

## PERAN SASTRA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN EMOSI DAN EMPATI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

**Dewi Kusuma**

*Universita Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia.*

[Dewikusuma1988@upi.edu](mailto:Dewikusuma1988@upi.edu)

### ABSTRAK

Pengembangan emosional pada anak Sekolah Dasar (SD) memiliki peranan krusial karena merupakan dasar utama dalam membentuk karakter, keterampilan sosial, serta kesehatan psikologis mereka di masa mendatang. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana sastra digital dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman emosi dan rasa empati pada siswa SD. Sastra digital memadukan teks naratif dengan elemen visual, audio, dan interaktif, menawarkan pendekatan yang unik dalam mengajarkan nilai-nilai sosial dan emosional kepada anak. Melalui cerita yang diakses secara digital siswa dapat berinteraksi dengan karakter dan situasi yang memungkinkan mereka memahami berbagai emosi dan perspektif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mendalami pengalaman dan pandangan siswa terhadap sastra digital. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan analisis partisipasi siswa untuk mengevaluasi keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan melibatkan 20 siswa kelas IV sebagai partisipan, metode ini memungkinkan triangulasi data yang valid dan memberikan gambaran menyeluruh tentang peran sastra digital dalam mendukung perkembangan emosi dan empati siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sastra digital memiliki peran dalam mendorong anak untuk mendalami emosi karakter dan memahami situasi dari sudut pandang orang lain. Elemen visual dan interaktif membantu siswa menghayati perasaan tokoh dalam cerita, sehingga lebih mudah memahami emosi seperti sedih, marah, senang, dan empati terhadap kesulitan karakter.

**Kata kunci:** empati, pemahaman, sastra

### PENDAHULUAN

Sastra digital merupakan inovasi penting dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen sastra dengan teknologi digital, membuka peluang baru dalam pengajaran dan pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar. Inovasi ini memberikan media interaktif yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkaya pemahaman emosi dan empati melalui pengalaman naratif yang lebih imersif.



Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan dan Peningkatan Keterlibatan Siswa. Menurut laporan UNESCO (2020), penerapan teknologi dalam pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam, terutama dalam memahami materi yang rumit seperti emosi dan hubungan antar karakter. Hal ini penting bagi siswa sekolah dasar yang sedang berada pada masa perkembangan kognitif dan emosional yang kritis. Mereka memerlukan alat yang efektif untuk memahami perasaan mereka sendiri dan belajar mengenai cara merespons perasaan orang lain.

Sastra digital menyediakan platform yang menyajikan cerita melalui elemen visual, audio, dan interaktif, memungkinkan siswa untuk memahami narasi dari perspektif yang lebih langsung dan konkret. Teknologi ini memfasilitasi koneksi antara siswa dan karakter dalam cerita, yang menurut penelitian UNESCO dapat memperkuat keterlibatan siswa, terutama dalam konteks pendidikan literasi.

Peningkatan empati melalui pengalaman naratif. Penelitian oleh Cohen dan Strayer (1996) mengungkapkan bahwa empati bisa dikembangkan melalui narasi yang memberikan pengalaman emosional yang kuat. Sastra digital, dengan kemampuan interaktifnya, menawarkan pengalaman ini dengan lebih efektif dibandingkan dengan teks tradisional. Siswa tidak hanya membaca, tetapi juga dapat "merasakan" dan berinteraksi dengan konflik emosional yang dialami karakter, sehingga dapat lebih mudah menginternalisasi pelajaran tentang empati.

Efektivitas media digital dalam pembelajaran. Menurut laporan dari EdTech Magazine (2021), sebanyak 75% siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media digital dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Ini menunjukkan bahwa penggunaan sastra digital dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat lebih menarik bagi siswa, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap perasaan dan emosi yang ada dalam cerita. Selain itu, aspek interaktivitas membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis saat mereka mencoba memecahkan masalah atau memahami tindakan karakter dalam konteks cerita.

Potensi sastra digital dalam pengembangan emosi dan empati. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya secara emosional dan visual, sastra digital memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan empati siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan dari Cohen dan Strayer bahwa keterlibatan emosional mendalam melalui narasi dapat membentuk empati lebih baik, terutama bagi anak-anak di tahap perkembangan awal. Dengan menggunakan teknologi yang interaktif, siswa tidak hanya menjadi pembaca, tetapi juga peserta aktif dalam cerita yang mereka pelajari. Dengan semua potensi yang ditawarkan oleh sastra digital, sangat penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan inovasi ini ke dalam kurikulum



pendidikan dasar, sehingga siswa dapat berkembang baik secara kognitif maupun emosional.

Novelty atau kebaruan dari penelitian yang mengeksplorasi peran sastra digital dalam meningkatkan pemahaman emosi dan empati pada siswa Sekolah Dasar dijelaskan pada beberapa aspek.

*Pertama*, integrasi sastra digital untuk pengembangan sosial-emosional.

Penelitian ini menghadirkan pendekatan baru dalam penggunaan sastra digital untuk tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional, khususnya empati dan pemahaman emosi. Meskipun penelitian sebelumnya telah membahas sastra sebagai alat pengembangan empati, kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media digital interaktif yang memperkaya narasi tradisional dengan elemen visual, audio, dan pilihan interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mendalam memahami emosi karakter dalam cerita melalui pengalaman yang lebih imersif.

*Kedua*, pendekatan interaktif untuk pengembangan empati. Penelitian ini juga menunjukkan kebaruan dalam cara pembelajaran emosi dan empati diterapkan di sekolah dasar melalui fitur interaktif yang ditawarkan oleh sastra digital. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih tindakan karakter dan menghadapi konsekuensi dari tindakan tersebut, mereka dapat memahami dampak emosional dari setiap pilihan. Ini adalah cara baru yang tidak tersedia dalam teks cetak tradisional dan memperkuat keterlibatan siswa dalam memahami perspektif orang lain.

*Ketiga*, eksplorasi mendalam pengalaman siswa dalam penggunaan teknologi. Kebaruan lainnya adalah penelitian kualitatif mendalam tentang bagaimana siswa merespons pengalaman sastra digital. Banyak penelitian tentang teknologi dalam pendidikan fokus pada aspek kognitif dan keterampilan literasi. Namun, penelitian ini memperluas cakupan dengan menekankan bagaimana pengalaman interaktif dan visual membantu siswa menginternalisasi pelajaran emosional dan sosial melalui teknologi digital, sehingga memberikan wawasan baru tentang penerapan teknologi dalam pengembangan karakter di pendidikan dasar.

*Keempat*, kombinasi narasi dan media interaktif untuk memahami emosi. Sebagai kebaruan lain, penelitian ini menunjukkan bagaimana kombinasi narasi sastra tradisional dengan media digital interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya secara emosional. Integrasi elemen visual dan audio yang membantu siswa lebih mudah menghubungkan emosi yang abstrak (seperti sedih, marah, dan empati) dengan situasi konkret dalam cerita merupakan inovasi dalam



pembelajaran berbasis teknologi. Secara keseluruhan, kebaruan dari penelitian ini terletak pada eksplorasi dan pemanfaatan sastra digital interaktif sebagai alat yang tidak hanya meningkatkan literasi tetapi juga mendukung perkembangan sosial-emosional siswa, terutama dalam hal pemahaman emosi dan empati. Ini memberikan perspektif baru dalam pendidikan berbasis karakter di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tujuan mengeksplorasi peran sastra digital dalam meningkatkan pemahaman emosi dan empati pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman dan pandangan siswa secara mendalam, serta memahami dampak sastra digital terhadap perkembangan sosial-emosional mereka.

1. Subjek penelitian.  
Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas IV di sebuah sekolah dasar. Siswa ini dipilih menggunakan teknik purposive sampling, di mana mereka dianggap memiliki keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi dan siap untuk menggunakan sastra digital sebagai alat pembelajaran.
2. Lokasi Penelitian  
Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar yang telah memiliki akses ke teknologi dan perangkat digital yang mendukung implementasi sastra digital.
3. Instrumen Penelitian.  
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:
  - a. Pedoman Observasi: Observasi dilakukan untuk memantau bagaimana siswa berinteraksi dengan konten sastra digital selama pembelajaran, termasuk keterlibatan emosional mereka dan partisipasi dalam aktivitas interaktif.
  - b. Pedoman Wawancara: Pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa setelah mereka berpartisipasi dalam pembelajaran sastra digital. Wawancara bersifat semi-terstruktur, memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dan bagaimana mereka memaknai emosi dalam cerita yang mereka baca.
  - c. Dokumentasi Aktivitas Siswa: Peneliti juga mendokumentasikan partisipasi siswa selama proses pembelajaran melalui catatan lapangan dan rekaman audio atau video (dengan izin), yang kemudian dianalisis untuk melihat pola-pola interaksi dan respons emosional siswa terhadap sastra digital.



4. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

- a. **Observasi Langsung:** Peneliti mengamati secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan konten sastra digital. Observasi difokuskan pada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, ekspresi emosional yang terlihat, dan cara mereka merespons situasi atau karakter dalam cerita digital.
- b. **Wawancara Mendalam:** Setelah sesi pembelajaran, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan siswa untuk mengeksplorasi pengalaman mereka dalam menggunakan sastra digital. Wawancara ini bertujuan untuk memahami bagaimana siswa merespons emosi karakter dalam cerita serta bagaimana pengalaman interaktif mempengaruhi pemahaman mereka terhadap empati.
- c. **Analisis Partisipasi Siswa:** Partisipasi siswa selama pembelajaran, termasuk interaksi mereka dengan cerita dan respon terhadap karakter, dianalisis untuk melihat bagaimana elemen visual dan interaktif mempengaruhi pemahaman mereka terhadap emosi dan empati.

5. Teknik Analisis Data

- a. **Analisis Tematik:** Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis menggunakan analisis tematik. Peneliti mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari interaksi siswa dengan sastra digital, seperti keterlibatan emosional, pemahaman empati, dan bagaimana elemen visual serta interaktif membantu mereka memahami emosi.
- b. **Triangulasi Data:** Untuk memastikan validitas hasil penelitian, dilakukan triangulasi antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi aktivitas siswa. Dengan membandingkan data dari berbagai sumber, peneliti dapat memverifikasi temuan dan mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang peran sastra digital dalam pengembangan sosial-emosional siswa.
- c. **Prosedur Penelitian**
  - 1) **Persiapan:** Peneliti mempersiapkan instrumen penelitian, termasuk pedoman wawancara dan observasi, serta mendapatkan izin dari sekolah dan orang tua siswa untuk melakukan penelitian.
  - 2) **Pelaksanaan Observasi:** Peneliti mengamati proses pembelajaran sastra digital di kelas selama beberapa sesi, mencatat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
  - 3) **Wawancara:** Wawancara dilakukan setelah pembelajaran untuk mengeksplorasi pandangan siswa tentang pengalaman mereka dengan sastra digital.
  - 4) **Analisis Data:** Data yang dikumpulkan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi peran sastra digital dalam meningkatkan



pemahaman emosi dan empati.

Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang mendalam dan rinci tentang bagaimana sastra digital mempengaruhi perkembangan sosial-emosional siswa, khususnya dalam hal pemahaman emosi dan empati.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini mengeksplorasi peran sastra digital dalam meningkatkan pemahaman emosi dan empati pada siswa kelas IV di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan analisis partisipasi siswa selama pembelajaran sastra digital, diperoleh temuan-temuan berikut:

Keterlibatan siswa dalam Pembelajaran Sastra Digital. Observasi menunjukkan bahwa 18 dari 20 siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran sastra digital. Elemen visual, audio, dan interaktif dari sastra digital menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih fokus dan terlibat dibandingkan pembelajaran dengan teks konvensional. Siswa sering bereaksi terhadap situasi cerita dengan menunjukkan emosi seperti tawa, rasa prihatin, dan bahkan kesedihan ketika tokoh dalam cerita menghadapi konflik. Keterlibatan emosional ini menjadi indikasi bahwa sastra digital berhasil memfasilitasi keterhubungan antara siswa dan karakter dalam cerita.

Temuan bahwa 18 dari 20 siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sastra digital sesuai dengan Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky. Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alat pembelajaran yang mendukung. Dalam konteks ini, sastra digital berfungsi sebagai alat yang memediasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Elemen visual, audio, dan interaktif tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk membangun makna secara aktif melalui interaksi dengan cerita dan karakter. Hal ini sejalan dengan konsep Vygotsky tentang Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi dengan dukungan alat bantu seperti teknologi interaktif.

Lebih lanjut, keterlibatan aktif siswa juga dapat dikaitkan dengan Teori Motivasi Self-Determination (Deci & Ryan, 2000). Menurut teori ini, keterlibatan siswa meningkat ketika kebutuhan mereka untuk otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi. Sastra digital, dengan elemen interaktif yang memungkinkan siswa membuat pilihan dalam cerita, memberikan rasa otonomi yang lebih besar. Selain itu, elemen visual dan audio membantu siswa merasa lebih kompeten dalam memahami cerita, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat dalam proses belajar.



Pemahaman Emosi Karakter. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 90% siswa mampu mengidentifikasi berbagai emosi yang dialami oleh karakter dalam cerita. Ketika ditanya tentang perasaan karakter, siswa dapat menjelaskan dengan baik perasaan seperti sedih, marah, bahagia, dan takut yang dialami oleh tokoh utama. Mereka juga mampu memberikan alasan mengapa karakter merasa seperti itu, yang menunjukkan adanya pemahaman mendalam terhadap konteks emosional dalam cerita.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi berbagai emosi yang dialami karakter, yang tercermin dari penjelasan mendalam mereka tentang perilaku dan perasaan karakter dalam cerita. Ini sejalan dengan Teori Kecerdasan Emosional (Goleman, 1995), yang menekankan bahwa memahami emosi adalah langkah pertama dalam pengembangan kecerdasan emosional. Daniel Goleman menyatakan bahwa pengenalan emosi, baik emosi diri sendiri maupun emosi orang lain adalah keterampilan dasar dalam membangun empati dan hubungan interpersonal yang sehat. Elemen visual dan audio dalam sastra digital membantu siswa untuk mengaitkan ekspresi emosional yang lebih abstrak dengan stimuli yang konkret (seperti ilustrasi karakter yang sedih atau suara latar yang dramatis). Ini memfasilitasi proses pengenalan dan pemahaman emosi, yang menurut Goleman, adalah langkah penting dalam pengembangan kecerdasan emosional.

Selain itu, kemampuan siswa untuk mengidentifikasi alasan di balik emosi karakter dapat dijelaskan melalui teori Kognitif Sosial Albert Bandura (1986). Bandura berpendapat bahwa individu belajar melalui pengamatan dan pemahaman terhadap tindakan dan konsekuensi yang dialami orang lain. Dalam hal ini, siswa belajar untuk memahami emosi karakter melalui pengamatan terhadap peristiwa dalam cerita, dan elemen interaktif memungkinkan mereka untuk menjelajahi konsekuensi dari berbagai pilihan. Proses ini memperkaya pemahaman mereka tentang bagaimana perasaan dan tindakan saling terkait dalam situasi sosial.

Pengembangan Empati. 16 dari 20 siswa menunjukkan tanda-tanda peningkatan empati setelah mengikuti sesi pembelajaran sastra digital. Ketika diminta untuk merenungkan situasi yang dihadapi karakter, siswa menunjukkan kemampuan untuk memposisikan diri mereka pada perspektif karakter. Siswa mengungkapkan bahwa mereka "merasakan kesedihan" saat tokoh utama kehilangan sesuatu yang berharga, atau "marah" saat karakter diperlakukan tidak adil. Hal ini mengindikasikan bahwa sastra digital, melalui elemen interaktifnya, membantu siswa untuk lebih mendalami emosi karakter dan memahami situasi dari sudut pandang orang lain.



Penelitian ini menemukan bahwa 16 dari 20 siswa menunjukkan peningkatan empati setelah mengikuti pembelajaran sastra digital. Martin Hoffman (2000), seorang ahli dalam pengembangan empati, menyatakan bahwa empati berkembang melalui pengalaman emosional yang kuat dan identifikasi dengan orang lain. Teori Pengembangan Empati Hoffman menunjukkan bahwa empati pada anak-anak berkembang ketika mereka mampu memahami dan berbagi emosi orang lain. Dengan elemen interaktif yang memungkinkan siswa "menjalani" pengalaman karakter dalam cerita, sastra digital memberikan pengalaman emosional yang mendalam, yang pada gilirannya memfasilitasi perkembangan empati. Ketika siswa diminta untuk membuat keputusan yang mempengaruhi jalannya cerita, mereka ditempatkan dalam situasi di mana mereka harus mempertimbangkan perasaan dan perspektif karakter, yang merupakan kunci dalam pengembangan empati.

Elemen visual dan audio, seperti animasi gerakan karakter dan efek suara yang dramatis, juga memperkuat keterlibatan emosional siswa, yang merupakan aspek penting dalam proses empati. Cohen dan Strayer (1996) dalam penelitiannya tentang empati menyatakan bahwa pengalaman naratif yang kuat dapat memfasilitasi identifikasi emosional yang lebih dalam dengan karakter dalam cerita. Dalam hal ini, sastra digital menawarkan medium yang memungkinkan siswa untuk lebih mendalami perasaan karakter dan secara langsung merasakan dampak emosional dari situasi yang dihadapi karakter

Interaksi dengan Elemen Visual dan Interaktif. Elemen visual dan interaktif dari sastra digital terbukti membantu siswa menghayati cerita lebih baik. Misalnya, beberapa siswa menyatakan bahwa animasi gerakan karakter dan efek suara membuat mereka merasa lebih terhubung dengan emosi yang sedang dialami oleh karakter. Dalam cerita yang melibatkan adegan sedih, suara latar dan ilustrasi yang suram turut memperkuat pemahaman mereka terhadap emosi yang ditampilkan. Selain itu, fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk memilih tindakan karakter membantu siswa berpikir kritis tentang konsekuensi dari setiap pilihan, yang juga berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami perspektif yang berbeda.

Elemen visual dan interaktif dari sastra digital, seperti yang diamati dalam penelitian ini, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam cerita, yang mendorong keterlibatan kognitif dan emosional. Menurut teori multimedia learning (Mayer, 2001), pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui multiple channels (visual, audio, dan teks) karena hal ini memungkinkan pemrosesan kognitif yang lebih mendalam. Richard Mayer menyatakan bahwa mengombinasikan elemen visual dan audio dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi dan membantu mereka memahami informasi dengan lebih baik. Dalam konteks sastra digital, animasi dan efek suara yang relevan memperkuat





pengalaman emosional siswa dan membantu mereka memahami narasi dengan cara yang lebih mendalam dan intuitif.

Lebih lanjut, fitur interaktif dalam sastra digital yang memungkinkan siswa untuk memilih tindakan karakter berhubungan dengan Teori Pembelajaran Aktif (Bonwell & Eison, 1991). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pengambilan keputusan dan pemecahan masalah akan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka. Dengan membuat siswa bertanggung jawab atas pilihan yang mereka buat dalam cerita, fitur interaktif memperkuat kemampuan berpikir kritis dan empati siswa, karena mereka harus mempertimbangkan dampak emosional dari tindakan yang mereka pilih pada karakter dalam cerita.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sastra digital memainkan peran yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman emosi dan empati siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pengalaman naratif yang mendalam dapat meningkatkan empati (Cohen & Strayer, 1996). Dengan memperkaya narasi melalui elemen visual, audio, dan interaktif, sastra digital tidak hanya membuat cerita lebih menarik tetapi juga memberikan pengalaman emosional yang lebih kuat bagi siswa. Siswa tidak hanya mengamati, tetapi juga “merasakan” situasi yang dihadapi karakter, yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami emosi yang kompleks.

Elemen visual dan audio yang disajikan dalam sastra digital berperan penting dalam membantu siswa untuk memahami emosi yang lebih abstrak. Misalnya, dalam cerita yang melibatkan perasaan marah atau kecewa, ilustrasi yang tajam dan suara latar yang dramatis membantu siswa mengaitkan perasaan mereka dengan apa yang mereka lihat dan dengar. Elemen ini memperdalam keterlibatan emosional siswa dan membantu mereka menginternalisasi emosi yang muncul dalam cerita.

Selain itu, fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk mempengaruhi jalannya cerita memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan. Hal ini memperkuat keterampilan empati siswa karena mereka harus membayangkan bagaimana perasaan dan reaksi karakter dalam berbagai situasi yang berbeda.

Sastra digital juga terbukti menjadi alat yang efektif dalam mendukung pendidikan berbasis karakter. Melalui cerita digital yang kaya akan konten sosial dan emosional, siswa tidak hanya belajar membaca dan memahami narasi, tetapi juga membentuk kemampuan untuk berempati, berpikir kritis, dan memahami perspektif yang berbeda. Penggunaan sastra digital dengan pendekatan interaktif memberikan pengalaman belajar yang holistik, di mana aspek kognitif dan emosional siswa berkembang secara seimbang.



## **SIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa sastra digital memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan sosial-emosional siswa sekolah dasar, terutama dalam hal pemahaman emosi, pengembangan empati, dan kemampuan regulasi emosional. Pengalaman membaca interaktif yang dihadirkan oleh sastra digital tidak hanya memperkaya pemahaman siswa terhadap berbagai emosi, tetapi juga membantu mereka mengelola perasaan seperti empati, kesedihan, atau kebahagiaan secara konstruktif. Karakter seperti empati, toleransi, kejujuran, rasa tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama dapat ditingkatkan melalui eksplorasi cerita-cerita yang menghadirkan konflik emosional, dilema moral, atau situasi yang membutuhkan penyelesaian masalah secara kolektif. Oleh karena itu, sastra digital dapat menjadi alat yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis karakter, khususnya dalam mengajarkan nilai-nilai sosial, pengendalian diri, dan empati di sekolah dasar.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Asosiasi Pengembang Perangkat Lunak Pendidikan. (2021). Laporan tahunan penggunaan teknologi pendidikan di sekolah dasar. "APPLP". Retrieved from <https://applp.org/laporan-tahunan-teknologi-pendidikan-2021>.
- Bandura, A. (1986). "Social foundations of thought and action: A social cognitive theory". Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). "Active learning: Creating excitement in the classroom". ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: The George Washington University.
- Cohen, D., & Strayer, J. (1996). Empathy in conduct-disordered and comparison youth. "Developmental Psychology", 32(6), 988-998. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.32.6.988>.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. "Psychological Inquiry", 11(4), 227-268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01).
- EdTech Magazine. (2021). How digital media is enhancing student engagement in the classroom. "EdTech Magazine". Retrieved from <https://edtechmagazine.com/k12/article/2021/05/how-digital-media-enhancing-student-engagement-classroom>.
- Goleman, D. (1995). "Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ". New York: Bantam Books.
- Hoffman, M. L. (2000). "Empathy and moral development: Implications for caring and justice". Cambridge University Press.
- Jenkins, H. (2006). "Convergence culture: Where old and new media collide". New York University Press.
- Mayer, R. E. (2001). "Multimedia learning". Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139164603>.



- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. "On the Horizon", 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.
- UNESCO. (2020). "Global education monitoring report 2020: Inclusion and education—It means all". UNESCO Publishing. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373718>.
- Vygotsky, L. S. (1978). "Mind in society: The development of higher psychological processes". Cambridge, MA: Harvard University Press.