

Penguatan Kreativitas Siswa SMK melalui Pembuatan Media Ajar Berbasis Dongeng Fabel Menggunakan *Artificial Intelligence*

Lukman Alfaris¹, Idah Tresnowati², Jamaludin Yusuf³, Ery Prima Ngandhika⁴, Sahra Julia Rahma⁵, Rasti Annisa⁶
Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

¹lukmancomal@gmail.com, ²idahumpp88@gmail.com, ³jamaludinyusuf12@gmail.com, ⁴ery.prima@gmail.com,
⁵araajuly@gmail.com, ⁶rastiannisa322@gmail.com

Abstract

Students' creativity in developing instructional media at vocational high schools (SMKs) needs to be enhanced through learning approaches that integrate literacy, character education, and digital technology. This community service program aimed to improve the creativity of students at SMK Muhammadiyah Uluji, Pemalang Regency, through training in writing fable stories and transforming them into Artificial Intelligence (AI)-based educational comics. The program was conducted from June to July 2026 and involved 21 students using a participatory training approach consisting of case studies, lectures, discussions, hands-on practice, and mentoring. Participants developed anti-bullying fable stories, designed storyboards, utilized ChatGPT to generate dialogues and illustration prompts, and produced AI-based comics as instructional media. The program evaluation was conducted through direct observation and product assessment of the participants' fable manuscripts and comics. The results showed that 20 out of 21 participants (95.2%) successfully produced fable stories that met the required narrative structure, while 14 out of 21 participants (66.7%) successfully transformed their stories into AI-based educational comics. The program produced 20 fable manuscripts, 14 educational comics emphasizing character education and anti-bullying values, and a comic book currently undergoing the ISBN registration process. These findings indicate that integrating fable writing, ChatGPT, and AI technology effectively enhances students' creativity in developing innovative instructional media while simultaneously strengthening character education through contextual and technology-supported learning resource

Keywords: teaching aids, fables, student creativity, educational comics, character education

Abstrak

Kreativitas siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam menghasilkan media ajar masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang mengintegrasikan literasi, pendidikan karakter, dan teknologi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kreativitas siswa SMK Muhammadiyah Uluji Kabupaten Pemalang melalui pelatihan penulisan dongeng fabel dan pengembangannya menjadi komik berbasis Artificial Intelligence (AI). Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juni–Juli 2026 dengan melibatkan 21 siswa menggunakan metode pelatihan partisipatif yang dipadukan dengan studi kasus, ceramah, diskusi, praktik, dan pendampingan. Peserta menyusun dongeng fabel bertema anti-perundungan, mengembangkan storyboard, memanfaatkan ChatGPT untuk menyusun dialog dan prompt ilustrasi, kemudian menghasilkan komik berbasis AI sebagai media ajar. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama pelaksanaan kegiatan serta penilaian terhadap naskah dongeng dan komik yang dihasilkan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 20 dari 21 peserta (95,2%) berhasil menyusun dongeng fabel sesuai struktur cerita, sedangkan 14 dari 21 peserta (66,7%) berhasil mentransformasikan dongeng menjadi komik berbasis AI. Luaran kegiatan berupa 20 naskah dongeng fabel, 14 komik bertema pendidikan karakter dan anti-perundungan, serta sebuah buku komik yang sedang dalam proses pengajuan ISBN. Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi dongeng fabel, ChatGPT, dan teknologi AI mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan media ajar yang inovatif sekaligus memperkuat pendidikan karakter melalui produk pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SMK.

Kata kunci: media ajar, dongeng fabel, kreativitas siswa, komik edukatif, pendidikan karakter

© 2026 Author

Creative Commons Attribution 4.0 International License



1. Pendahuluan

Era digital ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi yang diiringi dengan semakin luasnya penggunaan berbagai perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari [1]. Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi sebagai kompetensi utama dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dunia kerja. Bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kreativitas tidak hanya menjadi modal untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi bekal dalam menghasilkan inovasi yang memiliki nilai ekonomis maupun edukatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu memberikan ruang bagi siswa untuk berkreasi melalui kegiatan yang menghasilkan produk nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan [2].

SMK Muhammadiyah Ulujami Kabupaten Pemalang merupakan salah satu sekolah yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai inovasi. Namun, berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru pada bulan Juni 2026, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik [3]. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui pembuatan media pembelajaran masih terbatas. Selain itu, Siswa belum pernah memperoleh pelatihan menulis dongeng fabel dan mengembangkannya menjadi media ajar dalam bentuk komik. Akibatnya, kreativitas siswa dalam menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif belum berkembang secara optimal. Media pembelajaran berbasis dongeng merupakan salah satu media untuk menyampaikan materi Bahasa Indonesia melalui cerita dongeng Indonesia [4].

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan atau produk yang baru, orisinal, dan bermanfaat dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas dapat dikembangkan melalui aktivitas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide, berkolaborasi, dan menghasilkan karya nyata. Salah satu strategi yang dinilai efektif adalah pembelajaran berbasis proyek karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dongeng adalah salah satu

bentuk sastra lama yang mengisahkan peristiwa-peristiwa imajinatif yang diyakini tidak benar-benar terjadi [5],[6] Dongeng yang mengandung nilai tanggung jawab, kejujuran, dan kasih sayang dapat membantu mengembangkan kecerdasan emosional dan kreativitas anak [7]. Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang bersifat khayalan dan tidak dianggap benar-benar terjadi. Selain sebagai hiburan, dongeng juga mengandung pesan moral dan nilai-nilai kehidupan [8].

Meskipun berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah melaporkan pelatihan literasi, penulisan cerita, maupun pembuatan media pembelajaran bagi siswa, sebagian besar masih berfokus pada peningkatan kemampuan menulis atau penggunaan media secara konvensional. Hingga saat ini belum ditemukan program pelatihan yang secara terpadu mengintegrasikan penulisan dongeng fabel, pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) melalui ChatGPT sebagai pendamping proses kreatif, serta pengembangan hasil tulisan menjadi komik edukatif sebagai media ajar yang berorientasi pada pendidikan karakter di tingkat SMK. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan literasi siswa, tetapi juga membangun kreativitas digital melalui pemanfaatan AI secara bertanggung jawab, menghasilkan produk media ajar yang inovatif, sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai karakter melalui cerita fabel. Integrasi AI, ChatGPT, komik edukatif, dan pendidikan karakter tersebut menjadi kebaruan (novelty) utama yang membedakan program pengabdian ini dari kegiatan PKM sebelumnya.

Meskipun demikian, sebagian besar kegiatan pembelajaran masih memanfaatkan dongeng hanya sebagai bahan bacaan. Pemanfaatan dongeng sebagai dasar pengembangan media ajar yang dirancang langsung oleh siswa masih relatif jarang diterapkan, khususnya pada jenjang SMK. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik [9]. Padahal, pendekatan tersebut berpotensi mengintegrasikan kemampuan literasi, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi dalam satu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra, terdapat beberapa permasalahan yang perlu mendapatkan solusi, yaitu: (1) kreativitas siswa dalam menghasilkan media pembelajaran belum berkembang secara optimal; (2) siswa belum memiliki pengalaman menyusun dongeng fabel dan mengembangkannya menjadi media ajar berbentuk komik; (3) guru membutuhkan alternatif media

pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik; serta (4) belum pernah dilaksanakan pelatihan yang mengintegrasikan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) melalui ChatGPT, penulisan dongeng fabel, pengembangan komik edukatif, dan pendidikan karakter dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran. Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga mendukung proses pembelajaran [10].

Atas dasar kondisi tersebut, tim pengabdian melaksanakan program Penguatan Kreativitas Siswa SMK melalui Pembuatan Media Ajar Berbasis Dongeng di SMK Muhammadiyah Ulujami Kabupaten Pemalang pada bulan Juni–Juli 2026. Program ini dirancang dalam bentuk pelatihan, workshop, praktik, dan pendampingan sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menyusun media ajar berbasis dongeng yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Seperti fabel cerita yang menampilkan tokoh binatang dengan sifat dan perilaku seperti manusia, termasuk mampu berpikir dan berbicara [11].

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Muhammadiyah Ulujami Kabupaten Pemalang melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan media ajar berbasis dongeng. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep media ajar berbasis dongeng; (2) meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun dan mendesain media pembelajaran yang inovatif; (3) menghasilkan produk media ajar berbasis dongeng yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran; serta (4) mendukung penguatan budaya literasi dan pendidikan karakter di lingkungan sekolah.

Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi siswa, program ini dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan literasi, dan keterampilan menghasilkan media pembelajaran. Bagi guru, kegiatan ini menyediakan alternatif media ajar yang lebih inovatif dan kontekstual untuk mendukung proses pembelajaran. Bagi sekolah, program ini diharapkan dapat memperkuat budaya literasi dan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih kreatif. Media pembelajaran interaktif cocok digunakan dalam proses pembelajaran karena membuat kegiatan belajar lebih menarik melalui perpaduan gambar, suara, ilustrasi, dan teks yang sesuai dengan karakteristik peserta didik [12]. Selain itu, hasil pengabdian ini dapat menjadi model pengembangan kreativitas siswa melalui pemanfaatan dongeng sebagai media pembelajaran yang dapat direplikasi pada sekolah menengah kejuruan lainnya.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

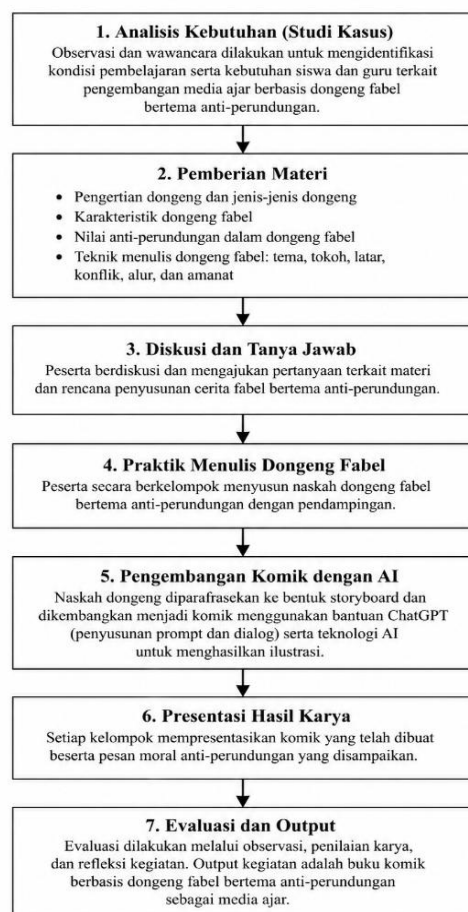
Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Ulujami, Kabupaten Pemalang, pada bulan Juni–Juli 2026 dengan sasaran siswa SMK. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif yang dipadukan dengan studi kasus, ceramah, tanya jawab, praktik, dan pendampingan.

Kegiatan diawali dengan studi kasus mengenai fenomena perundungan di lingkungan sekolah sebagai dasar penyusunan cerita fabel. Selanjutnya, peserta memperoleh materi tentang pengertian dongeng, jenis-jenis dongeng, karakteristik dongeng fabel, serta teknik menulis cerita yang meliputi penentuan tema, tokoh, latar, konflik, alur, dan amanat. Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam pemahaman sebelum praktik menulis.

Pada tahap praktik, peserta secara berkelompok menyusun naskah dongeng fabel bertema anti-perundungan dengan pendampingan dari tim pengabdian. Naskah yang telah selesai kemudian dikembangkan menjadi storyboard dan diparafrasekan ke dalam bentuk komik menggunakan bantuan ChatGPT untuk menyusun dialog dan prompt ilustrasi berbasis kecerdasan buatan (AI). Hasil ilustrasi selanjutnya disusun menjadi sebuah buku

Evaluasi dilakukan melalui observasi selama pelaksanaan kegiatan, penilaian terhadap naskah dongeng, storyboard, dan komik yang dihasilkan peserta, serta presentasi hasil karya. Keberhasilan program ditentukan berdasarkan ketercapaian indikator yang telah ditetapkan, yaitu: (1) minimal 80% peserta mampu menyusun naskah dongeng fabel sesuai dengan struktur cerita yang meliputi tema, tokoh, alur, konflik, latar, dan amanat; (2) minimal 80% peserta mampu menyusun storyboard yang layak sebagai dasar pengembangan komik; (3) minimal 75% peserta mampu mentransformasikan dongeng menjadi komik berbasis Artificial Intelligence (AI); dan (4) komik yang dihasilkan memenuhi kriteria isi, kualitas visual, serta memuat nilai-nilai pendidikan karakter berdasarkan penilaian tim pendamping. Luaran utama pengabdian ini berupa buku komik berbasis dongeng fabel bertema anti-perundungan yang dapat dimanfaatkan sebagai media ajar dalam pembelajaran sekaligus sebagai media penguatan pendidikan karakter di sekolah.

Luaran utama pengabdian ini berupa buku komik berbasis dongeng fabel bertema anti-perundungan yang dapat dimanfaatkan sebagai media ajar dalam pembelajaran sekaligus menjadi media penguatan pendidikan karakter di sekolah. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis Kebutuhan Mitra

Kegiatan pengabdian diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara bersama guru di SMK Muhammadiyah Ulujami Kabupaten Pemalang. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan media ajar, serta potensi kreativitas siswa dalam bidang literasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan presentasi sederhana sehingga kesempatan siswa untuk menghasilkan media pembelajaran secara mandiri masih terbatas. Selain itu, siswa belum pernah memperoleh pelatihan mengenai penulisan dongeng maupun pengembangan cerita menjadi media ajar berbentuk komik. Hal ini merujuk bahwa Salah satu cara untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran seperti dongeng fabel [13].

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, disepakati bahwa kegiatan pengabdian difokuskan pada pelatihan penulisan dongeng fabel bertema anti-perundungan yang selanjutnya dikembangkan menjadi buku komik sebagai media ajar. Tema anti-perundungan dipilih karena relevan dengan upaya penguatan pendidikan karakter di lingkungan sekolah

sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan pesan moral melalui karya kreatif.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan penulisan dongeng fabel yang dipadukan dengan pemanfaatan ChatGPT dan teknologi Artificial Intelligence (AI) mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam menghasilkan media ajar berbentuk komik. Selama proses pendampingan, siswa tidak hanya mampu menyusun naskah dongeng sesuai struktur cerita, tetapi juga mengembangkan storyboard, menyusun dialog, dan menghasilkan komik edukatif yang memuat pesan anti-perundungan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi literasi, teknologi digital, dan pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta terlibat secara aktif dalam menghasilkan produk nyata.

Hasil tersebut sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kolaborasi peserta didik karena memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah dan menghasilkan karya yang autentik. Temuan ini juga mendukung pada penelitian E Syah [14], pemanfaatan AI generatif dapat meningkatkan kualitas produk pembelajaran apabila digunakan sebagai pendamping belajar. Selaras dengan penelitian Adi Irawan [15], yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis dengan AI akan meningkatkan kreativitas siswa.

3.2 Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan pada bulan Juni hingga Juli 2026 dengan melibatkan 21 siswa dari kelas X dan XI Program Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), dan Akuntansi Keuangan Lembaga (AKL) di SMK Muhammadiyah Ulujami Kabupaten Pemalang. Kegiatan dilaksanakan dalam empat kali pertemuan yang dirancang secara bertahap mulai dari pemberian materi hingga menghasilkan buku komik berbasis dongeng fabel.

Peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif memerlukan media yang mendukung proses pembelajaran [16]. Pertemuan pertama difokuskan pada penyampaian materi mengenai pengertian dongeng, jenis-jenis dongeng, karakteristik dongeng fabel, serta pentingnya nilai pendidikan karakter dengan tema anti-perundungan. Pada pertemuan kedua, peserta memperoleh pelatihan menulis dongeng fabel yang meliputi penentuan tema, penyusunan tokoh, latar, alur, konflik, dan amanat. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga peserta menyusun storyboard berdasarkan naskah dongeng yang telah dibuat sebagai rancangan awal komik. Pertemuan keempat diarahkan pada penyusunan dialog dan prompt menggunakan ChatGPT,

kemudian dilanjutkan dengan pembuatan ilustrasi berbasis AI hingga menjadi komik yang siap disusun ke dalam buku.

Selama kegiatan berlangsung, peserta mengikuti setiap tahapan secara aktif melalui metode ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, dan pendampingan, seperti tampak pada gambar 2. Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan mereka dalam menyusun ide cerita, mengembangkan karakter tokoh, memperbaiki naskah, serta memvisualisasikan cerita ke dalam bentuk komik. Melalui pendampingan yang dilakukan secara bertahap, peserta mampu menyelesaikan naskah dongeng dan mengembangkannya menjadi komik yang memuat pesan moral mengenai anti-perundungan.



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian

3.3 Hasil Penulisan Dongeng Fabel

Salah satu luaran awal kegiatan adalah tersusunnya naskah dongeng fabel yang ditulis langsung oleh peserta. Seluruh peserta berhasil menghasilkan karya yang mengangkat tema anti-perundungan dengan tokoh utama berupa hewan yang merepresentasikan berbagai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Cerita yang dihasilkan memuat konflik sosial, penyelesaian masalah, dan pesan moral yang menekankan pentingnya empati, saling menghargai, serta menolak perilaku perundungan.

Dari proses pelatihan diperoleh 20 naskah dongeng fabel yang selanjutnya diseleksi dan dikembangkan menjadi komik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menerapkan materi yang telah diberikan ke dalam bentuk karya tulis yang memenuhi unsur intrinsik cerita.

3.4 Transformasi Dongeng Menjadi Komik Berbasis AI

Tahap berikutnya adalah mentransformasikan naskah dongeng fabel menjadi komik sebagai media ajar berbasis Artificial Intelligence (AI). Proses diawali dengan penyusunan storyboard, yaitu pembagian alur cerita ke dalam beberapa adegan utama. Pada tahap ini, setiap kelompok menentukan urutan panel, tokoh yang muncul, latar tempat, ekspresi tokoh, serta dialog singkat yang akan ditampilkan pada setiap adegan. Storyboard berfungsi sebagai panduan agar alur cerita tetap runtut ketika diubah menjadi komik.

Setelah storyboard selesai, peserta memanfaatkan ChatGPT sebagai pendamping dalam proses kreatif. ChatGPT digunakan untuk membantu menyempurnakan dialog antartokoh agar lebih komunikatif, merangkum narasi menjadi kalimat yang lebih singkat dan sesuai dengan format komik, serta menyusun deskripsi visual (prompt) yang akan digunakan untuk menghasilkan ilustrasi berbasis AI. Meskipun demikian, seluruh ide cerita, penokohan, konflik, dan amanat tetap berasal dari hasil diskusi peserta, sedangkan ChatGPT berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas bahasa dan mempercepat proses penyusunan komik.

Prompt yang disusun memuat informasi mengenai karakter tokoh, suasana, latar, aktivitas tokoh, gaya ilustrasi, serta ekspresi yang diinginkan pada setiap panel. Sebagai contoh, peserta menyusun prompt seperti berikut: "Seekor kelinci kecil tampak sedih karena diejek oleh sekelompok monyet di halaman sekolah, gaya ilustrasi komik anak yang penuh warna, ekspresi tokoh jelas, suasana siang hari." Prompt tersebut kemudian dimasukkan ke aplikasi pembuat gambar berbasis AI sehingga menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita.

Ilustrasi yang dihasilkan selanjutnya dievaluasi oleh peserta bersama tim pendamping. Apabila gambar belum sesuai dengan jalan cerita, peserta melakukan revisi prompt dengan menambahkan atau mengurangi deskripsi hingga diperoleh ilustrasi yang lebih representatif. Tahap ini memberikan pengalaman kepada siswa bahwa kualitas hasil AI sangat dipengaruhi oleh ketepatan dan kelengkapan prompt yang disusun.

Setelah seluruh ilustrasi diperoleh, peserta menggabungkan gambar, dialog, dan narasi ke dalam panel-panel komik menggunakan aplikasi pengolah gambar sehingga terbentuk buku komik berbasis dongeng fabel. Melalui tahapan tersebut, siswa tidak hanya belajar menulis cerita, tetapi juga memahami proses perancangan storyboard, teknik penyusunan prompt, serta pemanfaatan AI secara kreatif dan bertanggung jawab dalam menghasilkan media pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 14 komik berhasil disusun berdasarkan naskah dongeng fabel yang telah dibuat oleh peserta. Seluruh komik memuat pesan moral mengenai anti-perundungan, empati, saling menghargai, dan kepedulian terhadap sesama sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun pendidikan karakter.

Tahapan Pemanfaatan ChatGPT dan AI ini disajikan pada tabel 1, dan daftar komik hasil pelatihan dongeng fabel ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Tahapan Pemanfaatan ChatGPT dan AI

Tahapan	Aktivitas Peserta	Peran ChatGPT	Luaran
Menulis dongeng	Menentukan tema, tokoh, konflik, amanat	-	Naskah dongeng
Storyboard	Membagi cerita menjadi beberapa panel	Memberikan saran urutan adegan	Storyboard
Dialog	Menyusun percakapan antartokoh	Memperbaiki dialog agar komunikatif	Dialog komik
Prompt AI	Mendeskripsikan ilustrasi setiap panel	Menyusun prompt yang rinci	Prompt ilustrasi
Ilustrasi	Memasukkan prompt ke AI Image Generator	-	Gambar komik
Layout	Menggabungkan gambar dan dialog	Memberikan masukan narasi	Buku komik

3.5 Produk Buku Komik

Salah satu luaran utama kegiatan pengabdian adalah terbitnya buku komik berjudul Menulis Menanam Karakter: Panduan Kreatif Menciptakan Cerita Hewan yang Mendidik yang saat ini masih dalam proses pengajuan ISBN. Buku tersebut terdiri atas 46 halaman dan memuat 14 komik hasil karya siswa SMK Muhammadiyah Ulujami yang dikembangkan dari naskah dongeng fabel bertema pendidikan karakter dan anti-perundungan Fabel seperti tampak pada gambar 3.

Seluruh cerita disusun oleh peserta selama proses pelatihan, kemudian dikembangkan menjadi storyboard, divisualisasikan dalam bentuk komik menggunakan bantuan ChatGPT untuk penyusunan dialog dan prompt, serta teknologi AI untuk menghasilkan ilustrasi. Proses tersebut menunjukkan bahwa peserta mampu mengintegrasikan kemampuan literasi, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi dalam menghasilkan media ajar yang inovatif.



Gambar 3. Cover buku

Tabel 2. Daftar Komik Hasil Pelatihan Dongeng Fabel

No.	Judul Komik	Penulis	Kelas
1	<i>Jeratan di Bawah Salju</i>	Kirani Larassati	XI AKL
2	<i>Tiga Sahabat dan Musim yang Panjang</i>	Chandra Hafiz Amirza	XI TJKT
3	<i>Tolong Menolong</i>	Fabian Aldafa Raditya	X TKR
4	<i>Dua Sahabat yang Dibohongi</i>	Eky Wahyu Rizki	XI TJKT
5	<i>Aurelia Si Kupu-Kupu dan Argo Si Tawon</i>	Kiara Maelani Khoti	XI AKL
6	<i>Belajar Berbagi dengan Adil</i>	Luthfi Aditya	X TJKT
7	<i>Indah Bukan dari Bulu, tetapi dari Hati</i>	Akhmaf Fadillah Kisyakh Putra	XI TKR
8	<i>Semut Rajin dan Belalang Pemalas</i>	Hanif Alif Syahri	X TKR
9	<i>Kukang Pemalas dan Kelinci Rajin</i>	Shella Dwi Aida Putri	XI AKL
10	<i>Tikus Kecil, Hati Besar</i>	Marsya Nurlita	XI TJKT
11	<i>Kejujuran Membawa Kebaikan</i>	Febilia Laila Sfitri	XI AKL
12	<i>Kebaikan yang Kembali</i>	Indah Puji Lestari	XI AKL
13	<i>Jangan Menilai dari Penampilan</i>	Seto Prasetyo	X TKR
14	<i>Berkah Berbagi di Musim Dingin</i>	Ferdy Juniarta Kiswoyo	X TKJ

Keempat belas komik tersebut mengangkat berbagai nilai karakter, seperti kejujuran, kepedulian, kerja sama, keadilan, empati, sikap saling menghargai, serta penolakan terhadap perilaku perundungan. Tokoh-tokoh hewan digunakan sebagai representasi perilaku manusia sehingga pesan moral dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Keberagaman tema yang muncul menunjukkan bahwa peserta mampu mengembangkan ide cerita secara kreatif sekaligus menghubungkan nilai-nilai karakter dengan pengalaman sosial yang dekat dengan kehidupan mereka, sebaran nilai karakter ini dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Sebaran Nilai Karakter dalam Komik Hasil Pelatihan

No.	Judul Komik	Nilai Karakter Utama
1	<i>Jeratan di Bawah Salju</i>	Kepedulian, persahabatan, empati, anti-perundungan
2	<i>Tiga Sahabat dan Musim yang Panjang</i>	Kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, saling percaya
3	<i>Tolong Menolong</i>	Tolong-menolong, keberanian, kepedulian sosial
4	<i>Dua Sahabat yang Dibohongi</i>	Berpikir kritis, kejujuran, tidak mudah percaya, persahabatan
5	<i>Aurelia Si Kupu-Kupu dan Argo Si Tawon</i>	Rendah hati, saling menghargai, kepedulian
6	<i>Belajar Berbagi dengan Adil</i>	Berbagi, keadilan, kebersamaan
7	<i>Indah Bukan dari Bulu, tetapi dari Hati</i>	Menghargai perbedaan, rendah hati, tidak sombong
8	<i>Semut Rajin dan Belalang Pemalas</i>	Kerja keras, disiplin, tanggung jawab
9	<i>Kukang Pemalas dan Kelinci Rajin</i>	Kerajinan, kepedulian, saling membantu

10	<i>Tikus Kecil, Hati Besar</i>	Keberanian, kepedulian, pantang menyerah
11	<i>Kejujuran Membawa Kebaikan</i>	Kejujuran, tanggung jawab
12	<i>Kebaikan yang Kembali</i>	Kebaikan, kepedulian, saling menolong
13	<i>Jangan Menilai dari Penampilan</i>	Menghargai perbedaan, toleransi, empati
14	<i>Berkah Berbagi di Musim Dingin</i>	Berbagi, kepedulian, gotong royong

Berdasarkan analisis tersebut, nilai karakter yang paling dominan dalam komik hasil pelatihan adalah kepedulian dan tolong-menolong, diikuti oleh persahabatan, kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, dan empati. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya menghasilkan media ajar berbentuk komik, tetapi juga berhasil mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam setiap karya siswa. Karakter yang baik berperan penting dalam menciptakan kehidupan bermasyarakat yang harmonis. Pendidikan menjadi salah satu cara untuk membentuk karakter tersebut.[17] .Nilai-nilai karakter dapat dikembangkan melalui berbagai media pembelajaran[18] Dominasi nilai kepedulian dan persahabatan selaras dengan tema utama kegiatan, yaitu pengembangan dongeng fabel sebagai media edukasi untuk membangun karakter positif sekaligus mencegah perilaku perundungan di lingkungan sekolah. Dengan demikian, buku komik yang dihasilkan memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai media pembelajaran literasi dan sebagai media penguatan pendidikan karakter.

3.6 Evaluasi Pelaksanaan Pengabdian

Evaluasi pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung dan penilaian terhadap produk yang dihasilkan peserta. Aspek yang dievaluasi meliputi kemampuan menyusun naskah dongeng fabel dan kemampuan mengembangkan naskah menjadi komik berbasis AI.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 21 peserta, sebanyak 20 peserta (95,2%) berhasil menyusun naskah dongeng fabel sesuai dengan struktur cerita yang meliputi tema, tokoh, alur, konflik, latar, dan amanat. Selanjutnya, sebanyak 14 peserta (66,7%) berhasil mentransformasikan naskah tersebut menjadi komik berbasis AI yang memuat ilustrasi, dialog, dan pesan moral mengenai anti-perundungan, seperti tampak pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Evaluasi

Indikator Keberhasilan Program	Capaian (n = 21)	Persentase
Peserta berhasil menyusun dongeng fabel sesuai struktur cerita	20 peserta	95,2%
Peserta berhasil mentransformasikan dongeng menjadi komik berbasis AI	14 peserta	66,7%

Tingginya keberhasilan dalam penyusunan dongeng menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam mengembangkan ide cerita dan menyusun struktur fabel. Namun, jumlah

peserta yang berhasil menghasilkan komik masih lebih rendah dibandingkan penyusunan naskah. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala, antara lain peserta belum terbiasa menyusun prompt yang rinci untuk menghasilkan ilustrasi yang sesuai, keterbatasan waktu pelaksanaan karena bertepatan dengan masa libur sekolah, serta proses revisi ilustrasi yang memerlukan beberapa kali penyempurnaan. Meskipun demikian, komik yang berhasil dihasilkan telah memenuhi tujuan kegiatan, yaitu menjadi media ajar berbasis dongeng fabel yang mengintegrasikan pendidikan karakter dan pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI).

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Muhammadiyah Ulujami Kabupaten Pemalang berhasil meningkatkan kreativitas siswa melalui pelatihan pembuatan media ajar berbasis dongeng fabel. Peserta mampu memahami konsep dongeng fabel, menyusun naskah cerita secara mandiri, mengembangkan storyboard, serta memanfaatkan ChatGPT dan teknologi AI untuk menghasilkan ilustrasi komik. Luaran kegiatan berupa 20 naskah dongeng fabel, 14 komik bertema pendidikan karakter dan anti-perundungan, serta sebuah buku komik berjudul Menulis Fabel, Menanam Karakter: Panduan Kreatif Menciptakan Cerita Hewan yang Mendidik yang sedang dalam proses pengajuan ISBN. Hasil tersebut menunjukkan bahwa integrasi literasi, pendidikan karakter, dan teknologi digital dapat menghasilkan media ajar yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Produk buku komik yang dihasilkan berpotensi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, pendidikan karakter, maupun kegiatan literasi sekolah. Selain meningkatkan keterampilan menulis kreatif, kegiatan ini juga memperkenalkan pemanfaatan kecerdasan buatan secara bijak sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran.

Pengabdian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak peserta dan sekolah mitra, memperpanjang waktu pendampingan agar kualitas karya semakin optimal, serta mengembangkan media ajar dalam bentuk digital interaktif, seperti komik elektronik atau buku cerita digital, sehingga pemanfaatannya dapat menjangkau lebih banyak pengguna.

Daftar Rujukan

- [1] A. Kurniati, U. D. Oktaviani, T. Joni, en V. Aristo, "Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa DIGITALISASI DONGENG NUSANTARA SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI TINGKAT SEKOLAH DASAR", vol 8, no 2, bl 173–181, 2022.
- [2] G. NURHANIFAH, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU DONGENG UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS II SD/MI*. repository.radenintan.ac.id, 2022. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/19747>

- [3] M. Ramadhani, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Dongeng Fabel Digital Bebas Kearsifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 101797 ...”, *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, 2025, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28396>
- [4] C. Cahyati, F. A. Firmansyah, A. S. Husaeni, U. Islam, en N. Bandung, “Implementasi Media Pembelajaran Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”, vol 4, bl 116–122, 2023.
- [5] R. Potgieter, “Martin Luther and Aesop: Fables as tales of morality for today?”, *die Skriflig/In Luce Verbi*, vol 57, no 1, 2023, doi: 10.4102/ids.v57i1.2896.
- [6] E. N. Sari, F. Tarbiyah, en D. A. N. Tadriss, “Relevansi dongeng dengan pembentukan karakter anak usia dini”, 2019.
- [7] A. Sugiyanto, M. Widayati, V. U. Pratiwi, U. Veteran, en B. Nusantara, “Nilai Karakter Kemandirian Dalam Kumpulan Dongeng Si Kancil sebagai Penguatan Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”, vol 8, bl 371–383, 2025.
- [8] S. D. Intan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK DUA DIMENSI BERBASIS DONGENG UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III SD/MI*. repository.radenintan.ac.id, 2022. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/22425>
- [9] I. P. Nuryadi, H. J. Saputra, en ..., “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG HEWAN UNTUK MATERI DONGENG KELAS 3 SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG”, *Didakt. J. Ilm.*, 2023, <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1053>
- [10] T. Kartika en M. R. Fauzi, “Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar”, *COLLASE (Creative Learn.*, 2021, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/collase/article/view/5429>
- [11] A. E. Vira en E. F. Andalas, “Nilai Moral Dalam Fabel Anak”, *PARAFRASE J. Kaji. Kebahasaan Kesastraan*, vol 22, no 2, bl 154–170, 2022, doi: 10.30996/parafrase.v22i2.6874.
- [12] A. A. A. Afriyanti, J. Julia, en A. A. Syahid, “Perbandingan Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dan Teks Untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Siswa Sekolah Dasar”, *J. Elem. Edukasia*, 2023, <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/download/6930/4051>
- [13] D. Alfarida en F. Dafit, “Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk kemampuan berbicara siswa pada materi dongeng kelas I SDN 141 Pekanbaru”, *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP*, 2024, <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2773>
- [14] E. F. Syah, “ARTIFICIAL INTELLIGENCE KREATIVITAS SISWA”, bl 599–611, 2025.
- [15] A. Irawan, E. Suparjan, en R. Irawan, “Pelatihan Pembuatan Komik Edukatif Pencegahan Kekerasan di SD Inpres Lere dengan Bantuan ChatGPT”, vol 5636, no 4, bl 707–715, 2025.
- [16] D. M. Azizah, D. Indrihadi, en ..., “Pengaruh media pembelajaran dongeng berbasis aplikasi terhadap keterampilan menulis teks fabel peserta didik”, *COLLASE (Creative Learn.*, 2024, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/collase/article/view/19258>
- [17] T. W. Nugroho, “Implementasi Pembelajaran Drama Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter”.
- [18] D. Lestari en K. Fatonah, “Nilai-nilai pendidikan karakter dalam sinair dongeng paman gery sebagai media pembelajaran menyimak di Sekolah Dasar”, *Pendas J. Ilm. Pendidik.*, 2023, <https://pdfs.semanticscholar.org/e73b/54d738ac6aae8abea28d168286c1c58f6f49.pdf>