

Pendampingan pengembangan guru SD/MI dalam pembuatan cerita anak menggunakan *Artificial Intelligence* (AI)

Patimah¹, Heru Mudiyanto², dan Aceng Jaelani³
^{1,2,3} **Jurusan PGMI FITK, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon**
*patimah@syekhnurjati.ac.id

ABSTRAK

Cerita anak memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter, pengembangan literasi, dan peningkatan imajinasi anak usia sekolah dasar. Namun, kualitas cerita anak yang beredar di masyarakat masih relatif rendah, baik dari segi bahasa, alur, maupun variasi tema. Guru SD/MI memiliki potensi besar sebagai produsen cerita anak yang edukatif, tetapi masih menghadapi keterbatasan keterampilan dalam menulis cerita dan memanfaatkan teknologi digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendampingi guru SD/MI dalam pembuatan cerita anak menggunakan *Artificial Intelligence* (AI). Metode yang digunakan adalah *Asset Based Community Development* (ABCD) yang meliputi tahapan *discovery*, *dream*, *design*, *define*, dan *destiny*. Sasaran kegiatan adalah 10 guru di SDIT Bilingual Alma Asy-Syauqi Cirebon. Pendampingan dilakukan melalui pelatihan tatap muka, pendampingan daring, serta praktik langsung menggunakan AI dalam penyusunan judul, outline, naskah cerita, dan ilustrasi. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai tahapan ABCD dan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan cerita anak. Sebanyak 70% peserta berhasil menghasilkan cerita anak lengkap dengan ilustrasi berbasis AI. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pendampingan guru efektif dalam meningkatkan kapasitas guru sebagai kreator cerita anak yang edukatif dan kontekstual.

Kata Kunci : Cerita Anak, Guru SD/MI, *Artificial Intelligence*, Pengabdian Masyarakat, ABCD

ABSTRACT

Children's stories play a strategic role in character building, literacy development, and the enhancement of imagination among elementary school students. However, the quality of children's stories available in society remains relatively low in terms of language use, storyline, and thematic variation. Elementary school teachers have significant potential to become producers of educational children's stories, yet many face limitations in writing skills and the use of digital technology. This community service program aimed to assist SD/MI teachers in developing children's stories using *Artificial Intelligence* (AI). The program employed the *Asset Based Community Development* (ABCD) approach, consisting of *discovery*, *dream*, *design*, *define*, and *destiny* stages. The participants were 10 teachers from SDIT Bilingual Alma Asy-Syauqi Cirebon. Assistance was provided through face-to-face training sessions, online mentoring, and hands-on practice using AI tools for developing story titles, outlines, narratives, and illustrations. The results indicate that the program was successfully implemented in accordance with the ABCD stages and effectively enhanced teachers' competencies in creating children's stories. Approximately 70% of participants succeeded in producing complete AI-assisted children's stories. These findings suggest that integrating AI into teacher mentoring programs is effective in strengthening teachers' capacity as creators of contextual and educational children's literature.

Keywords: Children's Stories, Elementary School Teachers, *Artificial Intelligence*, Community Service, ABCD

Articel Received: 01/08/2025; **Accepted:** 01/10/2025

How to cite: APA style. Patimah., Mudiyanto, H., Jaelani, A. (2025). Pendampingan pengembangan Guru SD/MI dalam pembuatan cerita anak menggunakan Artificial Intelligence (Ai). *Abdimas Siliwangi*, Vol 8 (3), 988-1000. doi: 10.22460/as.v8i3.31050

A. PENDAHULUAN

Cerita anak memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan moral anak usia sekolah dasar. Melalui cerita, anak tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga belajar memahami nilai-nilai kehidupan, memperluas imajinasi, serta mengembangkan kemampuan berbahasa dan literasi sejak dini (Musbikin, 2010; Munthe & Halim, 2019). Dalam konteks pendidikan dasar, cerita anak berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan konsep abstrak secara lebih konkret dan menarik, sehingga memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran dan menanamkan nilai karakter secara alami (Yulianti, 2014; Fitroh & Sari, 2015).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa cerita anak memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter, perkembangan emosional, serta peningkatan keterampilan literasi dan berpikir kritis anak. Ardhyantama (2017) menegaskan bahwa cerita anak dapat menjadi sarana pendidikan karakter yang efektif di sekolah dasar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar berpengaruh signifikan terhadap perkembangan emosional dan keterampilan bercerita siswa sekolah dasar (Ngura et al., 2020; Juniza et al., 2022). Cerita yang disusun dengan bahasa sesuai usia, alur yang menarik, dan tema yang kontekstual terbukti mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman bacaan anak (Solfiah et al., 2021).

Namun demikian, kualitas cerita anak yang beredar di masyarakat masih menghadapi sejumlah permasalahan. Beberapa kajian mengungkapkan bahwa cerita anak sering kali menggunakan bahasa yang kurang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memiliki alur yang monoton, serta terbatas dari sisi variasi tema (Putri, 2017; Trimansyah, 2020). Kondisi ini berdampak pada rendahnya ketertarikan anak terhadap aktivitas membaca dan terbatasnya ketersediaan bacaan anak yang edukatif dan bermutu. Padahal, ketersediaan media pembelajaran yang menarik berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan literasi anak (Saifuddin, 2016).

Guru SD/MI memiliki posisi strategis sebagai pendidik sekaligus fasilitator pembelajaran yang berpotensi menjadi produsen cerita anak berkualitas. Guru memahami karakteristik peserta didik, konteks sosial-budaya sekolah, serta kebutuhan pembelajaran anak secara langsung. Akan tetapi, dalam praktiknya, banyak guru masih mengalami keterbatasan keterampilan dalam menulis cerita anak yang menarik dan mendidik. Keterbatasan kreativitas dan keterampilan teknis guru dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi salah satu kendala utama dalam penyediaan bahan ajar yang inovatif. Minimnya pelatihan dan pendampingan berkelanjutan semakin memperkuat hambatan tersebut.

Sejumlah kegiatan pengabdian dan penelitian sebelumnya telah melakukan pelatihan pembuatan cerita anak bagi guru. Danawati et al. (2021) serta Eliyah et al. (2022) melaporkan bahwa pelatihan penulisan dan pembuatan media cerita anak mampu meningkatkan kreativitas guru. Namun, sebagian besar program tersebut masih menitikberatkan pada aspek ilustrasi visual dengan memanfaatkan aplikasi desain sederhana seperti Canva, sementara pendampingan pada proses konstruksi cerita—mulai dari penggalian ide, penyusunan alur, hingga pengembangan naskah—belum dilakukan secara komprehensif (Putri Astawa & Widya Utami, 2020). Selain itu, pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pendampingan pembuatan cerita anak masih relatif terbatas dan belum terintegrasi secara sistematis dalam model pengabdian berbasis komunitas.

Perkembangan teknologi Artificial Intelligence menawarkan peluang baru dalam mendukung proses kreatif penulisan cerita anak. AI dapat dimanfaatkan untuk membantu menghasilkan ide, menyusun outline, mengembangkan naskah cerita, serta menciptakan ilustrasi visual yang menarik dan adaptif (Murphy, 2019; Cholissodin et al., 2020). Dalam konteks pendidikan, AI telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran, mendukung personalisasi materi, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas dan literasi digital (Cathrin & Wikandaru, 2023). Meskipun demikian, AI tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan berfungsi sebagai alat bantu (*enabler*) yang memperkuat kapasitas pedagogis dan kreativitas guru (Mulyana, 2022).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan program pengabdian masyarakat yang tidak hanya berorientasi pada pelatihan teknis, tetapi juga berbasis pada potensi dan aset yang

dimiliki komunitas guru. Pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) relevan untuk diterapkan karena menempatkan guru sebagai subjek aktif yang memiliki aset pengetahuan, pengalaman pedagogis, dan modal sosial yang dapat dikembangkan secara berkelanjutan (McKnight & Kretzmann, 1996; Sherraden, 2006). Melalui pendekatan ini, pendampingan pembuatan cerita anak berbasis AI diharapkan mampu memperkuat kapasitas guru secara sistematis dan kontekstual.

Oleh karena itu, tujuan pengabdian ini adalah mendampingi guru SD/MI dalam pembuatan cerita anak menggunakan Artificial Intelligence melalui pendekatan ABCD. Program ini diarahkan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun cerita anak yang edukatif dan kontekstual, serta mendorong lahirnya produk cerita anak berbasis AI yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

B. LANDASAN TEORI

1. Cerita Anak sebagai Media Pembelajaran

Cerita anak merupakan bentuk narasi yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan mempertimbangkan aspek perkembangan bahasa, kognitif, emosional, dan sosial. Cerita anak umumnya disajikan dengan bahasa yang sederhana, alur yang jelas, tokoh yang dekat dengan dunia anak, serta mengandung pesan moral yang disampaikan secara implisit melalui unsur hiburan (Musbikin, 2010; Trimansyah, 2020). Dalam konteks pendidikan dasar, cerita anak tidak hanya berfungsi sebagai bacaan hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai, membangun karakter, dan meningkatkan literasi anak.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa cerita anak memiliki kontribusi signifikan terhadap pembentukan karakter dan perkembangan kepribadian anak. Ardhyantama (2017) menyatakan bahwa cerita rakyat dan cerita anak dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan karakter karena mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang relevan dengan kehidupan anak. Penelitian Munthe dan Halim (2019) juga menegaskan bahwa buku cerita bergambar mampu menanamkan nilai karakter sejak usia dini melalui penyajian visual dan narasi yang menarik.

Selain pembentukan karakter, cerita anak berperan penting dalam pengembangan kemampuan bahasa dan literasi. Yulianti (2014) menjelaskan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak karena memberikan pengalaman

belajar yang kaya akan kosakata, struktur kalimat, dan ekspresi bahasa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Winarsih et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan cerita anak berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa dan imajinasi siswa sekolah dasar.

Penelitian empiris juga membuktikan bahwa media cerita, khususnya buku cerita bergambar, berpengaruh terhadap perkembangan emosional dan keterampilan bercerita anak. Ngura et al. (2020) menemukan bahwa penggunaan buku cerita bergambar memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan emosional anak usia dini. Sementara itu, Juniza et al. (2022) melaporkan adanya peningkatan keterampilan bercerita siswa sekolah dasar setelah penggunaan media buku cerita bergambar dalam pembelajaran. Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa cerita anak merupakan media pembelajaran yang strategis dan relevan untuk digunakan di sekolah dasar.

2. Artificial Intelligence (AI) dalam Pendidikan

Artificial Intelligence (AI) merupakan cabang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem atau mesin yang mampu meniru kemampuan kognitif manusia, seperti berpikir, belajar, bernalar, dan mengambil keputusan (Mulyana, 2022). Dalam konteks pendidikan, AI dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyediaan pengalaman belajar yang adaptif, personal, dan berbasis data.

Murphy (2019) menjelaskan bahwa penerapan AI dalam pendidikan dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran, memberikan umpan balik, serta mendukung proses evaluasi belajar siswa. AI juga memungkinkan personalisasi materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih responsif dan inklusif. Cathrin dan Wikandaru (2023) menambahkan bahwa pemanfaatan AI dalam pendidikan berpotensi mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, literasi digital, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis.

Dalam pengembangan media pembelajaran, AI dapat berperan sebagai alat bantu kreatif yang mendukung proses produksi konten edukatif. Cholissodin et al. (2020) mengemukakan bahwa AI memiliki empat pendekatan utama, yaitu *acting humanly*, *thinking humanly*, *thinking rationally*, dan *acting rationally*, yang memungkinkan sistem AI membantu manusia dalam menyelesaikan tugas-tugas kompleks secara efisien. Dalam

konteks pembuatan cerita anak, AI dapat dimanfaatkan untuk membantu menghasilkan ide cerita, menyusun alur dan naskah, serta menciptakan ilustrasi visual yang menarik.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI sebagai media pembelajaran memberikan hasil positif. Putri Astawa dan Permana (2020) menemukan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran bahasa mampu menghasilkan media dengan kualitas yang baik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Abilowo et al. (2020) juga melaporkan bahwa sistem berbasis AI, seperti chatbot pembelajaran, memiliki tingkat akurasi yang tinggi dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa AI memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berkualitas.

3. Pendampingan Guru Berbasis Asset Based Community Development (ABCD)

Asset Based Community Development (ABCD) merupakan pendekatan pengembangan komunitas yang menitikberatkan pada pemanfaatan aset, potensi, dan kekuatan yang dimiliki oleh komunitas, bukan pada kekurangan atau permasalahannya (McKnight & Kretzmann, 1996). Pendekatan ini memandang anggota komunitas sebagai subjek aktif yang memiliki kapasitas untuk berkembang dan berkontribusi dalam proses perubahan.

Sherraden (2006) membedakan aset komunitas ke dalam dua kategori, yaitu aset nyata (*tangible assets*) dan aset tidak nyata (*intangible assets*). Dalam konteks pendidikan, aset tidak nyata seperti pengetahuan, pengalaman pedagogis, keterampilan, serta modal sosial guru merupakan sumber daya penting yang dapat dikembangkan melalui pendampingan yang tepat. Pendekatan ABCD relevan diterapkan dalam pengembangan profesional guru karena mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan keberlanjutan program.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, pendekatan ABCD memungkinkan pendampingan dilakukan secara kontekstual dan berbasis kebutuhan nyata mitra. Pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kapasitas komunitas karena memanfaatkan kekuatan internal yang telah dimiliki. Melalui tahapan *discovery*, *dream*, *design*, *define*, dan *destiny*, pendampingan guru dalam pembuatan cerita anak berbasis AI dapat dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan.

Dengan mengintegrasikan pendekatan ABCD dan pemanfaatan Artificial Intelligence, pendampingan guru diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk memperkuat peran guru sebagai kreator media pembelajaran yang

inovatif dan kontekstual. Kerangka teori ini menjadi dasar dalam menganalisis pelaksanaan dan hasil pengabdian pada bagian selanjutnya.

C. METODE PELAKSANAAN

1. Desain dan Pendekatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD), yaitu pendekatan pengembangan berbasis aset dan potensi yang dimiliki komunitas mitra. Pendekatan ABCD menekankan pemanfaatan kekuatan internal komunitas sebagai dasar perencanaan dan pelaksanaan program, bukan berfokus pada kekurangan atau permasalahan semata (McKnight & Kretzmann, 1996). Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini relevan untuk pengembangan kapasitas profesional guru karena mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan keberlanjutan (Sherraden, 2006).

Pendekatan ABCD dalam pengabdian ini dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu discovery, dream, design, define, dan destiny. Kelima tahapan tersebut digunakan sebagai kerangka operasional dalam mendampingi guru SD/MI dalam pembuatan cerita anak menggunakan Artificial Intelligence (AI).

2. Subjek, Waktu, dan Lokasi Pengabdian

Subjek pengabdian adalah 10 guru SD/MI yang bertugas di SDIT Bilingual Alma Asy-Syauqi Cirebon, Jawa Barat. Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama empat bulan, mulai dari September hingga Desember 2023. Lokasi pengabdian dipilih karena memiliki potensi sumber daya manusia yang memadai serta kesiapan institusi sekolah dalam mendukung pelaksanaan program pendampingan berbasis teknologi.

3. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian dilakukan secara bertahap sesuai dengan prinsip ABCD sebagai berikut:

a. Discovery (Pengkajian Aset)

Tahap discovery bertujuan untuk mengidentifikasi aset yang dimiliki oleh komunitas guru, baik aset individu maupun institusional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan diskusi dengan guru serta pihak sekolah. Aset yang diidentifikasi meliputi keterampilan dasar guru dalam penggunaan komputer, pengalaman pedagogis, serta kemampuan awal dalam desain grafis sederhana.

b. Dream (Perumusan Harapan dan Tujuan)

Pada tahap dream, dilakukan diskusi partisipatif untuk menggali harapan dan tujuan guru terkait pembuatan cerita anak. Guru bersama tim pengabdian merumuskan jenis cerita, tema, serta tingkat keterbacaan cerita anak yang akan dikembangkan. Tahap ini bertujuan membangun komitmen dan rasa kepemilikan guru terhadap program pengabdian.

c. Design (Perancangan Program)

Tahap design difokuskan pada perancangan strategi pelaksanaan pendampingan. Tim pengabdian menyusun materi, modul, dan metode pelatihan yang meliputi penggunaan Artificial Intelligence dalam pembuatan judul, outline, naskah cerita, dan ilustrasi cerita anak. Pendampingan dirancang menggunakan kombinasi pelatihan tatap muka dan pendampingan daring melalui media komunikasi digital.

d. Define (Pelaksanaan Pendampingan dan Pelatihan)

Pada tahap define, dilakukan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan secara intensif melalui beberapa sesi workshop. Guru dilatih menggunakan AI, seperti *ChatGPT* untuk pengembangan ide dan naskah cerita, serta *Midjourney* untuk pembuatan ilustrasi cerita anak. Kegiatan ini disertai dengan diskusi dan pendampingan berkelanjutan untuk membantu guru mengatasi kendala teknis dan kreatif.

e. Destiny (Implementasi dan Evaluasi)

Tahap destiny merupakan tahap implementasi hasil pendampingan, di mana guru mempraktikkan keterampilan yang telah diperoleh dengan menghasilkan produk cerita anak berbasis AI. Evaluasi dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan program melalui analisis hasil karya guru dan tingkat partisipasi peserta. Tahap ini juga mencakup refleksi bersama untuk menyempurnakan program dan merumuskan potensi keberlanjutan kegiatan.

4. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data pengabdian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi hasil kegiatan, serta analisis produk cerita anak yang dihasilkan oleh guru. Data dianalisis secara deskriptif-kualitatif untuk menggambarkan proses pelaksanaan pengabdian dan capaian hasil pendampingan. Indikator keberhasilan program meliputi keterlaksanaan tahapan ABCD

dan persentase guru yang mampu menghasilkan cerita anak berbasis Artificial Intelligence.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan sejumlah capaian yang menunjukkan efektivitas pendampingan pengembangan guru SD/MI dalam pembuatan cerita anak menggunakan Artificial Intelligence (AI). Secara umum, seluruh tahapan pengabdian telah terlaksana sesuai dengan kerangka Asset Based Community Development (ABCD), yang meliputi tahap discovery, dream, design, define, dan destiny.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi kegiatan, guru-guru SDIT Bilingual Alma Asy-Syauqi menunjukkan partisipasi aktif selama proses pendampingan. Pada tahap discovery dan dream, guru mampu mengidentifikasi potensi yang dimiliki, khususnya keterampilan pedagogis dan kemampuan dasar teknologi yang dapat dikembangkan dalam pembuatan cerita anak. Hasil diskusi partisipatif menunjukkan bahwa guru memiliki minat tinggi untuk menghasilkan cerita anak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil utama pengabdian ditunjukkan pada tahap destiny, yaitu kemampuan guru dalam menghasilkan produk cerita anak berbasis AI. Dari total 10 guru yang mengikuti kegiatan pendampingan, sebanyak 70% guru berhasil menghasilkan cerita anak lengkap, yang mencakup judul, alur cerita, naskah cerita, serta ilustrasi visual yang dibuat dengan bantuan Artificial Intelligence. Sementara itu, 30% guru lainnya telah mampu menyusun sebagian komponen cerita, namun belum menyelesaikan produk secara utuh hingga tahap publikasi.

Selain capaian kuantitatif tersebut, kualitas produk cerita anak yang dihasilkan juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Cerita yang dibuat guru telah memenuhi kriteria dasar cerita anak, seperti penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, alur cerita yang runtut, serta tema yang mengandung nilai edukatif. Ilustrasi cerita yang dihasilkan melalui bantuan AI juga dinilai mampu memperkuat daya tarik visual cerita dan mendukung pemahaman isi cerita oleh anak.

Hasil pengabdian juga mengungkap adanya tantangan dalam proses pendampingan. Pada tahap awal pelatihan, sebagian guru mengalami kesulitan dalam menggunakan AI,

khususnya dalam menyusun perintah (*prompt*) yang tepat untuk menghasilkan naskah cerita sesuai dengan tema dan tingkat keterbacaan yang diinginkan. Kesulitan lain yang muncul adalah menjaga konsistensi karakter dan gaya ilustrasi pada pembuatan visual cerita anak. Namun, kendala tersebut berangsur berkurang seiring dengan meningkatnya intensitas praktik dan pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan.

2. Pembahasan

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pendekatan ABCD efektif digunakan dalam pendampingan pengembangan kompetensi guru, khususnya dalam konteks pembuatan cerita anak berbasis teknologi. Keberhasilan program ini tidak terlepas dari pemanfaatan aset yang dimiliki guru, seperti pengalaman pedagogis, pemahaman karakteristik peserta didik, serta keterampilan dasar teknologi yang sebelumnya telah dimiliki. Temuan ini sejalan dengan pandangan McKnight dan Kretzmann (1996) yang menegaskan bahwa pengembangan berbasis aset mampu mendorong partisipasi aktif dan rasa kepemilikan komunitas terhadap program yang dijalankan.

Peningkatan kemampuan guru dalam menghasilkan cerita anak menunjukkan bahwa Artificial Intelligence dapat berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses kreatif penulisan cerita. AI membantu guru dalam mengatasi hambatan awal, seperti kesulitan menemukan ide cerita, menyusun alur, dan mengembangkan naskah yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Temuan ini sejalan dengan Murphy (2019) dan Cholissodin et al. (2020) yang menyatakan bahwa AI dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pendidikan yang membutuhkan kreativitas dan efisiensi, tanpa menggantikan peran utama pendidik.

Persentase keberhasilan sebesar 70% guru yang mampu menghasilkan cerita anak lengkap menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik dan berkelanjutan lebih efektif dibandingkan pelatihan satu arah. Hasil ini mendukung temuan Danawati et al. (2021) dan Eliyah et al. (2022) yang menyatakan bahwa pelatihan penulisan cerita anak perlu disertai dengan pendampingan intensif agar guru benar-benar mampu menghasilkan produk yang berkualitas. Perbedaannya, pengabdian ini mengintegrasikan AI sebagai alat bantu utama, sehingga memberikan nilai tambah dibandingkan pelatihan konvensional yang umumnya berfokus pada ilustrasi manual atau aplikasi desain sederhana.

Kendala yang dialami guru dalam penggunaan AI, terutama pada tahap awal, menunjukkan bahwa literasi digital dan kemampuan beradaptasi terhadap teknologi baru masih menjadi tantangan dalam pengembangan profesional guru. Namun, hasil pengabdian menunjukkan bahwa kendala tersebut dapat diminimalkan melalui pendampingan berkelanjutan dan praktik langsung. Hal ini sejalan dengan Cathrin dan Wikandaru (2023) yang menegaskan bahwa penguasaan teknologi berbasis AI dalam pendidikan memerlukan proses adaptasi yang bertahap, terutama bagi pendidik.

Secara teoretis, hasil pengabdian ini memperkuat pandangan bahwa cerita anak merupakan media pembelajaran yang strategis untuk pengembangan literasi dan karakter siswa sekolah dasar (Ardhyantama, 2017; Munthe & Halim, 2019). Secara praktis, pengabdian ini menunjukkan bahwa integrasi AI dalam pendampingan guru dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi keterbatasan guru dalam memproduksi bahan ajar berbasis cerita anak. Dengan demikian, program ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan model pendampingan guru berbasis teknologi yang dapat direplikasi di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya.

E. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pendampingan pengembangan guru SD/MI dalam pembuatan cerita anak menggunakan Artificial Intelligence (AI) dapat dilaksanakan secara efektif melalui pendekatan Asset Based Community Development (ABCD). Seluruh tahapan ABCD, yaitu discovery, dream, design, define, dan destiny, telah berjalan secara sistematis dan partisipatif dengan melibatkan guru sebagai subjek utama pengabdian.

Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam menyusun cerita anak yang edukatif dan kontekstual. Sebanyak 70% guru peserta pendampingan berhasil menghasilkan cerita anak lengkap yang mencakup judul, alur, naskah cerita, dan ilustrasi visual berbasis AI. Capaian ini menunjukkan bahwa integrasi AI mampu membantu guru mengatasi hambatan teknis dalam proses kreatif penulisan cerita anak, khususnya dalam pengembangan ide, penyusunan naskah, dan pembuatan ilustrasi.

Pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan melalui kombinasi pelatihan tatap muka dan pendampingan daring terbukti lebih efektif dibandingkan pelatihan satu

arah. Meskipun pada tahap awal guru mengalami kesulitan dalam menggunakan AI, terutama dalam menyusun perintah dan menjaga konsistensi ilustrasi, kendala tersebut dapat diminimalkan melalui praktik langsung dan bimbingan intensif.

Secara keseluruhan, pengabdian ini menegaskan bahwa Artificial Intelligence dapat berperan sebagai alat bantu yang memperkuat kreativitas dan kapasitas pedagogis guru, bukan sebagai pengganti peran guru. Program ini memiliki potensi untuk dikembangkan dan direplikasi pada konteks sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lainnya sebagai model pendampingan guru berbasis teknologi dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk cerita anak.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) IAIN Syekh Nurjati Cirebon atas dukungan pendanaan dan fasilitasi kegiatan pengabdian ini, serta kepada SDIT Bilingual Alma Asy-Syauqi Cirebon dan seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan program pendampingan.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Abilowo, M., Nugroho, L. E., & Santosa, P. I. (2020). Perancangan chatbot sebagai pembelajaran dasar Bahasa Jawa menggunakan Artificial Intelligence Markup Language. *Jurnal Informatik*, 16(3), 139–147.
- Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan karakter melalui cerita rakyat pada siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95–104.
- Cathrin, S., & Wikandaru, R. (2023). The future of character education in the era of artificial intelligence. *Humanika*, 23(1), 91–100. <https://doi.org/10.21831/hum.v23i1.59741>
- Cholissodin, I., Sutrisno, S., Soebroto, A. A., Hasanah, U., & Febiola, Y. I. (2020). *AI, machine learning & deep learning*. Malang: Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya.
- Danawati, D., Nugraheni, A. S., & Rahayu, S. (2021). Pelatihan dan pendampingan penulisan buku kumpulan cerita anak berbasis penguatan pendidikan karakter bagi guru SD Muhammadiyah Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
- Eliyah, E., Kurniawati, D., & Rahmawati, N. (2022). Program pelatihan guru dalam pembuatan dan implementasi media cerita bergambar pada anak usia dini. *PKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).

- Fitroh, S. F., & Sari, E. N. (2015). Dongeng sebagai media penanaman karakter pada anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2), 76–149.
- Juniza, A., Sari, D. P., & Hadiyanto, H. (2022). Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III. *Journal on Teacher Education*, 3(2).
- McKnight, J., & Kretzmann, J. (1996). *Mapping community capacity*. Evanston, IL: Northwestern University, Institute for Policy Research.
- Mulyana, Y. M. Y. (2022). Penggantian aparatur sipil negara (ASN) dengan robotik dalam mewujudkan digitalisasi birokrasi di era revolusi industri 4.0. *JISOS: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(7), 485–496.
- Munthe, A. P., & Halim, A. (2019). Pendidikan karakter bagi anak usia dini melalui buku cerita bergambar. *Satya Widya: Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan*, 35(2).
- Murphy, R. F. (2019). Artificial intelligence applications to support K–12 teachers and teaching. *Educational Technology & Society*, 22(4), 1–14.
- Musbikin, I. (2010). *Buku pintar PAUD*. Jakarta: Transmedia.
- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118–124. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>
- Putri, H. (2017). Penggunaan metode cerita untuk mengembangkan nilai moral anak TK/SD. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 87–95.
- Putri Astawa, I. B. M., & Permana, H. (2020). Media pembelajaran dengan kecerdasan buatan dalam pembelajaran Bahasa Inggris Generasi Z. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(2).
- Putri Astawa, I. B. M., & Widya Utami, N. M. (2020). Pelatihan pembuatan buku cerita digital sederhana sebagai bahan ajar dalam kondisi new normal. *Jurnal Karya Abdi*, 4(1).
- Saifuddin, M. F. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Sherraden, M. (2006). *Assets and the poor: A new American welfare policy*. New York: M.E. Sharpe.
- Solfiah, Y., Satria, D., & Putra, R. (2021). Pengaruh buku cerita bergambar terhadap pengetahuan manajemen bencana anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 783–794.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan penulisan buku cerita anak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Winarsih, W., Handayani, R., & Pratama, A. (2023). Penggunaan cerita anak terhadap pengembangan kemampuan bahasa dan imajinasi anak. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 1(3).
- Yulianti, M. (2014). Peranan metode bercerita dalam mengembangkan nilai-nilai moral pada anak. *Jurnal Bungamputi*, 2(3).