

**PELATIHAN MEMBUAT DONGENG FABEL DENGAN MENGGUNAKAN
ARTIFICIAL INTELLIGENT**

**Maria Cholifah¹, Nur Farida Aprilia², Lauriza Cahyarani³,
Putri Indah Agustin⁴, Oxtha Rio Ganopan⁵**
^{1,2,3,4,5} Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

[¹maria_cholifah@unikama.ac.id](mailto:maria_cholifah@unikama.ac.id)

Abstract

This community service activity was motivated by the low writing skills and creativity of elementary school students in producing literary works, particularly fables. Students have often been positioned merely as listeners or readers of stories without the opportunity to create their own works. The purpose of this activity was to provide training in creating fable stories using artificial intelligence technology as an effort to foster creativity, improve language skills, and equip students with digital literacy. The method applied was participatory training, beginning with needs identification, activity planning, implementation of the training, and evaluation. The training utilized an artificial intelligence platform capable of transforming written texts into digital story visualizations, thus providing a more interactive and engaging learning experience. The results showed that students were more motivated to write, able to develop storylines, characters, and moral messages, and demonstrated increased self-confidence in expressing ideas. The conclusion of this activity is that the integration of fables as traditional media with artificial intelligence as modern media creates enjoyable, interactive, and meaningful learning, while also preparing students to become creative, critical, and digitally literate individuals.

Keywords: AI; Story; Fable

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis dan kreativitas siswa sekolah dasar dalam menciptakan karya sastra, khususnya dongeng. Selama ini siswa di SDN 2 Gondowangi lebih sering menjadi pendengar atau pembaca cerita tanpa diberi kesempatan untuk menghasilkan karya sendiri. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan pembuatan dongeng fabel berbasis Artificial Intelligent (AI) sebagai upaya menumbuhkan kreativitas, meningkatkan keterampilan berbahasa, dan membekali siswa dengan literasi digital. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan partisipatif yang diawali dengan identifikasi kebutuhan siswa, penyusunan rencana kegiatan, pelaksanaan pelatihan, hingga pendampingan dan evaluasi. Pelatihan menggunakan platform berbasis AI yang mampu mengubah teks menjadi visualisasi cerita digital sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dalam menulis, mampu mengembangkan alur cerita, tokoh, dan pesan moral, serta menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide. Simpulan dari kegiatan ini adalah bahwa integrasi antara dongeng fabel sebagai media tradisional dengan teknologi AI mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sekaligus menyiapkan siswa menjadi generasi kreatif, kritis, dan melek digital.

Kata Kunci: AI; Dongeng; Fabel

Submitted: 2025-08-04

Revised: 2025-08-26

Accepted: 2025-09-08

Pendahuluan

Dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra yang paling dekat dengan dunia anak-anak. Cerita dongeng tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran nilai moral, pengembangan bahasa, dan pembentukan imajinasi. Menurut Miller (2019), dongeng mampu menghadirkan pengalaman imajinatif yang mendidik sekaligus menyenangkan. Akan tetapi, di banyak sekolah dasar, siswa lebih sering diposisikan sebagai pendengar atau pembaca pasif, bukan sebagai pencipta cerita. Hal ini menyebabkan kreativitas siswa dalam menuangkan ide melalui tulisan belum berkembang optimal.

Sejalan dengan itu, Dal Falco & Vassos (2017) menegaskan bahwa pada era digital saat ini, kemampuan menggabungkan kreativitas dengan teknologi merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh generasi muda. Data yang diperoleh dari SDN 2 Gondowangi, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa menyukai dongeng. Sayangnya,

pembelajaran hanya berhenti pada tahap menikmati dongeng, tanpa memberi ruang bagi siswa untuk menghasilkan karya mereka sendiri. Padahal, melalui kegiatan menulis cerita, anak-anak dapat belajar berpikir kritis, mengekspresikan diri, serta melatih logika alur narasi.

Abrar (2016) menegaskan bahwa kegiatan membuat dongeng bagi anak memiliki berbagai manfaat, antara lain: (1) melatih imajinasi, (2) mengembangkan kemampuan berbahasa, (3) membangun kepercayaan diri, dan (4) menanamkan nilai moral. Dengan menciptakan cerita, anak belajar mengatur tokoh, alur, konflik, serta menyampaikan pesan dengan cara yang menarik. Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan ini sangat penting untuk membangun literasi dasar anak sejak dini.

Salah satu jenis dongeng yang sangat populer dan mudah dipahami oleh anak-anak adalah fabel. Fabel menghadirkan tokoh-tokoh binatang yang berperilaku layaknya manusia, sehingga menyenangkan sekaligus sarat pesan moral. Nippold & Marr (2022) menegaskan bahwa fabel, sebagai narasi singkat dengan muatan moral, dapat merangsang pemikiran abstrak, memperkaya kosakata, serta melatih penggunaan struktur kalimat kompleks pada anak. Dengan demikian, fabel menjadi media yang efektif untuk mengintegrasikan pembelajaran bahasa, moral, dan kreativitas. Dalam praktik pembelajaran, fabel dapat digunakan sebagai bahan ajar yang mendorong anak untuk tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga menciptakan karya baru yang sejenis. Guru dapat membimbing siswa untuk merancang tokoh hewan, menetapkan konflik, hingga menyusun pesan moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, fabel berfungsi sebagai sarana membangun kecakapan berpikir kritis sekaligus memperkuat keterampilan literasi anak.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi, belajar, dan menyampaikan informasi. Salah satu pendekatan yang muncul adalah *digital storytelling* (DST), yaitu strategi yang menggabungkan seni bercerita tradisional dengan teknologi digital (Miller, 2019). DST terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, multimodal, dan imersif.

Dalam konteks pembelajaran sastra anak, pemanfaatan teknologi digital memungkinkan cerita tidak hanya disampaikan dalam bentuk teks, tetapi juga divisualisasikan dalam bentuk gambar, animasi, atau video. Anak dapat lebih terlibat secara aktif, baik dalam merancang cerita maupun melihat hasil kreasinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Alzubi (2024) bahwa kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk membantu proses berpikir kreatif, penyusunan ide, hingga menghasilkan karya visual.

Artificial Intelligence (AI) merupakan teknologi yang meniru kecerdasan manusia, termasuk dalam berpikir, belajar, dan menyelesaikan masalah. Dalam konteks pembuatan dongeng, AI dapat berperan sebagai asisten kreatif yang memberikan inspirasi ide, menyusun alur, bahkan menghadirkan ilustrasi atau visualisasi cerita. Dengan bantuan AI, anak-anak yang kesulitan menuangkan ide dalam bentuk tulisan dapat terbantu melalui rekomendasi otomatis yang tetap memberi ruang bagi kreativitas mereka.

Salah satu platform AI yang digunakan dalam pelatihan di SDN 2 Gondowangi adalah *magiclight.ai*, yaitu sebuah website yang dapat mengubah naskah atau konsep tulisan menjadi video profesional berkualitas tinggi. Melalui platform ini, siswa tidak hanya belajar menulis cerita fabel, tetapi juga melihat bagaimana tulisan mereka divisualisasikan dalam bentuk video. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan interaktif dibandingkan metode tradisional.

Lebih jauh, pemanfaatan AI dalam pembelajaran dongeng juga mendukung pengembangan literasi digital anak. Menurut Alzubi (2024), literasi digital adalah kompetensi penting yang meliputi kemampuan memahami, mengolah, dan menciptakan informasi berbasis teknologi. Dengan melatih anak membuat dongeng berbantuan AI, mereka tidak hanya belajar menulis, tetapi juga mengasah keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kreatif, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi untuk pendidikan.

Berdasarkan data dari SDN 2 Gondowangi, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang hampir seluruh siswa menyukai dongeng, sayangnya siswa hanya diberikan dongeng tanpa dilibatkan untuk membuat dongeng sendiri. Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh siswa di SDN 2 Gondowangi adalah (1) Siswa belum mendapatkan cara atau kegiatan belajar yang efektif untuk melatih kemampuan berpikir kritis sambil berlatih menggunakan bahasa. (2) Siswa memerlukan bahan belajar yang seru, mudah dipahami, dan cocok untuk berbagai latar belakang serta pengalaman mereka.

Program pelatihan membuat dongeng fabel berbasis AI di SDN 2 Gondowangi memiliki sejumlah manfaat strategis, antara lain: (1) Pengembangan kreativitas. Siswa diberi kesempatan untuk berimajinasi dan menghasilkan karya mereka sendiri. (2) Peningkatan literasi Bahasa. Melalui proses menulis cerita, siswa berlatih menggunakan kosakata, struktur kalimat, dan menyusun alur. (3) Penanaman nilai moral. Fabel yang diciptakan siswa berfungsi sebagai media internalisasi nilai kehidupan sehari-hari. (4) Peningkatan literasi digital. Siswa terbiasa menggunakan teknologi untuk tujuan produktif, bukan hanya konsumtif. (5) Motivasi belajar yang lebih tinggi. Jika karya siswa diwujudkan dalam bentuk digital maka siswa merasa lebih bangga dan termotivasi.

Program ini juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan penguatan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta literasi digital.

Metode

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *workshop*, yaitu pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyusun cerita, membuat video dongeng dari cerita yang telah dibuat, dan bercerita di depan kelas. Prosesnya diawali dengan identifikasi masalah melalui observasi langsung di lapangan serta wawancara dengan sejumlah guru kelas 5 SDN 2 Gondowangi untuk mengetahui kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar bagi tim pengabdian dalam merancang program pelatihan yang berfokus pada pembuatan video dengan bantuan AI. Rancangan ini kemudian diwujudkan dalam bentuk pelatihan pembuatan video dengan bantuan AI yang bersifat interaktif dan aplikatif. Setelah pelaksanaan, dilakukan evaluasi komprehensif guna menilai efektivitas kegiatan (Diagram 1).

Sasaran utama program ini adalah 21 siswa kelas 5 SDN 2 Gondowangi, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang. Pelaksanaan kegiatan merupakan hasil kerja sama antara Dosen Pembimbing Lapangan KKN, mahasiswa KKN Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dan Kepala Sekolah SDN 2 Gondowangi yang berperan dalam pengkondisian siswa, sementara pelaksanaan program sepenuhnya menjadi tanggung jawab Tim Pengabdian.

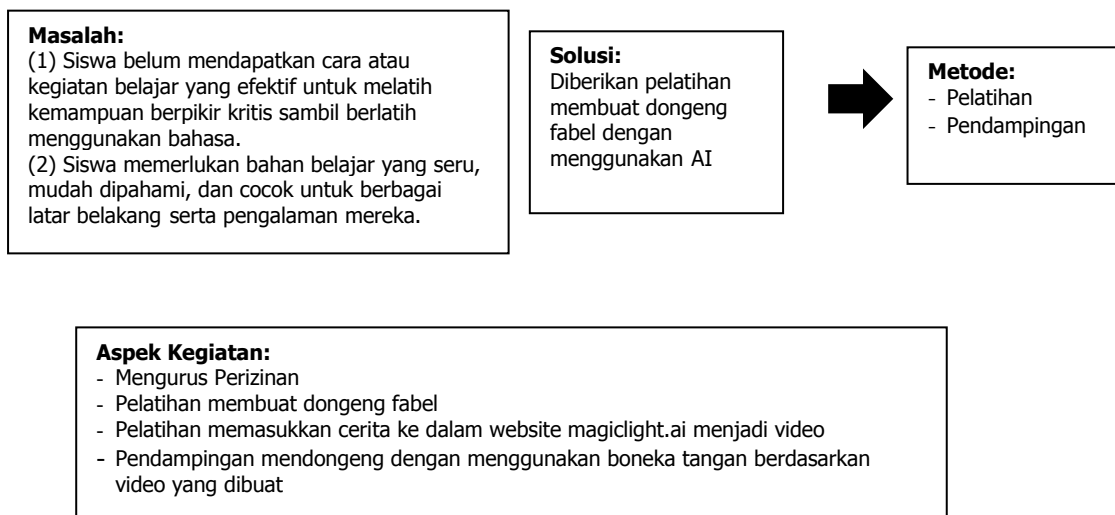


Diagram 1. Metode Pelaksanaan

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini dilaksanakan pada 11 Agustus 2025 di SDN 2 Gondowangi, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang. Kegiatan diawali dengan pengenalan dan brainstorming yaitu menjelaskan definisi fabel, tanya jawab apakah siswa pernah membuat dongeng oleh tim pengabdian kepada para siswa. Hal ini dilakukan untuk menyamakan persepsi sebelum diadakan pelatihan. Sejumlah 21

siswa kelas 5 SD mengikuti dengan seksama. Tim pengabdian kemudian mengajak para siswa untuk membuat dongeng fabel singkat, tidak lebih dari 200 kata. Dongeng tersebut harus memberikan pesan yang positif, tidak mengandung unsur SARA, pornografi, dll. Setelah mereka membuat dongeng fabel, tim pengabdian meminta para siswa untuk menentukan judul dongeng tersebut. Tim pengabdian memberikan arahan bahwa judul harus mengandung makna yang positif.



Gambar 1. Pelatihan penggunaan AI untuk membuat cerita fabel

Setelah menyusun cerita fabel, tim pengabdian melanjutkan dengan meminta siswa untuk mengakses magiclight.ai kemudian memasukkan dongeng yang telah disusun untuk dibuat video dari dongeng tersebut. Tim pengabdian dibantu oleh mahasiswa KKN dalam mengarahkan siswa mengakses website magiclight.ai.



Gambar 2. Pelatihan penggunaan magiclight.ai

Para siswa terlihat sangat antusias dengan video yang telah dibuat. [Magiclight.ai](https://magiclight.ai) menawarkan berbagai jenis tema gambar yang dapat dipilih sehingga hasil video tersebut sangat beragam dan menarik. Tim pengabdian meminta siswa untuk memilih jenis ukuran *smartphone* agar video tersebut dapat diunggah di short youtube dan tiktok.

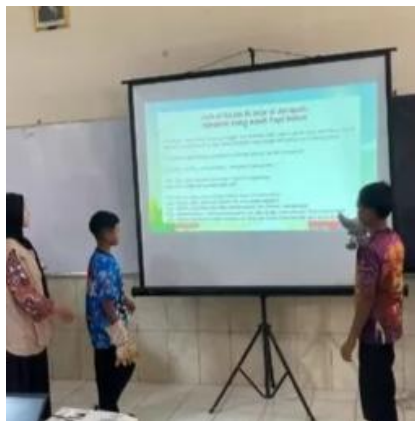


Gambar 3. Hasil video yang dibuat oleh siswa

Setelah para siswa berhasil membuat video, tim pengabdian melakukan pendampingan dengan meminta siswa bercerita dengan menggunakan boneka tangan dari dongeng fabel yang telah mereka buat. Kelas dibagi menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 7 siswa. Setiap kelompok diberikan sepasang boneka tangan berbentuk hewan sesuai dengan cerita yang telah dibuat. Mereka secara bergantian mempraktikkan mendongeng menggunakan boneka tangan di depan teman-temannya. Tim pengabdian memberikan arahan terkait intonasi suara, ekspresi, dan interaksi dengan siswa lain agar cerita lebih hidup.



Gambar 4. Tim pengabdian memberikan pendampingan dalam mendongeng



Gambar 5. Siswa mempraktekkan dongeng

Setelah diberikan pelatihan dan pendampingan, perwakilan dari peserta diberikan kesempatan menyampaikan pendapat mereka secara langsung. Sekitar 90% dari siswa

menyatakan senang/puas dan termotivasi mengenai materi yang diajarkan. Beberapa siswa berkomentar bahwa belajar mendongeng menggunakan AI dan media boneka tangan sangat seru dan menyenangkan karena ini pengalaman baru bagi mereka. Para siswa juga akan mencoba membuat cerita secara mandiri di rumah.

Kegiatan ditutup dengan pemberian hadiah berupa alat tulis dan *snack* kepada siswa yang berani tampil. Sebagai penutup resmi, dilakukan foto bersama pemateri, mahasiswa pendamping, dan seluruh peserta pelatihan.



Gambar 6. Foto bersama tim pengabdian dan peserta

Kesimpulan

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan dongeng fabel berbasis AI memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas, kemampuan berbahasa, dan literasi digital siswa SDN 2 Gondowangi. Melalui kegiatan pelatihan ini siswa terlatih dalam mengembangkan alur, tokoh, serta pesan moral, sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang mendorong rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide. Pelatihan ini memperlihatkan bahwa integrasi antara fabel sebagai media pembelajaran tradisional dengan teknologi AI sebagai media modern mampu menciptakan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, diperlukan inovasi pembelajaran berkelanjutan yang mengombinasikan unsur budaya, sastra, dan teknologi, sekaligus mendorong pendidik untuk lebih adaptif dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI guna membentuk generasi yang kreatif, kritis, dan literat secara digital.

Daftar Pustaka

- Abrar, M. (2016). Learning from Fables: Moral Values in Three Selected English Stories. *Dinamika Ilmu*, 16(1), 47–58. <https://doi.org/10.21093/di.v16i1.250>
- Alzubi, A. A. F. (2024). Generative Artificial Intelligence in the EFL Writing Context: Students' Literacy in Perspective. *Qubahan Academic Journal*, 4(2), 59–69. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n2a506>
- Dal Falco, F., & Vassos, S. (2017). Museum Experience Design: A Modern Storytelling Methodology. *Design Journal*, 20(sup1), S3975–S3983. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352900>
- Miller, E. A. (2019). ok-Digital storytelling Digital storytelling. *Master Thesis*.
- Nippold, M. A., & Marr, E. (2022). Philosophy for Adolescents: Using Fables to Support Critical Thinking and Advanced Language Skills. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 53(3), 786–802. https://doi.org/10.1044/2022_LSHSS-21-00142