland.net

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the digital children's literature application Calitra as a medium for fostering character values in elementary school students. This research employed a descriptive qualitative approach involving a classroom teacher and fourth-grade students at SDN Bahagia 06 Kota Bekasi. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that Calitra was integrated into learning through three stages: introduction, core activities, and closing. The application's combination of text, illustrations, and audio successfully increased students' attention and engagement during reading activities. The three digital stories contained in Calitra effectively fostered the values of independence, critical thinking, and creativity. Students were able to identify character behaviors, provide logical arguments during class discussions, and generate alternative ideas in response to the narrative situations. Students also expressed positive responses toward the application, noting that the digital format made reading more enjoyable and easier to understand. These findings demonstrate that Calitra has the potential to serve as a relevant digital learning medium that supports the implementation of the Merdeka Curriculum, particularly in strengthening the Profil Pelajar Pancasila.

Keywords: Calitra, character values, Children's Literature, Digital Stories

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan aplikasi sastra anak digital *Calitra* sebagai media penanaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru dan siswa kelas IV di SDN Bahagia 06 Kota Bekasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Calitra* diterapkan melalui tiga tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Fitur teks, ilustrasi, dan audio dalam aplikasi mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama kegiatan

membaca. Tiga cerita digital yang terdapat dalam aplikasi *Calitra* efektif dalam menanamkan nilai karakter mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Siswa mampu mengidentifikasi perilaku tokoh dalam cerita, memberikan argumen logis dalam diskusi, serta menghasilkan ide-ide alternatif sebagai respons terhadap situasi cerita. Respon siswa terhadap penggunaan aplikasi juga sangat positif, ditandai dengan meningkatnya minat membaca dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa *Calitra* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan pada era digital, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka terutama dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kata Kunci: Calitra, nilai karakter, sastra anak, cerita digital

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Penguatan karakter merupakan salah satu prioritas utama dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembentukan Profil Pelajar Pancasila sebagai dasar pengembangan peserta didik (Rachmawati et al., 2022). Pendidikan karakter di sekolah dapat diwujudkan melalui keteladanan, pengalaman langsung, maupun integrasi nilai dalam proses pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami nilai moral melalui kegiatan nyata (Hakam, 2018). Nilai-nilai karakter seperti kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas menjadi kompetensi penting yang perlu ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar agar siswa mampu menghadapi

tantangan perkembangan abad ke-21 (Ismail et al., 2021).

Pendidikan karakter juga perlu dilakukan melalui media pembelajaran yang dekat dengan pengalaman siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa cerita anak menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai moral karena alur naratifnya mampu menstimulasi pemahaman nilai secara lebih natural (Hartati et al., 2025). Cerita anak memberikan jembatan agar siswa dapat menghubungkan tindakan tokoh dengan pengalaman pribadi, sehingga internalisasi nilai dapat berlangsung lebih bermakna.

Namun, penggunaan buku bacaan cetak saat ini terlihat kurang menarik bagi siswa yang telah terbiasa dengan lingkungan digital.

Transformasi digital dalam sektor pendidikan membuka peluang pemanfaatan media berbasis aplikasi yang lebih interaktif, di mana teks, visual, dan audio dapat diakses secara terpadu sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan dan bermakna (Widiani et al., 2022).

Di sisi lain, rendahnya tingkat literasi membaca di Indonesia menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik. Sejumlah asesmen internasional, seperti PISA dan PIRLS, memperlihatkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia berada pada kategori rendah, yang menegaskan perlunya pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca sekaligus mendukung pembentukan karakter (Khalifatussalam, 2021; Susilo et al., 2020; Fauziyah et al., 2024; Hasanah & Lena, 2021). Pada saat yang sama, kurangnya ketersediaan bahan bacaan yang variatif dan menarik di sekolah serta terbatasnya integrasi nilai karakter dalam bahan bacaan digital menunjukkan adanya kebutuhan akan media yang lebih inovatif (Maulidia Rahma et al., 2015;

Efendi et al., 2023; Nurhasanah & Mustika, 2024).

Aplikasi sastra anak digital *Calitra* dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang memuat cerita anak berbasis digital dengan nilai karakter tertentu. Terdapat tiga cerita dalam aplikasi ini yang masing-masing dirancang untuk menanamkan karakter mandiri, bernalar kritis, dan kreatif melalui alur naratif yang mudah dipahami dan didukung fitur multimedia. Integrasi cerita dan teknologi digital dalam *Calitra* memungkinkan siswa memperoleh pengalaman membaca yang lebih menarik, selaras dengan karakteristik generasi yang terbiasa dengan perangkat digital (Ramdani et al., 2020). Meskipun demikian, penerapan aplikasi ini sebagai media penanaman karakter di sekolah dasar masih jarang diteliti dan belum banyak ditemui dalam literatur.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan aplikasi *Calitra* dalam pembelajaran. Penelitian ini berupaya mendeskripsikan bagaimana *Calitra* digunakan dalam proses belajar, mengidentifikasi nilai karakter mandiri, bernalar kritis, dan kreatif yang

ditanamkan melalui cerita digital, serta memahami bagaimana siswa merespons penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian pemanfaatan sastra digital sebagai media penanaman karakter. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memanfaatkan media digital yang menarik, membantu siswa mengembangkan minat baca, serta mendukung sekolah dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam proses penerapan aplikasi sastra anak digital *Calitra* dalam pembelajaran serta penanaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara natural melalui pengamatan langsung terhadap konteks, perilaku, dan interaksi subjek penelitian (Sugiyono, 2020).

Penelitian dilaksanakan di SDN Bahagia 06 Kota Bekasi, dengan subjek penelitian berupa guru kelas yang terlibat dalam proses pembelajaran serta siswa kelas IV yang menggunakan aplikasi *Calitra* sebagai media membaca. Lokasi dan subjek penelitian dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kebutuhan penelitian untuk mengkaji penerapan aplikasi sastra digital dalam konteks pembelajaran karakter.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Calitra*, termasuk strategi guru dan respons siswa. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali persepsi, pengalaman, serta pemahaman mereka terhadap nilai-nilai karakter yang muncul dalam cerita digital. Dokumentasi berupa foto, rekaman kegiatan, catatan lapangan, serta tampilan fitur aplikasi digunakan untuk memperkuat keabsahan data.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana

diuraikan oleh Miles dan Huberman (Rony, 2017). Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan terkait implementasi aplikasi dan nilai karakter mandiri, bernalar kritis, serta kreatif. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif untuk memberikan gambaran yang runtut dan sistematis mengenai temuan penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan melalui proses interpretasi terhadap keseluruhan data yang telah dianalisis untuk menentukan bagaimana aplikasi *Calitra* berperan dalam penanaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Penerapan Aplikasi Sastra Anak Digital *Calitra* dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, guru melaksanakan pembelajaran dengan mulai menerapkan aplikasi *Calitra* dalam kegiatan membaca melalui tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru memperkenalkan aplikasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran, termasuk nilai karakter yang akan dipelajari melalui cerita. Guru kemudian mengarahkan siswa

untuk mengakses cerita digital yang terdapat dalam aplikasi melalui perangkat yang disediakan.

Pada kegiatan inti, siswa membaca cerita secara mandiri maupun berkelompok dengan memanfaatkan fitur teks, ilustrasi, dan audio yang tersedia di dalam aplikasi. Fitur multimedia terbukti membantu siswa memahami isi cerita dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses membaca. Guru memandu diskusi dengan mengajukan pertanyaan pemantik untuk mendorong siswa mengidentifikasi pesan moral yang terkandung dalam cerita. Melalui interaksi tersebut, siswa terlihat lebih antusias dan mampu mengaitkan kejadian dalam cerita dengan pengalaman sehari-hari.

Pada tahap penutup, guru mengajak siswa menyimpulkan isi cerita dan nilai-nilai yang dipelajari. Beberapa siswa diminta menceritakan kembali bagian cerita yang paling mereka ingat atau memberikan pendapat tentang tokoh dan alur cerita. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka secara lisan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, guru mengungkapkan bahwa siswa sangat aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi sastra anak digital Calitra. Pada pelaksanaannya, guru menyampaikan bahwa tidak terlihat adanya kendala terhadap penggunaan *smartphone*, karena mayoritas siswa memanfaatkan *smartphone* sebagai alat penting dalam kegiatan sehari-hari, termasuk untuk keperluan belajar, komunikasi, dan hiburan

Secara keseluruhan, penerapan *Calitra* berlangsung dengan baik, ditandai dengan meningkatnya perhatian dan partisipasi siswa selama kegiatan membaca. Media digital yang mudah digunakan melalui *smartphone* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan bahan bacaan konvensional, sehingga siswa terlihat lebih fokus dan terlibat.

Penanaman Nilai Karakter Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif melalui Cerita Digital

1. Nilai Mandiri

Melalui cerita pertama pada aplikasi Calitra, siswa diperlihatkan

tokoh utama yang melakukan aktivitas tanpa bergantung pada orang lain. Selama diskusi, siswa mampu menyebutkan contoh perilaku mandiri yang ditunjukkan tokoh, seperti menyelesaikan tugas dan mengambil keputusan sendiri. Guru kemudian mengaitkan situasi dalam cerita dengan kegiatan yang dapat dilakukan siswa di rumah maupun sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa cerita digital dalam aplikasi *Calitra* dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan pemahaman siswa tentang perilaku mandiri.

2. Nilai Bernalar Kritis

Cerita kedua menampilkan konflik sederhana yang mengharuskan tokoh mengambil keputusan tertentu. Guru menggunakan momen ini untuk melatih kemampuan siswa dalam menganalisis sebab akibat, mengidentifikasi masalah, dan memberikan alternatif solusi. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan memberikan argumen. Proses ini menunjukkan bahwa nilai bernalar kritis dapat muncul melalui alur cerita yang mengajak siswa memikirkan pilihan dan konsekuensinya.

3. Nilai Kreatif

Cerita ketiga menggambarkan tokoh yang menghasilkan ide atau solusi kreatif dalam situasi tertentu. Siswa diminta menuliskan atau menceritakan ide kreatif versi mereka sebagai respons terhadap situasi serupa. Beberapa siswa mampu memberikan gagasan baru yang tidak terdapat dalam cerita, menunjukkan adanya stimulasi kreativitas melalui narasi digital. Fitur visual dan audio dalam aplikasi turut memperkuat pemahaman mereka terhadap karakter dan alur cerita.

Temuan dari ketiga cerita tersebut menunjukkan bahwa nilai karakter dapat diinternalisasikan secara bertahap melalui kegiatan membaca yang terarah dan didukung diskusi reflektif. Cerita digital memberikan konteks yang konkret sehingga memudahkan siswa memahami nilai yang dimaksud. Hal ini sejalan dengan penelitian Hartati et al., (2025) yang menegaskan bahwa cerita anak mampu menjadi media efektif dalam membangun pemahaman nilai moral melalui penyajian tokoh, alur, dan konflik yang dekat dengan kehidupan anak.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Calitra

Respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Calitra umumnya sangat positif. Siswa mengaku lebih senang membaca melalui aplikasi karena tampilannya menarik dan tidak membosankan. Mereka merasa terbantu dengan adanya ilustrasi dan audio pendukung yang membuat cerita lebih hidup. Selama observasi, siswa terlihat lebih antusias dibandingkan ketika membaca buku cetak.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa ingin menggunakan aplikasi serupa pada pembelajaran lainnya. Mereka merasa lebih mudah memahami isi cerita dan lebih percaya diri untuk bercerita kembali setelah membaca melalui aplikasi. Guru juga menyatakan bahwa aplikasi ini membantu meningkatkan fokus siswa serta memudahkan proses penanaman nilai karakter karena cerita disajikan dengan cara yang lebih menarik.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi sastra digital seperti Calitra dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, terutama dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Penerapan aplikasi sastra anak digital Calitra dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca sekaligus mendukung penanaman nilai karakter. Penggunaan media digital terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui kombinasi teks, ilustrasi, dan audio. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik saat ini yang lebih akrab dengan media digital.

Penanaman nilai karakter tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses diskusi, refleksi, dan keterlibatan siswa dalam memahami alur cerita. Calitra memberikan konteks cerita yang memungkinkan nilai karakter seperti mandiri, bernalar kritis, dan kreatif diinternalisasikan secara alami. Selain itu, respon positif siswa memperkuat bahwa media digital berpotensi meningkatkan minat baca sekaligus menjadi sarana pendidikan karakter yang efektif.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi sastra anak digital Calitra dapat mendukung proses penanaman nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Penggunaan aplikasi dalam kegiatan membaca

terbukti meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa melalui penyajian cerita berbasis teks, ilustrasi, dan audio yang lebih menarik dibandingkan bahan bacaan konvensional. Proses pembelajaran yang terstruktur melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup memungkinkan guru mengarahkan siswa untuk memahami isi cerita sekaligus merefleksikan nilai karakter yang disampaikan.

Cerita yang terdapat dalam aplikasi Calitra dapat menanamkan nilai mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Siswa mampu mengidentifikasi tindakan tokoh dalam cerita serta menghubungkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Diskusi kelas juga mendorong siswa berpikir analitis, berpendapat, dan menghasilkan ide baru. Selain itu, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi karena tampilan yang menarik, kemudahan akses, dan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan.

Secara keseluruhan, Calitra berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan pada era digital, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam memperkuat Profil Pelajar

Pancasila. Media ini dapat membantu guru menanamkan nilai karakter dengan lebih efektif melalui cerita yang dekat dengan lingkungan dan perkembangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Hakam, K. A. (2018). Model of Learning Cognitive Moral Development in Elementary School. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, IV(10), 6–14. <https://doi.org/10.18768/ijaedu.415391>

Hartati, S., Ndona, Y., & Saragi, D. (2025). Integrasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran PKN Untuk Membentuk Profil Pelajar Pancasila di Era Digital: Sebuah Studi Literatur Sistematis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 243–253. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/34700/17951>

Ismail, S., Suhana, & Zakiah, Q. Y. (2021). Analisis Kebijakan Program Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Mewujudkan Pelajar Pancasila di Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1). <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i4.469>

Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasih, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3613–3625.

Rony, Z. T. (2017). *Siap Fokus, Siap Menulis Skripsi, Tesis, Disertasi*

(Jurus Mudah Gunakan Metode Kualitatif Tipe Studi Kasus) (1st ed.). Pusat Studi Sumber Daya Manusia (PSSDM).

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Widiani, L. L. S., Riastini, P. N., & Dewa Gede Firstia Wirabrata. (2022). Aplikasi Android Belajar Membaca (KEJARBACA): Minat Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 483–491. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52568>