



Pelatihan Pembuatan *Story Book* Berbasis AI (*Artificial Intelegent*) untuk Penguatan Karakter Religius di Sekolah Dasar

Ahmad Rosyid¹✉, Meidawati Suswandari², Nurratri Kurniasari², Moefty Mahendra², Singgih Subiyantoro³

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara

³Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara

kang.rosid80@gmail.com

Abstrak. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif melalui pelatihan pembuatan *story book* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sebagai sarana penguatan karakter religius siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan meliputi observasi, sosialisasi, penyuluhan, pendampingan, serta evaluasi dengan pre-test dan post-test. Pelatihan dilaksanakan di SD Negeri 3 Dlepih dengan melibatkan sembilan peserta, terdiri atas guru dan kepala sekolah. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan peserta. Rata-rata nilai meningkat dari 19 pada pre-test menjadi 34 pada post-test, atau sekitar 74%. Selain itu, peserta berhasil menghasilkan produk *story book* berbasis AI yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru memanfaatkan teknologi sekaligus mendukung penguatan karakter religius siswa melalui media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan menarik.

Kata Kunci: Pelatihan, *Story Book* berbasis AI, Karakter Religius

Abstract. This community service program aimed to enhance teachers' competence in developing innovative learning media through training in creating story books based on Artificial Intelligence (AI) as a means of strengthening the religious character of elementary school students. The methods applied included observation, socialization, counseling, mentoring, and evaluation using pre-tests and post-tests. The training was conducted at SD Negeri 3 Dlepih with nine participants, consisting of teachers and the school principal. The results indicated a significant improvement in participants' understanding and skills. The average score increased from 19 in the pre-test to 34 in the post-test, reflecting a rise of approximately 74%. Moreover, participants successfully produced AI-based story books ready to be implemented in classroom learning. Thus, this training proved effective in enhancing teachers' ability to utilize technology while simultaneously supporting the reinforcement of students' religious character through creative, contextual, and engaging learning media.

Keywords: Training, AI Based Story Book, Religious Character

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Inayati et al., 2025). Keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari pencapaian

akademik semata, tetapi juga dari kemampuan dalam menanamkan karakter dan nilai-nilai moral pada peserta didik. Pada jenjang pendidikan dasar, penguatan karakter menjadi aspek yang sangat krusial karena siswa berada dalam fase pembentukan sikap, kebiasaan, dan nilai yang akan melekat hingga dewasa (Kementrian, 2025). Salah satu karakter fundamental yang perlu ditanamkan sejak dini adalah karakter *religius*, yang mencerminkan sikap beriman, berakhlak mulia, toleran, serta mampu mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Pandangan dalam konteks pendidikan nasional, penguatan karakter religius sejalan dengan visi Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pentingnya dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia (Nurgiansah, 2022). Dimensi ini menjadi landasan moral yang harus ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar agar siswa tidak hanya cerdas secara intelektualitas saja, tetapi juga memiliki integritas dan kepribadian yang kuat.

Secara psikis usia sekolah dasar berada dalam fase perkembangan yang kritis di mana mereka mulai memahami konsep benar dan salah, serta bagaimana berinteraksi social dengan orang lain (Fadhila & Narimo, 2024). Melalui pendidikan karakter, mereka diajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, toleransi, dan kepatuhan terhadap agama (Iswatiningsih, 2019). Nilai-nilai ini bukan hanya penting untuk perkembangan pribadi mereka, tetapi juga untuk membangun masyarakat yang harmonis dan beradab terlebih di era perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti saat ini tentu penanaman karakter sangat berperan dalam memproteksi segala kemungkinan dampaknya bagi mereka.

Perkembangan teknologi dewasa ini dapat diibaratkan sebagai pisau bermata dua. Di satu sisi, ia menghadirkan percepatan arus informasi yang memungkinkan masyarakat memperluas pengetahuan, mengembangkan sumber daya, serta meningkatkan minat belajar pada siswa apabila diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Nurhabibah et al., 2025). Namun di sisi lain, kemajuan ini juga membawa dampak negatif. Berbagai informasi yang bersifat merusak mulai dari pergaulan bebas hingga paham radikal yang dapat dengan mudah menyusup apabila masyarakat tidak memiliki kemampuan menyaringnya melalui ilmu pengetahuan serta penguatan karakter religius (Dahlioni, 2023).

SD Negeri 3 Dlepih Tirtomoyo Wonogiri merupakan salah satu sekolah dasar di Kabupaten Wonogiri yang memiliki potensi besar dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah ini didukung oleh tenaga pendidik yang relatif masih muda, terdiri atas enam guru kelas, satu guru Pendidikan Agama Islam, satu guru olahraga, dan satu kepala sekolah. Kondisi ini menjadi modal penting karena guru yang masih muda cenderung lebih adaptif terhadap inovasi dan perubahan dalam dunia pendidikan. Namun demikian, pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya yang berbasis AI, belum sepenuhnya dioptimalkan. Proses pembelajaran masih banyak mengandalkan metode konvensional, terutama dalam penguatan karakter religius yang disampaikan melalui penjelasan verbal dan buku teks.

Metode konvensional tersebut sering kali kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Padahal, siswa sekolah dasar lebih mudah memahami nilai-nilai moral dan religius melalui cerita, tokoh, dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Misalnya, cerita tentang tokoh yang jujur, disiplin, atau bertanggung jawab akan lebih mudah diingat dan diteladani oleh siswa dibandingkan sekadar penjelasan abstrak. Oleh karena itu, *story book* berbasis AI menjadi alternatif media pembelajaran yang strategis karena mampu menyajikan cerita bermuatan nilai religius secara visual, kreatif, dan sesuai dengan dunia anak. Akan tetapi padasekolah mitra ini penanaman karakter religi masih relative didominasi oleh guru agama dan menggunakan metode konvensional.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai pelatihan pembuatan *story book* berbasis AI bagi guru SD Negeri 3 Dlepih Tirtomoyo Wonogiri.



Gambar 1. Kondisi mitra saat penanaman karakter religi oleh guru
(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

Dengan mengintegrasikan konsep Kampus Berdampak, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi guru dan siswa, tetapi juga memperlihatkan peran strategis kampus dalam menjembatani kebutuhan masyarakat dengan inovasi akademik. Perguruan tinggi hadir sebagai mitra yang aktif dalam menciptakan perubahan positif, memastikan bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikembangkan di kampus benar-benar memberi dampak nyata bagi masyarakat.

Pelatihan ini bertujuan membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Guru akan dilatih untuk memanfaatkan teknologi AI dalam menyusun cerita, memilih ilustrasi, dan mengintegrasikan nilai-nilai religius ke dalam *story book* lintas mata pelajaran yang ada di sekolah. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai kreator media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Maka pelatihan pembuatan *story book* berbasis AI di SD Negeri 3 Dlepih Tirtomoyo Wonogiri memiliki urgensi dan relevansi yang tinggi. Kegiatan ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga mendukung penguatan karakter religius siswa. Lebih jauh lagi, kegiatan ini berkontribusi pada transformasi pembelajaran digital di sekolah dasar, sekaligus menjadi bukti nyata implementasi Kampus Berdampak yang menegaskan peran perguruan tinggi sebagai agen perubahan sosial, pendidikan, dan teknologi di masyarakat.

Pelatihan ini bertujuan membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Guru akan dilatih untuk memanfaatkan teknologi AI dalam menyusun cerita, memilih ilustrasi, dan mengintegrasikan nilai-nilai religius ke dalam *story book* lintas mata pelajaran yang ada di sekolah. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai kreator media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Selanjutnya harapan dari kegiatan ini kapasitas seluruh guru di SD Negeri 3 Dlepih Tirtomoyo Wonogiri dapat mengalami peningkatan dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) sebagai media pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatannya dalam penanaman karakter religi melalui *story book* disetiap mata pelajaran dan kegiatan pembiasaan literasi pagi.

Metode Pelaksanaan

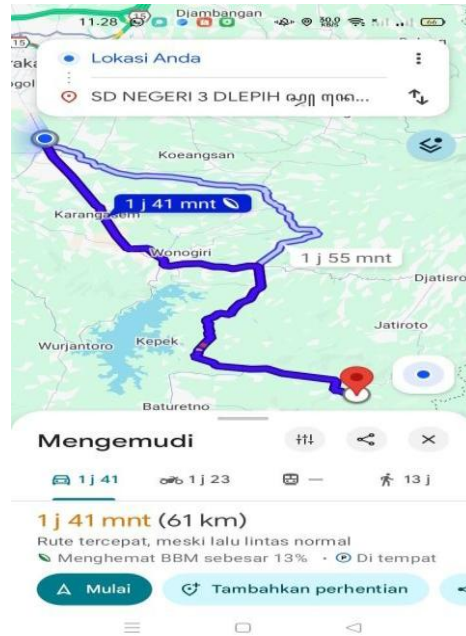
Berdasar pada permasalahan pertama yang dihadapi oleh mitra yaitu masih terbatasnya pemahaman bahwa pembentukan karakter religius merupakan tanggung jawab bersama seluruh guru, bukan hanya guru Pendidikan Agama Islam. Selama ini, penguatan nilai-nilai religius cenderung dipandang sebagai domain terbatas, sehingga integrasi nilai tersebut dalam pembelajaran tematik maupun mata pelajaran lain belum berjalan secara konsisten (Nurhabibah et al., 2025). Dan permasalahan kedua berkaitan dengan belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) (Zaenuddin & Riyan, 2024). Sehingga guru belum memiliki keterampilan memadai dalam merancang media kreatif seperti *story book* berbasis AI yang mampu menyajikan cerita kontekstual dengan muatan nilai religius maka tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terkonsentrasi pada pelatihan pembuatan *story book* berbasis AI pada guru di SD Negeri 3 Dlepih Tirtomoyo Wonogiri ini bertujuan membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berupa *story book* berbasis AI dalam penanaman karakter religi baik saat pembelajaran tematik di dalam kelas maupun saat literasi pagi sebagai bentuk pembiasaan dan budaya sekolah.

Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang meliputi observasi dan sosialisasi kegiatan kepada mitra yakni di SD Negeri 3 Dlepih, sosialisasi penyuluhan cara pembuatan *story book* berbasis AI kepada 9 peserta yang terdiri dari 8 guru dan 1 kepala sekolah, pendampingan penyusunan *story book* berbasis AI dan presentasi hasil kerja yang disusun oleh peserta. Sedangkan waktu pelaksanaan kegiatan adalah pada hari Kamis 29 Januari 2026. Jumlah tim pengabdian yang tergabung didalam kegiatan ini terdiri dari 4 dosen dan 2 mahasiswa Program Studi PGSD FKIP Univet Bantara.

Observasi dan Sosialisasi Kegiatan pada Mitra

Pada tahapan ini dilakukan peninjauan secara langsung ke lokasi mitra yaitu SD Negeri Dlepih 3 yang berada di Dusun Natah, Desa Dlepih, Kecamatan Tirtomoyo, Kabupaten Wonogiri yang berjarak 61 KM dari kampus Universitas Veteran Bangun Nusantara yang dapat ditempuh sekitar 1 Jam 41 Menit. Sekolah ini pada dasarnya memiliki SDM yang sangat memungkinkan untuk berkembang, dengan komposisi guru yang mencukupi kebutuhan kelas dan mata pelajaran serta didukung dengan sarana prasarana yang lengkap seperti ruang kelas, lapangan, mushola, wifi dan LCD. Dengan demikian, kunjungan tim ke SD Negeri 3 Dlepih memberikan gambaran yang jelas bahwa sekolah ini memiliki potensi besar untuk terus berkembang. Dukungan sumber daya manusia yang memadai serta fasilitas yang lengkap menjadi modal penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Mulyati & Suryaman, 2025).



Gambar 2. Lokasi Mitra
(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

Penyuluhan Pembuatan *Story Book* Berbasis AI

Tantangan dalam konteks keterampilan mengajar Abad ke-21, guru tidak hanya sumber tunggal didalam menyampaikan informasi melainkan juga berperan sebagai fasilitator dalam membantu dan mendampingi siswa dalam mengenali, mengelola, memanfaatkan serta mengakses teknologi dan terintegrasi didalam proses pembelajaran (Kurniawati et al., 2019). Dalam tahapan ini guru SD Negeri 3 Dlepih diberikan materi tentang pembuatan *story book* berbasis *Artificial Intelegent* (AI) yang dapat dimanfaatkan untuk penanaman karakter religi pada siswa disaat pembelajaran didalam kelas maupun saat kegiatan sekolah lainnya seperti pembiasaan literasi pagi yang selama ini sudah berjalan disekolah. Materi yang diberikan meliputi definisi *story book*, situs web yang dapat dimanfaatkan secara gratis, langkah-langkah pembuatan serta iplementasinya. Namun sebelum penyuluhan dimulai, peserta diminta untuk mengisi soal *pre-test* dengan 10 soal yang telah disediakan oleh tim pengabdian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana penguasaan terhadap *book story* serta dapat mengukur keberhasilan selama kegiatan berlangsung.



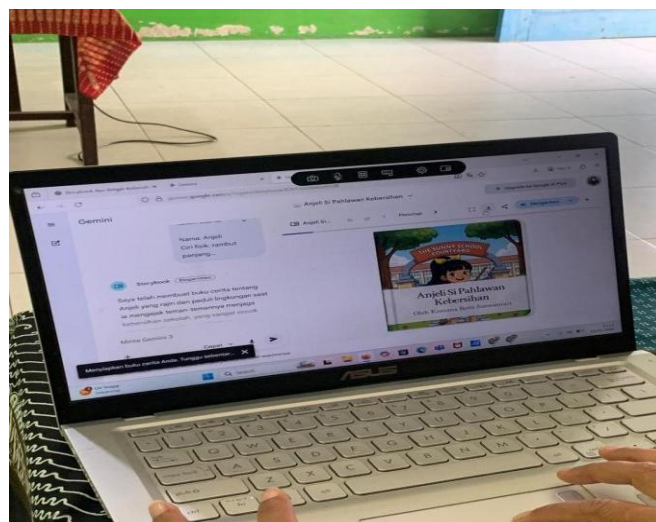
Gambar 3. Materi Penyuluhan
(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

Pendampingan Penyusunan *Book Story* Berbasis AI

Sebagai bentuk realisasi perguruan tinggi dalam hal ini Universitas Veteran Bangun Nusantara melalui kegiatan Pengabdian kepada masyarakat memberikan pendampingan guru di SD Negeri 3 Dlepih dalam menyusun *story book* yang nantinya akan diimplementasikan dalam penanaman karakter religi sebagai bentuk tanggung jawab sekolah terhadap karakter siswanya. Dengan didampingi tim dosen pengabdi masing-masing guru mempraktikkan penyusunan sesuai dengan jumlah mata pelajaran yang ada pada level sekolah dasar. Guru diarahkan untuk membuka situs web : www.gemini.google.com, setelah masuk pada halaman web, maka selanjutnya guru diminta untuk klik garis tiga disebelah kiri atas lalu memilih menu *Story book*. Langkah selanjutnya guru diminta untuk membuat prompt sketsa mengenai alur cerita, karakter pemeran dan nilai karakter apa yang akan di tekankan dalam *story book* tersebut. Misalkan dalam mata pelajaran matematika, maka salah satu nilai karakter religi yang dapat ditekankan adalah tentang disiplin waktu agar dapat menjalankan shalat lima waktu dengan berjamaah. Setelah masing-masing guru selesai membuat prompt, maka sebagai langkah terakhir adalah menekan tombol kirim dan kemudian menunggu beberapa saat. Dengan demikian, melalui langkah-langkah tersebut para guru mampu menghasilkan *story book* yang dapat diimplemtasikan dalam penanaman nilai-nilai karakter. Semoga kegiatan ini dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan kreativitas guru dan memperkuat karakter religi siswa.

Presentasi Hasil *Story Book*

Tahapan akhir dalam kegiatan pengabdian ini adalah secara acak peserta diminta untuk mempresentasikan hasil kerja yang berupa produk *story book* yang siap digunakan didalam proses pembelajaran. Dan pada kesempatan ini terdapat tiga guru yang tampil mempresentasikan produk *story book*. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa guru di SD Negeri 3 Dlepih telah berhasil dalam mengikuti pelatihan serta sebagai salah capaian luaran dari kegiatan.



Gambar 4. Presentasi Hasil
(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

Selain peserta menunjukkan hasil dari *story book* dengan dipresentasikan, pada akhir kegiatan keseluruhan peserta mengisi soal *pre-test* guna mengetahui tingkat pemahaman serta ketercapaian kompetensi yang diperoleh selama pelatihan. Hasil dari *pre-test* ini akan menjadi bahan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan

dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan nilai karakter ke dalam pembelajaran. Adapun hasil *Pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada gambar berikut:

No	Nama	Nilai		Peningkatan	% peingkatan
		Pre	Post		
1	Ambar Budi Cahyono	25	40	15	60
2	Sumayyah	20	37	17	85
3	Hermawan	17	32	15	88
4	Reza Lucky Janati	24	40	16	67
5	Siti Muhani'ah	24	39	15	63
6	Esti Widyarningsih	21	36	15	71
7	Kistiana	22	39	17	77
8	Resti Winantiningsih	22	40	18	82
9	Muhammad Irfanuddin	23	40	17	74
Jumlah		175	303	145	667
Rerata		19	34	16	74

Gambar 5. Data *pre-test* dan *post-test*
(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

Secara umum, kegiatan pelatihan menunjukkan hasil yang efektif dan berhasil meningkatkan kompetensi peserta. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor pada seluruh peserta tanpa pengecualian. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 19 meningkat menjadi 34 pada *post-test*, dengan rata-rata peningkatan sebesar 16 poin atau sekitar 74%. Jika dilihat dari total nilai, terjadi kenaikan dari 175 (*pre-test*) menjadi 303 (*post-test*), dengan total peningkatan sebesar 145 poin. Ini menunjukkan adanya dampak signifikan dari pelatihan terhadap pemahaman atau keterampilan peserta dalam penyusunan *story book* berbasis AI. Dengan demikian, keseluruhan rangkaian kegiatan diharapkan mampu menghasilkan luaran yang bermanfaat, baik berupa produk *story book* maupun peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri 3 Dlepih.

Simpulan

Pelatihan pembuatan *story book* berbasis AI di SD Negeri 3 Dlepih terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Hal ini tercermin dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta dengan rata-rata kenaikan nilai sekitar 74%. Selain itu, para guru berhasil menghasilkan produk *story book* berbasis AI yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkuat keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi, tetapi juga mendukung pembentukan karakter religius siswa melalui media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

Referensi

- Dahlioni, L. (2023). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144–151. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>
- Fadhila, N. P. N., & Narimo, S. (2024). Peran Guru Penggerak dalam Kurikulum Merdeka terhadap Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Boyolali. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3821–3828. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.3883>
- Inayati, I. N., Herlina, L., Muslih, I., Chodijah, S., & Harahap, S. D. (2025). *Strategi Pembelajaran di Era Digital* (N. N. Hidayati (ed.); Pertama). HN Publishing.
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di

- Sekolah. *Jurnal Satwika*, 3(2), 155. <https://doi.org/10.22219/satwika.vol3.no2.155-164>
- Kementrian, K. (2025). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Issue 021).
- Kurniawati, I., Raharjo, T. J., & Khumaedi, K. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan abad 21. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 21(2), 701–707. <https://doi.org/2686-6404>
- Mulyati, I., & Suryaman, M. (2025). Integrasi Manajemen Pembiayaan dan Fasilitas Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Sekolah: Tinjauan dan Sintesis Empiris. *Jurnal Tahsinia*, 6(4), 548–559. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v6i4.659>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316.
- Nurhabibah, S., Sari, H. P., & Fatimah, S. (2025). Pendidikan Karakter di Era Digital : Tantangan dan Strategi dalam Membentuk Generasi Berakhlak Mulia. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(3), 194–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i3.1099>
- Zaenuddin, I., & Riyan, A. B. (2024). Perkembangan Kecerdasan Buatan (AI) Dan Dampaknya Pada Dunia Teknologi. *Jitu: Jurnal Informatika Utama*, 2(2), 128–153.