

Pemanfaatan Midjourney untuk Bahan Bacaan Anak Ramah Lingkungan Berbasis SDGs di Sekolah Dasar

Adelia Savitri¹, Zahro Rokhmawati², Patricia Elsa M. W.³,
Achmad Hadid Rafly P. R.⁴, Lungit Kusuma Ningrum⁵

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4,5}

{adelia.savitri.ih@upnjatim.ac.id¹, zahro.rokhmawati.fisip@upnjatim.ac.id²,

patricia.elsa.fisip@upnjatim.ac.id³, 24046010016@student.upnjatim.ac.id⁴,

24046010026@student.upnjatim.ac.id⁵}

Submission: 2025-08-24

Received: 2025-09-27

Published: 2025-09-30

Keywords: Children's Reading Materials, Environment, Illustration, Midjourney, SDGs.

Abstract. Environmental education for children is inseparable from the role of teachers in schools. However, challenges remain in providing children's reading materials with environmental themes. In addition, the use of digital technology to support the illustration process is still limited. To address these challenges, artificial intelligence (AI) tools such as Midjourney can serve as an effective solution. Midjourney is an AI-based platform that facilitates the creation of high-quality illustrations for children's storybooks. This community service program aimed to equip teachers with the skills to write children's stories, particularly focusing on the environmental pillar of the SDGs, while also utilizing AI technology to produce engaging illustrations. The method employed was a participatory approach, which actively involved teachers in the training process of story writing and illustration development. The participants were engaged in determining story topics, preparing prompts for illustrations, and designing the layout of the draft book. As a result, out of 20 participants, 10 were selected for producing the best writings that met the criteria for children's books. These selected teachers were also able to generate illustrations through Midjourney. Furthermore, questionnaire results indicated that 60% of participants "Agreed" and 40% "Strongly Agreed" that the program aligned with their teaching material needs and could be effectively utilized as a learning medium in schools. In conclusion, this program has tangible implications in enhancing the competencies of elementary school teachers in Pasuruan City to develop educational children's reading materials. The teachers not only acquired technical skills but also learned to integrate SDG values into learning media in a creative way, thereby fostering contextual and enjoyable learning experiences for students.

Katakunci: Bacaan Anak, Ilustrasi, Lingkungan, Midjourney, SDGs.

Abstrak. Edukasi mengenai permasalahan lingkungan pada anak-anak tentu tidak dapat terlepas dari peran guru di sekolah. Namun demikian, masih terdapat tantangan dalam penyediaan bahan bacaan anak yang bertema lingkungan. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses pembuatan ilustrasi masih terbatas. Untuk menjawab permasalahan tersebut,

pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan seperti Midjourney dapat menjadi solusi yang efektif. Midjourney merupakan platform berbasis AI yang dapat membantu dalam pembuatan ilustrasi berkualitas untuk buku bacaan anak. Tujuan program pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat membekali para guru dengan keterampilan menulis cerita anak, khususnya SDGs pilar lingkungan, serta menggunakan teknologi AI untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik. Metode pengabdian yang digunakan adalah metode *participatory/partisipatif*. Dengan metode partisipatif, guru memiliki keterlibatan aktif dalam pelatihan penulisan cerita anak dan pembuatan ilustrasi, mulai dari menentukan topik cerita yang ingin ditulis, penyusunan *prompt* untuk ilustrasi, dan penyusunan tata letak draft buku. Hasilnya, dari 20 peserta, terseleksi 10 peserta dengan tulisan terbaik yang sesuai dengan ketentuan perjenjangan buku anak. Sepuluh peserta tersebut mampu menghasilkan ilustrasi melalui Midjourney. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan sebanyak 60% menyatakan “Setuju” dan 40% menyatakan “Sangat Setuju” apabila kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan bahan ajar dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah. Kesimpulannya, program ini memberikan implikasi nyata berupa peningkatan kompetensi guru-guru SD di Kota Pasuruan untuk menghasilkan bahan bacaan anak yang edukatif. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai SDGs dalam media pembelajaran secara kreatif sehingga mendukung terciptanya pembelajaran kontekstual yang menyenangkan bagi siswa.

1 Pendahuluan

Menumbuhkan kesadaran terhadap isu-isu lingkungan sejak dini sangat penting dalam membentuk generasi yang peduli terhadap kelestarian alam. Anak-anak merupakan kelompok yang sangat mudah menyerap informasi baru sehingga pembelajaran mengenai lingkungan perlu dilakukan dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Ardoin & Bowers (2020) bahwa program pendidikan lingkungan pada usia dini (*early childhood environmental education*) dapat menunjukkan peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterlibatan anak terhadap isu lingkungan. Lebih lanjut, Ardoin & Bowers, (2020) juga mengatakan bahwa anak-anak lebih mudah menerima informasi tentang lingkungan jika disampaikan dengan metode yang sesuai usia. Salah satu media yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan adalah melalui

buku cerita anak. Melalui cerita yang menarik dan ilustrasi yang menggugah, anak-anak dapat memahami konsep menjaga lingkungan secara alami tanpa merasa digurui. Dengan demikian, mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai ramah lingkungan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Edukasi mengenai permasalahan lingkungan pada anak-anak tentu tidak dapat terlepas dari peran guru di sekolah. Guru memiliki peran yang penting karena menjadi *role model* dalam membentuk karakter anak-anak di sekolah (Mufida dkk., 2024). Selain mengajar, fungsi guru juga sebagai fasilitator dengan memberi bahan bacaan anak berkualitas supaya bisa menanamkan nilai-nilai positif dalam membangun karakter anak. Guru tidak hanya sebagai *role model*, tetapi juga membutuhkan keterampilan literasi menulis bahan bacaan anak untuk menunjang pembelajaran kesadaran lingkungan.

Namun demikian, masih terdapat tantangan dalam penyediaan bahan bacaan anak yang bertema lingkungan. Berdasarkan survei yang dilakukan kepada Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 01 Gadingrejo Kota Pasuruan, dapat diketahui mayoritas dari 146 jumlah guru belum memiliki keterampilan menulis dan mengembangkan cerita anak yang menarik serta berbasis pada isu lingkungan. Padahal, guru merupakan *role model* dalam literasi, termasuk dalam memproduksi bahan bacaan untuk anak (Amelia & Latif, 2024). Data sebaran asal sekolah dan jumlah guru yang tergabung dalam KKG Gugus 01 Gadingrejo Kota Pasuruan dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 1. Sebaran Data Jumlah Guru dalam KKG Gugus 01
Kota Pasuruan



Gambar 2. Perbandingan Kemampuan Guru dalam Menulis Cerita Anak

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa sejumlah 126 guru yang tergabung dalam KKG Gugus 01 Kota Pasuruan menyatakan belum bisa menulis cerita anak, sedangkan hanya 20 orang sisanya menyatakan bisa. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses pembuatan bahan bacaan masih terbatas. Kurangnya pelatihan dalam bidang literasi digital menyebabkan para guru kesulitan dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif dan interaktif.

Selain itu, Permasalahan yang dihadapi oleh guru SD di Pasuruan dalam pembuatan bahan bacaan anak bertema ramah lingkungan berbasis SDGs mencakup dua aspek utama. *Pertama*, meskipun isu lingkungan semakin penting, banyak bahan bacaan anak di sekolah dasar belum secara sistematis mengintegrasikan nilai-nilai SDGs, khususnya yang berkaitan dengan keberlanjutan lingkungan. Guru sering kali kesulitan dalam menyusun narasi yang edukatif sekaligus menarik bagi anak-anak. Selain itu, minimnya sumber referensi dan contoh bahan bacaan yang sesuai membuat guru sulit menciptakan konten yang relevan dengan usia dan pemahaman siswa, terutama dalam menyampaikan konsep, seperti daur ulang, konservasi air, dan pelestarian keanekaragaman hayati secara interaktif.

Kedua, guru memiliki keterbatasan dalam menghasilkan bahan bacaan anak yang menarik dengan visualisasi yang berkualitas. Selama ini, bahan bacaan yang digunakan di kelas masih didominasi oleh teks

atau ilustrasi sederhana yang kurang menarik bagi anak-anak. Ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan konteks cerita sangat penting dalam meningkatkan minat baca serta pemahaman siswa terhadap konsep lingkungan yang berkelanjutan sesuai dengan SDGs. Namun, banyak guru tidak memiliki keterampilan desain grafis yang memadai atau akses terhadap ilustrasi berkualitas tinggi. Akibatnya, bahan bacaan yang disusun kurang optimal dalam menarik perhatian siswa.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan/ AI seperti Midjourney dapat menjadi solusi yang efektif. Midjourney merupakan platform berbasis AI yang dapat membantu dalam pembuatan ilustrasi berkualitas tinggi untuk buku bacaan anak. Dengan memasukkan deskripsi karakter atau situasi tertentu, AI ini mampu menghasilkan gambar yang sesuai dan menarik sehingga memudahkan guru dalam menyusun bahan bacaan anak yang kreatif dan relevan dengan isu lingkungan. Selain itu, bahan bacaan tersebut juga dapat disinkronkan dengan materi pembelajaran tematik mengenai Tema Lingkungan. Dengan adanya bahan bacaan anak, hal ini diharapkan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Program pengabdian mengenai pemanfaatan AI dalam pembuatan cerita anak, sudah pernah dilakukan oleh Nurohim, dkk. (2025) dalam mendukung kegiatan *storytelling* dan desain karakter untuk kebutuhan literasi kreatif. Sementara itu, Kholifah (2024) berfokus pada pelatihan guru dalam memanfaatkan media digital berbasis AI secara umum untuk memperkaya variasi media pembelajaran di sekolah. Kedua program tersebut sama-sama menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas materi ajar dan kreativitas pendidik. Namun demikian, kebaruan program pengabdian ini terletak pada integrasi pemanfaatan Midjourney secara langsung untuk menghasilkan bahan bacaan anak ramah lingkungan yang berlandaskan nilai-nilai SDGs, dengan metode partisipatif yang memungkinkan guru tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai kreator konten pembelajaran. Dengan demikian, dibandingkan dengan program terdahulu, pengabdian ini tidak hanya memperkenalkan keterampilan teknis pemanfaatan AI, melainkan juga mengarahkan guru untuk

menginternalisasikan isu global (SDGs) ke dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar melalui media bacaan yang menyenangkan bagi anak.

Tujuan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah dapat membekali para guru dengan keterampilan menulis cerita anak, khususnya bertema ramah lingkungan berbasis SDGs, serta memanfaatkan teknologi AI untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik. Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini didanai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Lebih lanjut, kegiatan ini memiliki keterkaitan erat dengan tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya dalam mendukung terwujudnya pendidikan berkualitas serta sejalan dengan tujuan SDGs 11, yaitu adanya akses universal terhadap ruang terbuka hijau dan area publik yang aman. Adanya kesadaran terhadap lingkungan akan berdampak pada integrasi hubungan ekonomi, sosial, dan lingkungan yang harmonis. Nilai-nilai inilah yang akan diberikan kepada anak-anak melalui bahan bacaan anak yang ditulis oleh guru-guru mereka.

2 Metode

Metode pelaksanaan program pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif guru dalam setiap tahapan kegiatan. Program difokuskan pada pengembangan cerita dalam bahan bacaan anak bertema ramah lingkungan berbasis SDGs melalui empat tahap utama. Tahap pertama adalah pelatihan yang mencakup materi kesadaran lingkungan, penulisan cerita anak, serta pemanfaatan Midjourney sebagai alat bantu visualisasi ilustrasi. Tahap kedua adalah revisi dan finalisasi naskah bahan bacaan anak, yang dilakukan secara kolaboratif antara tim pengabdian dan guru peserta. Tahap ketiga berupa produksi dan distribusi buku bahan bacaan anak hasil pengembangan bersama. Selanjutnya, tahap keempat adalah evaluasi program yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta guna memperoleh umpan balik terkait efektivitas program serta kebermanfaatannya bagi pembelajaran di sekolah dasar. Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis,

tetapi juga berperan aktif dalam proses kreatif sehingga bahan bacaan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal pendidikan dasar di Pasuruan.

Sasaran program pengabdian ini adalah sepuluh orang perwakilan guru-guru dari jenjang kelas 4, 5, dan 6 yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 01 Kec. Gadingrejo Kota Pasuruan. Namun demikian, pada tahap awal, terdapat 20 guru dari perwakilan sekolah yang tergabung dalam KKG Gugus 01. Tahapan pelaksanaan dilakukan secara sistematis untuk memastikan keberhasilan implementasi program dan keterlibatan aktif mitra, yaitu KKG 01 Kecamatan Gadingrejo, Kota Pasuruan. Secara garis besar, metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari empat tahap sebagai berikut.



Gambar 3. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Tahap I : Pelatihan

Pelatihan ini terdiri dari tiga materi.

Materi pertama mengenai nilai penting kesadaran lingkungan dan hubungannya dengan SDGs, serta peran literasi dalam membangun kesadaran ekologi bagi anak-anak. Dalam materi ini, para peserta akan memahami dampak pencemaran lingkungan, contoh kasusnya di Indonesia dan dunia, serta bagaimana isu ini dapat diterjemahkan ke dalam narasi yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, khususnya tingkat kelas 4, 5, dan 6.

Materi kedua adalah pelatihan penulisan, pengembangan cerita, dan fungsi ilustrasi dalam cerita anak. Dalam tahap ini, peserta akan

diajarkan bagaimana merancang cerita yang sesuai dengan karakteristik usia anak kelas 4, 5, 6. Mulai dari penentuan tema, penyusunan premis cerita, pengembangan karakter, hingga struktur narasi. Para peserta akan dibimbing dalam menyusun draf cerita dengan pendekatan storytelling yang menarik dan edukatif. Selain itu, mereka akan didorong untuk memasukkan elemen lokal dalam cerita guna memperkuat relevansi dengan lingkungan sekitar.

Materi ketiga adalah pelatihan ilustrasi. Peserta akan diperkenalkan pada dasar-dasar ilustrasi untuk buku cerita anak, seperti komposisi gambar, warna, dan ekspresi karakter. Dalam materi ini, peserta dilatih untuk dapat menggunakan AI Midjourney sebagai alat bantu membuat ilustrasi dalam menulis cerita anak.

Tahap II : Revisi dan Finalisasi Naskah

Tahap kedua ini dilaksanakan di SD Bukir Kota Pasuruan. Setiap peserta akan mendapatkan umpan balik dari mentor mengenai cerita dan ilustrasi yang telah mereka buat. Perbaikan akan difokuskan pada penyempurnaan alur cerita, kejelasan pesan yang disampaikan, serta kesesuaian ilustrasi dengan narasi. Proses ini dilakukan secara bertahap hingga naskah siap untuk diterbitkan.

Tahap III : Produksi dan Distribusi Buku Cerita Anak

Setelah finalisasi, penerbit akan melakukan proses penerbitan dan produksi buku. Sebanyak 20 eksemplar buku akan dicetak untuk uji coba di sekolah-sekolah mitra, sementara versi digital akan disediakan secara gratis di platform daring agar dapat diakses lebih luas. Dengan adanya versi cetak dan digital, diharapkan hasil pelatihan ini dapat memberikan manfaat bagi lebih banyak guru dan siswa di luar peserta program.

Tahap IV : Evaluasi

Evaluasi program akan dilakukan melalui kuesioner dan wawancara dengan peserta untuk mengukur efektivitas pelatihan serta dampaknya terhadap keterampilan menulis dan mengajarkan literasi lingkungan. Hasil evaluasi ini akan menjadi bahan masukan untuk pengembangan program serupa di kemudian hari.

Dalam pelaksanaan program ini, anggota tim akan memiliki peran masing-masing sesuai dengan keahlian mereka. Dosen akan membimbing dalam pengembangan cerita, serta akan membantu dalam membimbing pemanfaatan AI Midjourney sebagai pelengkap ilustrasi cerita. Mahasiswa yang terlibat dalam program ini juga akan mendapatkan manfaat akademik melalui perolehan Satuan Kredit Poin Mahasiswa (SKPM) dengan berperan sebagai asisten dalam pendampingan peserta, dokumentasi kegiatan, membantu menyusun modul pelatihan, serta penyusunan video dan poster kegiatan pelatihan.

Dengan tahapan-tahapan yang sistematis ini, program diharapkan dapat menghasilkan output yang optimal serta memberikan kontribusi nyata dalam implementasi literasi lingkungan melalui media bahan bacaan anak di lingkungan pendidikan dasar.

3 Hasil

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, semua rangkaian tahap pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat ini telah memenuhi target yang ditetapkan. Dari pelatihan Tahap I, sebanyak 20 guru mengikuti pelatihan penulisan cerita anak bertema lingkungan. Semua peserta mengumpulkan kerangka cerita beserta cerita lengkapnya melalui google drive yang dibuat oleh tim pengabdian. Dari 20 cerita anak yang terkumpul, kemudian dipilih 10 cerita terbaik yang akan melanjutkan pelatihan pada Tahap II berupa pembuatan ilustrasi dengan Midjourney.



Gambar 4. Pelatihan Pembuatan Ilustrasi dengan Midjourney

A. Hasil Ilustrasi Midjourney dari Cerita Guru

Sebanyak sepuluh guru yang berasal dari perwakilan berbagai sekolah SD negeri di Kota Pasuruan telah mampu menulis cerita anak dengan tema ramah lingkungan. Selain itu, mereka telah mampu menggunakan Midjourney sebagai alat bantu dalam membuat ilustrasi sesuai dengan cerita anak sesuai karya masing-masing. Berikut ini adalah rincian judul karya peserta pelatihan.

Tabel 1. Daftar Judul Cerita Anak Bertema Lingkungan

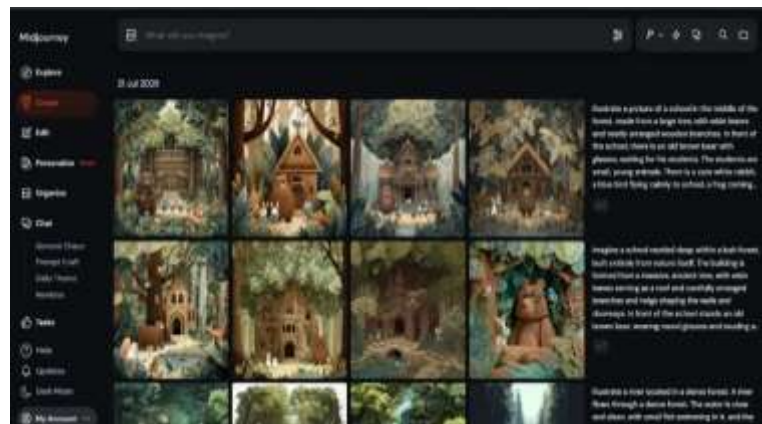
Judul Cerita Anak	Nama Penulis
Bunga Matahari dan Burung Penjaga Taman	Akhmad Syahrul Mubarak
Daunty, Sang Duta Lingkungan	Harum Mustikaningsih
Mahira dan Sungai Paravan	Ambar Wahyu Ningrum
Si Botol Ajaib	Wenny Agustiningsih
Ubah Sampah Menjadi Barang Berguna	Nurul Apriliani
Sang Penjaga Hutan Mini	Suwardiyono
Si Bunga yang Kesepian	Rusikin
Sekolah Hutan Pak Beru	Novia Nur Laili
Moham dan Hutan yang Sedih	Mariyah Ulfah
Cantiknya Sampahku	Lilik Mardiana



Gambar 5. Guru Membuat Ilustrasi dengan Midjourney

Dari masing-masing cerita tersebut, guru-guru membuat tiga ilustrasi melalui Midjourney. Untuk dapat membuat ilustrasi yang sesuai dengan cerita anak, guru harus memperhatikan prompt yang dimasukkan dalam Midjourney. Hal ini bertujuan menghindari hasil AI yang menunjukkan gambar nyata / real, bukan ilustrasi animasi yang sesuai dengan cerita anak. Selain itu, prompt yang dimasukkan harus dalam bahasa Inggris sehingga guru harus menerjemahkan prompt dengan alat bantu Google Translate.

Contoh-contoh gambar ilustrasi dari Midjourney yang dihasilkan guru adalah sebagai berikut.



Gambar 6. Contoh Ilustrasi Hutan Buatan Guru dalam Midjourney

Dari beberapa pilihan ilustrasi yang muncul dalam Midjourney, dipilihlah gambar ilustrasi yang sesuai dan paling menggambarkan latar tempat dan suasana dalam cerita yang berjudul “Sekolah Hutan Pak Beru”. Berikut ini adalah ilustrasi yang dipilih dalam menggambarkan suasana sekolah hutan Pak Beru dan murid-muridnya.



Gambar 7. Ilustrasi dari Cerita “Sekolah Hutan Pak Beru”



Gambar 8. Ilustrasi Sungai yang Kotor dalam Cerita “Sekolah Hutan Pak Beru”

Pesan yang ditonjolkan dalam ilustrasi ini menekankan pentingnya menjaga ekosistem darat, termasuk hutan. Cerita dan ilustrasi ini dapat menjadi sarana edukasi lingkungan yang menyenangkan karena disampaikan dengan pendekatan visual dan naratif yang dekat dengan dunia anak. Sebagaimana dikemukakan oleh Nodelman (2008), ilustrasi dalam buku anak memiliki peran penting dalam menguatkan makna cerita dan menstimulasi daya imajinasi pembaca. Dengan demikian, karya ini berhasil mengintegrasikan aspek edukasi lingkungan dan kreativitas visual.

Berbeda dengan “Sekolah Hutan Pak Beru”, cerita yang berjudul “Mahira dan Sungai Paravan” karya Ambar Wahyu Ningrum mengangkat isu pencemaran sungai.



Gambar 9. Ilustrasi Sungai Paravan yang Dipenuhi Sampah

Ilustrasi dari cerita “Mahira dan Sungai Paravan” menampilkan kondisi sungai yang keruh, penuh sampah, dan tidak terawat, kontras dengan sosok Mahira yang bersemangat untuk mengajak teman-temannya membersihkan aliran sungai. Penggambaran ini memberikan kesan nyata akan permasalahan pencemaran sungai yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Midjourney mampu memberikan detail visual berupa aliran air yang kotor, sampah plastik yang berserakan, hingga aktivitas semangat tokoh utama yang menekankan ajakan untuk berbuat nyata.



Gambar 10. Ilustrasi Aksi Tokoh Anak Membersihkan Sampah di Sungai

Cerita dan ilustrasi ini mengandung nilai edukasi yang kuat khususnya pada aspek menjaga kebersihan sumber air. Kehadiran ilustrasi memperkuat narasi bahwa menjaga sungai bukan sekadar tanggung jawab pemerintah, tetapi dapat dimulai dari langkah kecil oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Sipe (2007) bahwa ilustrasi dalam cerita anak bukan hanya dekorasi, tetapi juga dapat memperluas pemahaman makna dan mendukung internalisasi nilai. Dengan demikian, karya ini berhasil menyampaikan pesan moral ekologis yang kontekstual dan inspiratif bagi anak.

Cerita selanjutnya berjudul “Daunty, Sang Duta Lingkungan” karya Harum Mustikaningsih mengangkat isu tentang pengolahan sampah organik di lingkungan sekolah.



Gambar 11. Ilustrasi Pembakaran Sampah

Dalam ilustrasi “Daunty, Sang Duta Lingkungan”, Midjourney memvisualisasikan tokoh anak bernama Daunty yang mengajak anak-anak untuk mengolah sampah organik menjadi kompos. Latar gambar memperlihatkan tumpukan sampah daun yang sebelumnya tampak mengganggu lingkungan, kemudian dalam cerita, sampah organik itu diubah menjadi pupuk yang bermanfaat bagi tanaman. Visualisasi ini tidak hanya menarik secara estetis bagi anak-anak, tetapi juga sarat makna bahwa sampah memiliki nilai guna bila dikelola dengan benar.



Gambar 12. Ilustrasi Pengumpulan Sampah Organik

Ilustrasi ini menekankan pengelolaan sampah secara berkelanjutan. Melalui cerita dan gambar, anak-anak diajak untuk memahami konsep daur ulang dan pengolahan limbah organik sejak dini. Seperti dikemukakan oleh Nikolajeva & Scott (2013), ilustrasi yang memuat representasi simbolis dapat membantu anak menghubungkan teks dengan realitas yang lebih luas. Dengan demikian, karya ini memberikan kontribusi penting pada pendidikan lingkungan berbasis literasi visual.

Selain itu, isu mengenai pengolahan sampah anorganik atau sampah plastik juga terdapat dalam cerita “Si Botol Ajaib” karya Wenny Agustiningsih.



Gambar 13. Ilustrasi Tokoh Botol yang Bersedih

Ilustrasi dari cerita “Si Botol Ajaib” menampilkan suasana penuh imajinasi. Dalam cerita ini, botol plastik bekas dijadikan seorang tokoh yang bersedih karena dibuang sembarangan. Tokoh botol diberi nama Boltik dan divisualkan sedang menangis.



Gambar 14. Ilustrasi Pot Botol

Namun, adanya tokoh anak perempuan yang mengambil Boltik dan memanfaatkannya menjadi pot bunga, menjadikan Boltik yang semula dianggap sampah yang tidak memiliki daya guna, berubah menjadi pot bunga yang indah dan bermanfaat. Midjourney mampu menghasilkan gambar dengan detail visual yang ceria, seperti warna-warni hiasan dari pot botol, serta ekspresi sedih Si Botol yang awalnya merasa dibuang karena tidak berguna lagi. Ilustrasi ini secara efektif

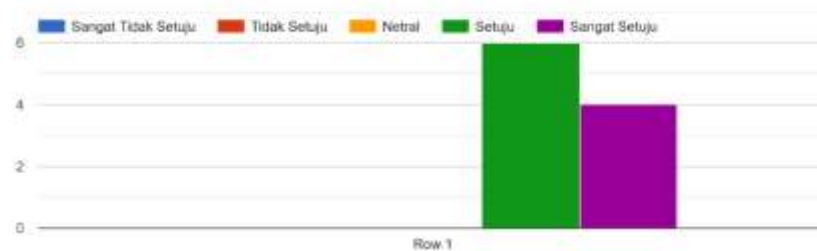
menekankan ide bahwa kreativitas dapat menjadi solusi terhadap permasalahan limbah plastik.

Pesan yang terkandung dalam ilustrasi mengajarkan anak untuk mengurangi dampak negatif sampah plastik dengan praktik daur ulang. Hal ini menunjukkan bahwa literasi lingkungan dapat dipadukan dengan kreativitas seni sehingga anak-anak tidak hanya diajak berpikir kritis, tetapi juga berkreasi dari limbah. Sebagaimana diungkapkan Arizpe & Styles (2015), ilustrasi dalam buku anak mampu membentuk kesadaran sosial melalui pengalaman visual yang menyenangkan. Oleh karena itu, cerita dan ilustrasi “Si Botol Ajaib” berhasil mengintegrasikan nilai edukatif dan estetis dalam pembelajaran lingkungan untuk anak-anak.

B. Evaluasi Kegiatan

Setelah melewati Tahap I, II, dan III pelatihan, peserta mengisi kuesioner sebagai bahan evaluasi bagi tim pelaksana pengabdian. Hasil kuesioner yang didapat sebagai berikut.

1. Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini mudah dipahami.



Gambar 15. Hasil Kuesioner tentang Penyampaian Materi

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 6 responden (60%) menyatakan setuju dan 4 responden (40%) menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami. Tidak ada responden yang memberikan jawaban netral ataupun tidak setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pelatihan disajikan secara jelas dan dapat diikuti dengan baik oleh seluruh peserta.

Hasil ini mengindikasikan bahwa rancangan materi yang telah disusun oleh tim pengabdian sesuai dengan latar belakang peserta sehingga tidak menimbulkan kesulitan dalam pemahaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Knowles (1984) mengenai prinsip andragogi bahwa materi pembelajaran orang dewasa perlu dikaitkan dengan kebutuhan praktis peserta agar mudah dipahami.



Gambar 16. Hasil Kuesioner Manfaat Midjourney

Sebanyak 6 responden (60%) menjawab setuju dan 4 responden (40%) menjawab sangat setuju bahwa pemanfaatan Midjourney menambah wawasan mereka dalam menulis cerita anak. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dalam memperkaya literasi visual.

Hasil ini juga mencerminkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran kreatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Mishra dan Koehler (2006) dalam kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), guru perlu memahami bagaimana memanfaatkan teknologi secara tepat guna mendukung pengajaran. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil memenuhi salah satu tujuan utama, yaitu memperkenalkan Midjourney sebagai alat bantu inovatif.



Gambar 17. Hasil Kuesioner Kejelasan Fasilitator dalam Menyampaikan Materi

Pada indikator ini, 5 responden (50%) menyatakan setuju dan 5 responden (50%) menyatakan sangat setuju bahwa fasilitator/pemateri menyampaikan materi dengan jelas dan komunikatif. Proporsi yang seimbang antara dua kategori tertinggi menunjukkan bahwa seluruh peserta menilai penyampaian materi efektif dan mudah dicerna.

sHal ini menunjukkan bahwa metode interaktif yang digunakan fasilitator berhasil membangun komunikasi yang baik dengan peserta. Aspek kejelasan dan interaksi sangat penting dalam proses pembelajaran orang dewasa sehingga capaian ini mendukung keberhasilan kegiatan (Brookfield, 2015).



Gambar 18. Hasil Kuesioner tentang Kemudahan Panduan

Hasil kuesioner memperlihatkan bahwa 5 responden (50%) menyatakan setuju dan 5 responden (50%) menyatakan sangat setuju terhadap kemudahan mengikuti panduan atau modul yang diberikan. Dengan distribusi jawaban ini, dapat disimpulkan bahwa modul yang

disediakan tim pengabdian sudah memadai dan membantu peserta memahami langkah-langkah teknis.

Temuan ini menjadi penting karena modul berfungsi sebagai sumber belajar mandiri yang memungkinkan guru melanjutkan praktik secara berkelanjutan. Menurut Brown et al. (2004), bahan ajar yang sistematis dan jelas akan meningkatkan keberhasilan implementasi pelatihan.



Gambar 19. Hasil Kuesioner tentang Motivasi Menulis Cerita Anak

Sebanyak 6 responden (60%) menjawab setuju dan 4 responden (40%) menjawab sangat setuju bahwa kegiatan ini meningkatkan motivasi mereka dalam menulis cerita anak. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga menumbuhkan semangat baru untuk berkreasi.

Peningkatan motivasi ini penting mengingat tantangan guru dalam menghasilkan bahan bacaan anak yang kontekstual masih cukup besar. Motivasi merupakan salah satu faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran dan inovasi pendidikan (Ryan & Deci, 2000). Dengan demikian, pelatihan ini telah berhasil menggerakkan guru untuk lebih produktif menulis.

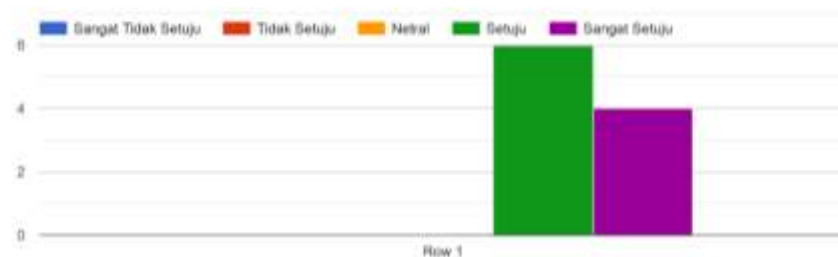


Gambar 20. Hasil Kuesioner tentang Kebutuhan Bahan Ajar.

Pada pernyataan bahwa kegiatan sesuai dengan kebutuhan bahan ajar dan dapat dimanfaatkan sebagai media ajar di sekolah, sebanyak 6 responden (60%) memilih setuju dan 4 responden (40%) memilih sangat setuju. Tidak adanya respon negatif menunjukkan relevansi kegiatan dengan kebutuhan nyata guru.

Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil memberikan solusi konkret terhadap kekurangan bahan bacaan anak yang tematik dan berbasis lingkungan. Relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan peserta sejalan dengan konsep need-based training yang menekankan pentingnya kesesuaian antara pelatihan dan praktik lapangan.

9. Saya merasa puas dengan keseluruhan kegiatan PKM ini.



Gambar 21. Hasil Kuesioner tentang Kepuasan Peserta terhadap Kegiatan

Sebanyak 6 responden (60%) menyatakan setuju dan 4 responden (40%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka merasa puas dengan keseluruhan kegiatan pengabdian ini. Hasil ini menggambarkan bahwa kegiatan berjalan sesuai harapan peserta dan meninggalkan kesan positif.

Kepuasan peserta menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan program pengabdian masyarakat. Kepuasan peserta dipengaruhi oleh kesesuaian harapan dengan hasil yang diterima. Oleh karena itu, capaian ini memperlihatkan bahwa program telah dirancang dan dilaksanakan dengan tepat.



Gambar 22. Hasil Kuesioner tentang Ketertarikan Mengikuti Kegiatan Serupa

Pada indikator ini, 6 responden (60%) menyatakan setuju dan 4 responden (40%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka tertarik mengikuti kegiatan serupa di kemudian hari. Temuan ini menunjukkan adanya keberlanjutan dampak dari pelatihan, di mana peserta tidak hanya merasa puas, tetapi juga ingin mengembangkan keterampilan lebih lanjut.

Hasil ini sangat berarti karena menunjukkan adanya peluang untuk melakukan replikasi atau pengembangan program ke kelompok guru lain. Seperti dikemukakan oleh Rogers (2008) dalam teori difusi inovasi, keberlanjutan inovasi akan lebih mudah terjadi jika peserta memiliki motivasi intrinsik untuk melanjutkan dan menyebarkan praktik baru.

4 Pembahasan

- a. Pendidikan Karakter Cinta Lingkungan Berbasis SDGs melalui Bahan Bacaan Anak

Cerita anak memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembentukan karakter sejak usia dini, khususnya dalam menanamkan nilai cinta lingkungan. Melalui narasi dan ilustrasi, anak-anak tidak hanya diajak memahami masalah lingkungan, tetapi juga digugah secara emosional untuk mengambil sikap nyata. Bahan bacaan anak Indonesia dapat menjadi medium efektif untuk menanamkan nilai kecintaan pada lingkungan. Hal ini karena sastra

anak mengandung kesadaran bahwa alam memiliki nilai yang patut dijaga dengan baik.

Dalam cerita “Bunga Matahari dan Burung Penjaga Taman” serta “Si Bunga yang Kesepian”, anak-anak diperkenalkan pada pentingnya menjaga taman dan tidak membuang sampah sembarangan. Melalui tokoh bunga yang digambarkan hidup dan burung penjaga yang peduli, cerita ini menumbuhkan kesadaran ekologis sejak dini. Hal ini sejalan dengan temuan Ramadhina dkk. (2024) bahwa buku cerita bergambar mampu mengajarkan anak untuk melihat keterhubungan antara manusia, hewan, dan tumbuhan sebagai bagian dari ekosistem sehingga memunculkan sikap menghargai alam.

Cerita “Sekolah Hutan Pak Beru” dan “Moham dan Hutan yang Sedih” menekankan pentingnya menjaga kelestarian hutan. Hutan divisualisasikan sebagai ruang hidup yang harus dijaga kebersihannya dari sampah dan kerusakan. Pesan ini sejalan dengan kajian ekokritik yang menekankan bahwa sastra anak berperan menumbuhkan cinta alam, bukan sekadar pemahaman kognitif. Menurut Glotfelty dalam Ramadhina, dkk. (2024), anak yang dibiasakan memahami nilai ekologis melalui cerita akan lebih mungkin bertindak nyata dalam melindungi alam.

Sementara itu, cerita “Daunty, Sang Duta Lingkungan” menghadirkan pengetahuan tentang pengolahan sampah organik menjadi kompos. Pesan ini sangat relevan dengan pendidikan karakter berkelanjutan yang menekankan tanggung jawab dalam pengelolaan limbah. Abbas dkk. (2025) juga menekankan pentingnya pengembangan bahan ajar kontekstual berbasis lingkungan agar siswa mampu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, cerita ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga membangun keterampilan berpikir praktis tentang solusi lingkungan.

Cerita “Si Botol Ajaib” dan “Cantiknya Sampahku” berfokus pada kreativitas dalam mendaur ulang sampah plastik. Melalui kisah tentang botol bekas yang berubah menjadi pot bunga, anak-anak belajar bahwa limbah memiliki potensi menjadi benda bernilai guna. Pesan ini berkontribusi pada pendidikan karakter konsumsi

bertanggung jawab, sejalan dengan prinsip Responsible Consumption and Production dalam SDGs. Menurut Qiming & Renganathan (2024), penggunaan buku bergambar dalam pendidikan anak terbukti meningkatkan kreativitas dan kesadaran anak terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam ilustrasi.

Adapun “Mahira dan Sungai Paravan” memberikan wawasan tentang menjaga kebersihan sungai. Melalui tokoh Mahira, anak-anak didorong untuk tidak hanya menyadari, tetapi juga melakukan aksi nyata membersihkan sungai. Hal ini sejalan dengan gagasan Jumiaty Lanta dkk. (2022) bahwa fiksi anak yang mengangkat isu lingkungan dapat menumbuhkan sikap menghargai dan menjaga alam sehingga anak tidak hanya mengerti, tetapi juga mencintai lingkungan.

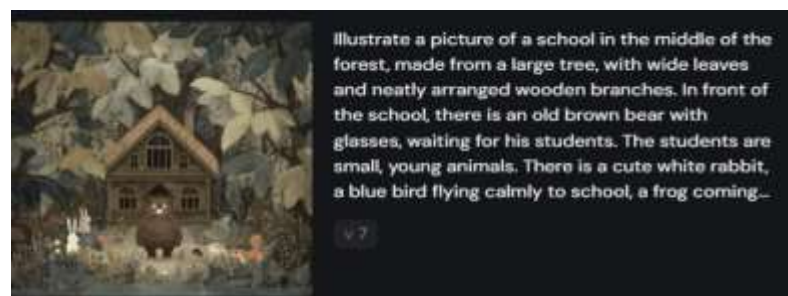
Secara keseluruhan, cerita-cerita tersebut berfungsi sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang menginternalisasi nilai cinta lingkungan pada anak. Dengan menghadirkan tema sampah, hutan, taman, dan sungai, cerita anak mampu memperkuat pendidikan karakter berbasis lingkungan yang selaras dengan tujuan Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya pada aspek pendidikan berkualitas dan pelestarian lingkungan hidup.

b. Kemampuan Menyusun Prompt dalam Penggunaan Midjourney

Kemampuan menyusun prompt menjadi keterampilan utama yang harus dikuasai guru dalam memanfaatkan Midjourney untuk menghasilkan ilustrasi cerita anak. Hal ini disebabkan kualitas visual yang dihasilkan sangat bergantung pada kejelasan instruksi yang diberikan dalam prompt. Berbeda dengan penggunaan aplikasi desain konvensional, Midjourney mengandalkan deskripsi berbasis teks yang menuntut kemampuan berbahasa, imajinasi, dan ketepatan dalam memilih kata kunci. Dengan demikian, penguasaan prompt writing tidak hanya sekadar keterampilan teknis, tetapi juga bagian dari pengembangan literasi digital guru yang semakin dibutuhkan di era teknologi pendidikan.

Dalam pelatihan ini, tim pengabdian menyusun panduan praktis penyusunan prompt yang terdiri dari tujuh aspek, yaitu subjek

utama, aktivitas, ekspresi, warna dominan, latar belakang, komposisi, dan pencahayaan. Panduan ini membantu guru untuk berpikir sistematis dalam menuangkan prompt sehingga menghasilkan bentuk visual yang sesuai. Sebagai contoh, jika seorang guru ingin menggambarkan tokoh anak yang sedang menanam pohon di hutan dengan ekspresi bahagia, maka prompt harus secara eksplisit menyebutkan subjek “anak kecil”, aktivitas “menanam pohon”, ekspresi “bahagia”, serta setting “hutan hijau yang bersih”. Hal ini memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan Midjourney bukan hanya pada penguasaan teknologinya, melainkan pada kecermatan guru dalam mendeskripsikan ide.



Gambar 23. Contoh Prompt dalam Midjourney

Lebih lanjut, keterampilan menulis prompt juga melatih guru dalam mengasah kemampuan literasi visual dan verbal secara bersamaan. Menurut Qiming & Renganathan (2024) penggunaan buku bergambar dan ilustrasi memiliki peran pedagogis penting karena membantu anak memahami makna melalui kombinasi teks dan gambar. Dalam konteks guru, latihan menyusun prompt memerlukan penguasaan bahasa yang detail sekaligus kepekaan estetika terhadap hasil visual yang diinginkan. Hal ini menjadikan proses penyusunan prompt bukan hanya latihan teknis, tetapi juga sarana penguatan kreativitas guru.

Selain itu, penyusunan prompt yang baik juga memperlihatkan bagaimana teknologi kecerdasan buatan dapat menjadi mitra dalam kegiatan kreatif guru. Penguasaan prompt menjadikan guru mampu mengarahkan Midjourney untuk menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan nilai edukatif dan karakter cerita anak. Dengan demikian, guru tidak lagi hanya sebagai pengguna pasif teknologi, melainkan

juga sebagai kreator yang memanfaatkan AI secara kritis. Hal ini sejalan dengan konsep Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) oleh Mishra dan Koehler (2006) bahwa guru perlu memahami integrasi teknologi, pedagogi, dan konten secara bersamaan agar penggunaan teknologi tepat guna dalam pendidikan.

Dengan demikian, penguasaan keterampilan menyusun prompt berdampak langsung pada keberlanjutan program pengabdian. Dengan adanya panduan praktis yang disediakan, guru dapat secara mandiri melanjutkan praktik pembuatan ilustrasi untuk karya-karya selanjutnya tanpa harus selalu bergantung pada pendampingan tim. Hal ini sesuai dengan prinsip pendidikan orang dewasa bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika peserta mampu mengaplikasikan keterampilan baru dalam konteks kehidupannya sendiri (Knowles, 1984). Dengan demikian, kemampuan menulis prompt tidak hanya menghasilkan ilustrasi yang menarik, tetapi juga menjadi bekal jangka panjang bagi guru dalam mendukung literasi anak melalui bahan bacaan bergambar berbasis lingkungan.

5 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini telah berhasil membekali guru SD di Pasuruan dengan keterampilan menulis cerita anak bertema lingkungan sekaligus memanfaatkan teknologi Midjourney untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik. Indikator keberhasilannya dapat dilihat dari sepuluh cerita anak yang telah dilengkapi dengan ilustrasi dari Midjourney. Hasil tersebut tidak hanya mendukung penyediaan bahan bacaan yang edukatif dan kontekstual sesuai nilai-nilai SDGs, tetapi juga meningkatkan kompetensi digital guru, khususnya dalam penulisan *prompt* yang menuntut kreativitas, sistematisasi, dan pemikiran kritis. Respons positif peserta menunjukkan bahwa program ini relevan dengan kebutuhan nyata guru dan berpotensi berkelanjutan. Oleh karena itu, direkomendasikan agar kegiatan serupa diperluas cakupannya, baik melalui replikasi di kelompok guru lain maupun pengembangan modul pengabdian lanjutan yang lebih mendalam sehingga dapat memperkuat kapasitas guru dalam literasi digital dan pendidikan lingkungan di sekolah dasar.

6 Pengakuan

Ucapan terima kasih diberikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur yang telah memberikan Hibah Internal Tahun Anggaran 2025 untuk program Pengabdian kepada Masyarakat Skema PKM Edukasi (PKM EDU). Terima kasih juga disampaikan kepada Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 01 Kota Pasuruan sebagai mitra yang telah berkomitmen dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dari awal hingga akhir.

7 Referensi

- Ainsworth, S., & Pekarek, A. (2022). *Gender in Human Resources: Hiding in Plain Sight*. *Human Resource Management Journal*, 32(4), 890–905. <https://doi.org/10.1111/1748-8583.12437>
- BPS. (2024). *Persentase Penduduk Umur 15 tahun ke Atas Menurut Klasifikasi Desa, Jenis Kelamin, dan Jenjang Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan 2009-2023* [BPS]. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/1/MTYxMCMx/persentase-penduduk-umur-15-tahun-ke-atas-menurut-klasifikasi-desa--jenis-kelamin--dan-jenjang-pendidikan-tertinggi-yang-ditamatkan--2009-2023.html>
- Abbas, N., Fathurrohman, M., & Muslimin, E. (2025). Peningkatan kompetensi guru melalui pendampingan penulisan buku ajar. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 6(2), 523–532. <https://doi.org/10.33650/guyub.v6i1.10801>
- Amelia, I., & Latif, L. (2024). Peran Guru dalam Pengembangan Karakter dan Literasi Siswa di Sekolah Dasar Negeri Tumang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 754–764. <https://aulad.org/aulad/article/view/787>
- Ardoyn, N. M., & Bowers, A. W. (2020). Early childhood environmental education: A systematic review of the research literature. *Educational Research Review*, 31, 100353. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100353>

- Arizpe, E., & Styles, M. (2015). *Children reading picturebooks: Interpreting visual texts* (2nd ed.). London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315683911>
- Brookfield, S. D. (2015). *The skillful teacher: On technique, trust, and responsiveness in the classroom* (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Brown, S., Race, P., & Smith, B. (2004). *500 tips for teachers*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203307359>
- Forest Watch Indonesia. (2024). Hari Lingkungan Hidup 2024: Degradasi Lahan Membuat Kehidupan Masyarakat Dunia Terancam. <https://fwi.or.id/hari-lingkungan-hidup-2024-degradasi-lahan/>
- Jumiati Lanta, Rahman, F., Lewa, I., & Akhmar, A. M. (2022). Respect for nature in Indonesian children's fiction: Ecocriticism perspective. *Webology*, 19(1), 6010–6016. <https://www.webology.org/data-cms/articles/20220206020817pm19402.pdf>
- Kholifah, dkk. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) Dan Realitas Virtual (VR) Untuk Guru Mata Pelajaran Ekonomi Di Kebumen. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(3), 3678–3685. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i3.3856>
- Knowles, M. S. (1984). *Andragogy in action: Applying modern principles of adult learning*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Mufida, S., Tinggi, S., Islam, A., & Bengkalis, N. (2024). PT. Media Akademik Publisher PERAN GURU DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA. *JMA*, 2(6), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2013). *How picturebooks work*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203960615>

- Nodelman, P. (2008). *The hidden adult: Defining children's literature*. Maryland: Johns Hopkins University Press.
- Nurohim, G. S., Budi Al Amin, & Diah Pradiatiningtyas. (2025). Memanfaatkan AI untuk Storytelling: Panduan Praktis untuk Content Creator pada Yayasan Kelurahan Banjarsari. *Masyarakat Berkarya : Jurnal Pengabdian dan Perubahan Sosial*, 2(2), 68–79. <https://doi.org/10.62951/karya.v2i2.1393>
- Qiming, X., & Renganathan, S. (2024). Using picturebooks as a pedagogical tool to teach drawing: A case study in a preschool in China. *International Journal of Early Childhood*. <https://doi.org/10.1007/s13158-024-00403-3>
- Ramadhina, A. P., Tristanty, A. A. I., Hidayati, N., & Saraswati, R. (2024). Teaching children to let nature to just be in ecological children's picture books by Kate Messner: An ecocriticism analysis. *Lakon: Jurnal Kajian Sastra dan Budaya*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.20473/lakon.v13i1.45469>
- Rogers, E. M. (2008). *An integrated approach to communication theory and research* (2nd ed.). London: Routledge.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sipe, L. R. (2007). *Storytime: Young children's literary understanding in the classroom*. New York: Teachers College Press.