ABDIMAS TODDOPULI

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

Penguatan Literasi Kecerdasan Buatan dan Berpikir Kritis bagi Warga Negara Indonesia di Malaysia

Dodik Arwin Dermawan [1], Abdul Hafidz [2], Asidigisianti Surya Patria [3], Irma Russanti [4], Kunjung Ashadi [5], Anggi Rahmad Zulfikar [6], Fatkhur Rozi [7]

Program Studi D4 Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya [1]

Program Studi D4 Analisis Performa Olahraga, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya [2]

Program Studi D4 Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya [3]

Program Studi D4 Tata Busana, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya [4]

Program Studi D4 Kepelatihan Olahraga, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya [5]

Program Studi D4 Arsitektur Bangunan Gedung, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya [6]

Sekolah Indonesia Kuala Lumpur, Malaysia [7]

Jl. Ketintang, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia [1-6],

Lorong Tun Ismail, Kuala Lumpur, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Malaysia [7]

Korespondensi : dodikdermawan@unesa.ac.id

Received: 2 November 2026: Accepted: 11 November 2026

ABSTRAK

Pemanfaatan kecerdasan buatan generatif dalam penulisan kreatif dapat dipadukan dengan penguatan literasi AI dan praktik mengevaluasi keluaran teknologi secara kritis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi kecerdasan buatan melalui pembuatan buku cerita berbantuan ChatGPT bagi Warga Negara Indonesia di Malaysia. Kegiatan dilaksanakan pada 22 Oktober 2026 di Kuala Lumpur dengan 20 peserta, menggunakan prinsip Participatory Action Research (PAR) dan kerangka AI Critical Literacy Model (AI-CLM). Tahapannya meliputi koordinasi mitra, pengenalan materi, demonstrasi, praktik kolaboratif, dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest berpasangan dengan skala skor 0–100, yang dianalisis secara deskriptif dan menggunakan uji t berpasangan. Peserta mengembangkan narasi dan ilustrasi, kemudian memilih serta memperbaiki keluaran ChatGPT menggunakan tiga laptop secara bergantian. Kegiatan menghasilkan enam buku cerita kolaboratif. Rata-rata skor pretest sebesar 46,50 meningkat menjadi 68,75 pada posttest, dengan kenaikan 22,25 poin. Perbedaan skor bermakna secara statistik ($t(19) = 12,15$; $p < 0,001$). Hasil ini memperlihatkan pelaksanaan literasi AI berbasis karya yang disertai peningkatan skor evaluasi peserta setelah pelatihan.

Kata kunci: *literasi kecerdasan buatan; AI-CLM; ChatGPT; buku cerita; praktik kolaboratif; pengabdian kepada masyarakat*

ABDIMAS TODDOPULI

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

A. PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI), terutama AI generatif, telah membuka peluang baru dalam pembelajaran dan produksi konten digital. Teknologi ini memungkinkan pengguna mengembangkan teks dan gambar berdasarkan instruksi yang diberikan. Dalam pendidikan, pemanfaatan AI tidak cukup diukur dari kemampuan menjalankan aplikasi, melainkan juga dari keterlibatan manusia dalam menentukan tujuan, memilih informasi, dan mengevaluasi hasilnya. Kerangka kompetensi AI UNESCO menempatkan pemahaman, penerapan, penciptaan, etika, serta orientasi yang berpusat pada manusia sebagai komponen penting pembelajaran AI (Miao et al., 2024).

Literasi AI dipahami sebagai seperangkat kompetensi yang memungkinkan individu berinteraksi dengan sistem kecerdasan buatan, memahami penggunaannya, dan menilai hasil yang dihasilkan (Long & Magerko, 2020). Ng et al. (2021) memetakan literasi AI dalam aspek mengetahui dan memahami, menggunakan dan menerapkan, mengevaluasi dan menciptakan, serta mempertimbangkan persoalan etika. Dengan demikian, kegiatan pelatihan literasi AI perlu bergerak melampaui demonstrasi teknis menuju pengalaman praktik yang melibatkan penilaian dan pengambilan keputusan peserta.

Penggunaan ChatGPT dalam pendidikan menyediakan sarana untuk eksplorasi gagasan, penyusunan teks, dan pemberian umpan balik. Tinjauan Lo (2023) menguraikan peluang penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran, sedangkan Tlili et al. (2023) menyoroti pentingnya pertimbangan pedagogis dan etika penggunaannya. Pada pembelajaran bahasa, Kohnke et al. (2023) juga menekankan kompetensi digital agar peserta dapat menggunakan ChatGPT secara efektif dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pelatihan menempatkan AI sebagai alat bantu kreatif yang hasilnya dapat ditelaah, dipilih, dan disempurnakan oleh pengguna.

Penulisan kreatif melalui buku cerita menawarkan konteks praktik yang konkret untuk mengembangkan pengalaman literasi AI. Melalui kegiatan ini, peserta dapat menentukan tema, mengembangkan tokoh dan alur, menyusun narasi, serta menyiapkan ilustrasi yang sesuai. Kajian sistematis Isaacs et al. (2024) menunjukkan keterkaitan digital storytelling dengan praktik kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis. Bilici dan Yilmaz (2024) juga mengkaji penggunaan digital storytelling secara kolaboratif dalam pembelajaran. Kajian tersebut menjadi dasar pedagogis pemilihan kegiatan pembuatan cerita digital yang mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama peserta.

Sejumlah kajian mengenai penulisan berbantuan AI menunjukkan bahwa peran teknologi dapat ditempatkan pada berbagai tahap proses kreatif. Zhao et al. (2024)

membahas perubahan praktik menulis ketika ChatGPT digunakan bersama perangkat digital lain. Woo, Guo, dan Salas-Pilco (2024) menguraikan rancangan pembelajaran penulisan cerita kreatif dengan bantuan AI untuk peserta didik sekolah menengah, sedangkan Woo, Wang, et al. (2024) meneliti pengalaman peserta didik dalam pelatihan menulis berbantuan ChatGPT. Literatur tersebut mendukung pentingnya rancangan tugas, bimbingan instruksi, dan ruang revisi agar peserta tetap berperan sebagai pengambil keputusan dalam penulisan.

Bagi Warga Negara Indonesia (WNI) yang berada di Malaysia, pelatihan literasi AI dapat menjadi salah satu bentuk perluasan pengalaman pendidikan berbasis teknologi. Program pengabdian yang disusun bersama mitra di Kuala Lumpur diarahkan pada pembelajaran aplikatif yang memadukan penggunaan AI secara produktif, kritis, dan bertanggung jawab. Penyusunan buku cerita dipilih sebagai aktivitas yang memberi kesempatan kepada peserta menghubungkan ide pribadi, teknologi generatif, dan kerja sama kelompok.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian Universitas Negeri Surabaya dilaksanakan melalui pelatihan pemanfaatan ChatGPT untuk menyusun cerita dan ilustrasi secara berkelompok. Kegiatan dirancang berorientasi pada prinsip Participatory Action Research (PAR) dan menggunakan AI Critical Literacy Model (AI-CLM) sebagai kerangka konseptual pembelajaran. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan tahapan penguatan literasi AI, keterlibatan peserta dalam memilih dan memperbaiki keluaran AI, hasil penyusunan buku cerita kolaboratif, serta perubahan skor evaluasi peserta berdasarkan pretest dan posttest. Kontribusi artikel terletak pada pengintegrasian praktik literasi AI berbasis karya, pembelajaran partisipatif, dan evaluasi hasil belajar pada kegiatan pengabdian lintas negara.

B. METODE

1. Pendekatan, lokasi, dan sasaran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 22 Oktober 2026 di Kuala Lumpur, Malaysia, sebagai bagian dari program Pengabdian kepada Masyarakat Internasional Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya yang didanai melalui skema Non-APBN UNESA tahun 2026. Sasaran program ialah Warga Negara Indonesia di Malaysia, dengan pelaksanaan yang dikoordinasikan bersama pihak Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL). Sebanyak 20 peserta mengikuti pengukuran pretest dan posttest.

Rancangan pelaksanaan mengadopsi prinsip PAR, yaitu keterlibatan mitra dan peserta dalam identifikasi kebutuhan, pelaksanaan tindakan, serta refleksi kegiatan. PAR menempatkan pengalaman masyarakat sebagai sumber penting dalam memahami persoalan

dan merumuskan tindakan (Cornish et al., 2023). Kemmis et al. (2014) menjelaskan keterkaitan tindakan, partisipasi, dan refleksi dalam penelitian tindakan partisipatif. Dalam program ini, prinsip tersebut diterapkan melalui koordinasi dengan mitra, penyesuaian materi dengan kebutuhan pelatihan, kebebasan peserta dalam menentukan tema cerita, serta refleksi atas pelaksanaan kegiatan. Seluruh tahapan tersebut diintegrasikan dalam satu rangkaian pelatihan.

Kerangka pembelajaran AI-CLM diambil dari rancangan konseptual dalam proposal PkM, yang menekankan tiga komponen: (1) pemahaman AI, (2) evaluasi kritis keluaran AI, serta (3) penggunaan AI secara reflektif dan bertanggung jawab. Kerangka ini digunakan untuk mengorganisasikan pengalaman belajar dan aktivitas pembuatan karya digital. Penggunaan teknologi diarahkan untuk membantu penulisan cerita dengan tetap menjaga peran peserta dalam pemilihan tema dan revisi karya. Prinsip tersebut sejalan dengan literasi AI berbasis penggunaan dan evaluasi (Ng et al., 2021) serta pentingnya menentukan tujuan, tingkat otomasi, dan pertimbangan etika dalam pembelajaran berbantuan AI (Su & Yang, 2023).

2. Tahapan kegiatan

Tahap pertama adalah koordinasi dan identifikasi kebutuhan bersama pihak SIKL. Koordinasi tersebut membahas kebutuhan pelatihan literasi AI serta persiapan teknis kegiatan. Tahap kedua adalah sosialisasi dan pengenalan ChatGPT, termasuk fungsi aplikasi serta cara menggunakan instruksi (prompt) untuk membantu menghasilkan teks dan ilustrasi.

Tahap ketiga berupa demonstrasi penentuan ide cerita, penyusunan narasi, dan pembuatan ilustrasi melalui ChatGPT. Peserta diberi keleluasaan menentukan tema sesuai minat. Tahap keempat adalah praktik kolaboratif. Peserta bekerja dalam kelompok dan menggunakan tiga laptop secara bergantian untuk mengembangkan cerita serta ilustrasi. Selama proses tersebut, peserta memilih dan memperbaiki keluaran AI agar lebih sesuai dengan gagasan mereka. Pendampingan diberikan selama peserta menggunakan aplikasi dan menyusun karya.

Tahap kelima berupa peninjauan dan refleksi terhadap pelaksanaan praktik. Refleksi mencakup partisipasi peserta, kelancaran penggunaan perangkat, dan hasil penyusunan buku cerita. Penggunaan tiga laptop secara bergantian menjadi bagian dari pengaturan praktik kolaboratif selama pelatihan.

3. Indikator ketercapaian dan analisis

Indikator ketercapaian kegiatan mencakup terlaksananya pengenalan dan praktik ChatGPT, keterlibatan peserta dalam menentukan serta memperbaiki cerita, pembuatan ilustrasi, dan tersusunnya produk buku cerita berkelompok. Pelaksanaan kegiatan dideskripsikan melalui pengamatan langsung dan dokumentasi foto. Evaluasi kuantitatif

ABDIMAS TODDOPULI

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

menggunakan 20 pasang skor pretest dan posttest pada skala 0-100. Analisis meliputi rata-rata, simpangan baku, median, rentang skor, dan selisih skor masing-masing peserta. Normalitas selisih skor diperiksa menggunakan uji Shapiro–Wilk, kemudian perubahan rata-rata dianalisis dengan uji t berpasangan dua arah pada taraf signifikansi 0,05. Interval kepercayaan 95% dihitung untuk selisih rerata dan ukuran efek dinyatakan sebagai Cohen's dz, yaitu rata-rata selisih dibagi simpangan baku selisih.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Koordinasi mitra dan penyampaian materi

Program dilaksanakan pada 22 Oktober 2026 di Kuala Lumpur dengan dukungan koordinasi SIKL. Dalam kerangka PAR, koordinasi awal tersebut menjadi sarana menyesuaikan isi pelatihan dengan kebutuhan sasaran. Kegiatan selanjutnya berfokus pada pengenalan pemanfaatan ChatGPT sebagai alat bantu pembuatan buku cerita. Demonstrasi memperlihatkan bagaimana instruksi pengguna dapat diarahkan untuk membantu menyusun ide, menghasilkan teks, dan mengembangkan gambar ilustrasi.

Dokumentasi Gambar 1 memperlihatkan kegiatan penyampaian materi di hadapan peserta dengan bantuan proyektor dan laptop. Aktivitas demonstrasi menjadi pengantar sebelum peserta mencoba aplikasi secara langsung. Dalam konteks literasi AI, tahapan ini berkaitan dengan pemahaman fungsi teknologi dan cara berinteraksi dengan sistem generatif. Miao et al. (2024) menempatkan kompetensi memahami, menerapkan, dan menciptakan sebagai tingkat perkembangan pembelajaran AI; tahapan pengenalan dan demonstrasi menyediakan dasar bagi proses penerapan tersebut.



Gambar 1. Penyampaian materi dan demonstrasi pemanfaatan ChatGPT

ABDIMAS TODDOPULI

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

Penyampaian materi dilakukan secara praktis dengan fokus pada kebutuhan membuat cerita. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengenal fungsi ChatGPT sekaligus mencoba menyusun instruksi yang sesuai dengan gagasan kreatif mereka. Pendampingan juga menekankan pentingnya memeriksa ketepatan dan kesesuaian teks serta ilustrasi yang dihasilkan sebelum dimasukkan ke dalam karya. Prinsip tersebut selaras dengan kajian Lo (2023) dan Tlili et al. (2023) tentang penggunaan ChatGPT secara terarah, kritis, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran.

2. Praktik penyusunan cerita dan ilustrasi

Kegiatan inti berupa praktik pembuatan buku cerita secara berkelompok. Peserta menentukan ide dan tema cerita sesuai pilihan mereka, kemudian menggunakan ChatGPT untuk membantu mengembangkan narasi serta membuat ilustrasi. Peserta tidak diarahkan menghasilkan satu tema yang seragam; pengembangan cerita dimulai dari keinginan kelompok masing-masing. Selama pengerjaan, peserta memilih atau memperbaiki keluaran ChatGPT ketika isi teks ataupun gambar belum sesuai dengan gagasan mereka.

Gambar 2 menunjukkan interaksi peserta dengan laptop pada kegiatan praktik. Dari sisi pembelajaran, aktivitas ini menggambarkan penggunaan AI untuk menghubungkan gagasan kreatif dengan produk digital. Kajian Zhao et al. (2024) menunjukkan bahwa penulisan berbantuan ChatGPT merupakan bagian dari perkembangan praktik menulis digital. Penelitian Woo, Guo, dan Salas-Pilco (2024) serta Woo, Wang, et al. (2024) menekankan pentingnya rancangan pembelajaran dan pendampingan dalam penulisan dengan dukungan AI. Literatur tersebut memperkuat pemilihan praktik berkelompok dan pendampingan sebagai bagian dari kegiatan pembuatan buku cerita.



Gambar 2. Praktik penggunaan laptop oleh peserta untuk mengembangkan cerita berbantuan ChatGPT

Penentuan ide oleh peserta merupakan unsur penting karena tema cerita berasal dari keputusan kelompok, bukan sepenuhnya ditentukan oleh aplikasi. Sementara itu, pembuatan ilustrasi mempertemukan narasi dan representasi visual. Pendekatan digital storytelling dalam pendidikan telah dikaji dalam kaitannya dengan kreativitas, kerja sama, dan berpikir kritis (Isaacs et al., 2024). Dalam kegiatan ini, rangkaian penentuan tema, pengembangan narasi, serta peninjauan ilustrasi memberikan ruang bagi peserta untuk menerapkan keputusan kreatif dalam penyusunan karya.

3. Penerapan AI-CLM dan aktivitas evaluasi kritis

Kerangka AI-CLM digunakan untuk membaca tiga komponen aktivitas yang telah dilakukan. Komponen pemahaman AI terlihat dari pengenalan penggunaan ChatGPT dan praktik penyusunan prompt. Komponen evaluasi kritis tampak ketika peserta memilih serta memperbaiki teks dan ilustrasi yang dihasilkan sistem. Komponen penggunaan reflektif tampak pada peran peserta dalam menentukan gagasan yang ingin dihasilkan dan menyesuaikan konten AI terhadap kebutuhan cerita.

Aktivitas merevisi keluaran AI berkaitan dengan kemampuan menilai kesesuaian informasi dan mengambil keputusan atas produk digital. Long dan Magerko (2020) menempatkan evaluasi interaksi dengan AI sebagai salah satu kompetensi penting, sedangkan Ng et al. (2021) mengaitkan literasi AI dengan dimensi evaluasi dan penciptaan. Pada kegiatan ini, pemilihan dan perbaikan hasil ChatGPT menjadi bentuk praktik evaluasi kritis untuk menyesuaikan teks dan ilustrasi dengan gagasan yang telah ditentukan kelompok.

Dalam pengembangan program serupa, proses evaluasi kritis dapat dinilai lebih sistematis melalui rubrik yang menilai kemampuan peserta mengidentifikasi bagian cerita yang tidak sesuai, memberi alasan atas pilihan revisi, dan memperbaiki hubungan antara narasi serta ilustrasi. Spitsberg et al. (2025) membahas potensi ko-kreasi penulisan kreatif bersama model bahasa besar dalam konteks sekolah menengah. Perspektif ini memperkuat pentingnya menjaga keputusan kreatif manusia dalam penggunaan AI, sekaligus menunjukkan perlunya desain evaluasi yang sesuai dengan usia dan tujuan pembelajaran.

4. Kolaborasi dan penggunaan perangkat secara bergantian

Kegiatan diikuti 20 peserta yang melakukan praktik secara berkelompok menggunakan tiga unit laptop secara bergantian. Pengaturan ini memungkinkan peserta bekerja bersama dalam menentukan gagasan, mengembangkan narasi, dan menyusun hasil cerita. Dokumentasi pada Gambar 3 menunjukkan peserta berkumpul dalam kegiatan pendampingan dengan laptop sebagai perangkat praktik.

ABDIMAS TODDOPULI

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026



Gambar 3. Pendampingan dan praktik kolaboratif peserta dengan penggunaan perangkat secara bergantian.

Penggunaan perangkat secara bergantian diterapkan dalam praktik kolaboratif yang mengajak peserta mengembangkan cerita secara berkelompok. Literatur digital storytelling kolaboratif menunjukkan bahwa produksi cerita bersama dapat menjadi ruang pengembangan keterampilan sosial dan kreatif (Bilici & Yilmaz, 2024). Pada program ini, kerja kelompok menjadi strategi pelaksanaan yang memadukan penggunaan teknologi, pertukaran ide, dan pendampingan dalam proses penyusunan karya.

5. Luaran karya dan evaluasi pelaksanaan

Kegiatan menghasilkan enam buku cerita yang disusun secara berkelompok. Buku cerita merupakan luaran praktik setelah peserta menentukan tema, mengembangkan narasi, dan menyusun ilustrasi berbantuan ChatGPT. Proses pembuatan karya menempatkan peserta sebagai penentu isi cerita, sedangkan ChatGPT digunakan untuk membantu pengembangan teks dan visual yang kemudian dipilih serta disesuaikan dengan gagasan kelompok.

Tabel 1 merangkum waktu dan lokasi, partisipasi, sarana, aktivitas praktik, serta luaran kegiatan. Ringkasan tersebut memperlihatkan keterkaitan antara tahapan pelatihan dan hasil pembuatan cerita berbantuan ChatGPT secara berkelompok.

ABDIMAS TODDOPULI

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

Tabel 1. Rangkuman pelaksanaan dan luaran kegiatan

Komponen	Hasil Kegiatan
Waktu dan lokasi	22 Oktober 2026, Kuala Lumpur, Malaysia
Partisipasi	20 peserta
Sarana praktik	Tiga laptop digunakan bergantian
Aktivitas	Menentukan ide, menulis cerita, membuat ilustrasi, serta merevisi hasil AI
Luaran	enam buku cerita hasil kerja kelompok
Evaluasi kemampuan	pretest-posttest

Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM UNESA (2026)

6. Evaluasi Hasil Pretest-Posttest

Pengukuran pretest dan posttest (skala 0–100) dilakukan pada 20 peserta yang sama untuk menggambarkan perubahan skor sebelum dan sesudah pelatihan. Statistik deskriptif hasil kedua pengukuran disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik deskriptif hasil pretest dan posttest peserta (n = 20)

Indikator	Pretest	Posttest
Jumlah peserta (n)	20	20
Rata-rata	46,50	68,75
Simpangan Baku	7,96	7,41
Median	45,00	70,00
Nilai Minimum	35	55
Nilai Maksimum	60	85

Sumber: Data pengukuran pretest dan posttest kegiatan PkM (2026)

Tabel 2 memperlihatkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 46,50 (SD = 7,96) meningkat menjadi 68,75 (SD = 7,41) pada posttest. Selisih rata-rata sebesar 22,25 poin,

ABDIMAS TODDOPULI

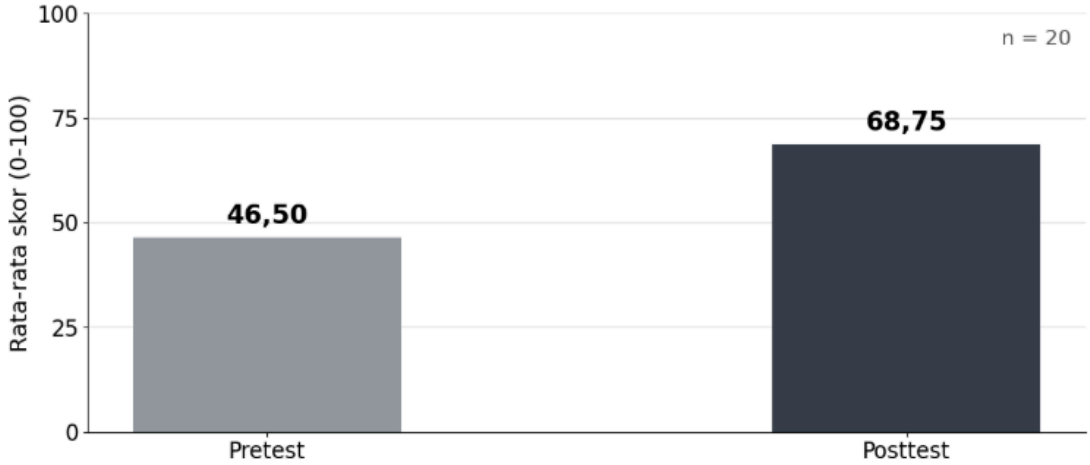
Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

setara dengan kenaikan relatif 47,85% dibandingkan skor awal. Median meningkat dari 45,00 menjadi 70,00. Seluruh 20 peserta memperoleh skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest, dengan kenaikan individu antara 10 sampai 40 poin.

Pemeriksaan distribusi selisih skor menggunakan uji Shapiro–Wilk menghasilkan W = 0,94, p = 0,23. Uji t berpasangan menunjukkan perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, t(19) = 12,15, p < 0,001. Interval kepercayaan 95% untuk kenaikan rerata adalah 18,42–26,08 poin, dengan ukuran efek Cohen's dz = 2,72. Temuan ini menunjukkan peningkatan skor evaluasi yang konsisten setelah pelatihan.

Perbandingan skor rata-rata sebelum dan sesudah pelatihan divisualisasikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan rata-rata skor pretest dan posttest peserta (n = 20)

Hasil evaluasi kuantitatif melengkapi pengamatan selama praktik kolaboratif. Dari perspektif PAR, koordinasi mitra, keterlibatan peserta dalam pemilihan tema cerita, dan refleksi kegiatan merupakan unsur partisipatif dalam pelaksanaan program. Dari perspektif AI-CLM, pengenalan fungsi ChatGPT, praktik pemilihan serta perbaikan keluaran, dan keputusan kreatif peserta menunjukkan penerapan komponen pemahaman AI, evaluasi kritis, dan penggunaan AI secara reflektif. Peningkatan skor pretest–posttest memberikan gambaran perkembangan hasil evaluasi selama rangkaian pelatihan.

Keberlanjutan kegiatan dapat diarahkan pada pendampingan pengembangan buku cerita dan penguatan evaluasi keluaran AI. Pelaksanaan berikutnya dapat mengembangkan rubrik penilaian kualitas cerita, dokumentasi karya digital, dan evaluasi berkala untuk memperkaya pemantauan perkembangan belajar. Sejalan dengan Su dan Yang (2023), tujuan

pembelajaran, pertimbangan etika, dan evaluasi kegiatan menjadi bagian penting dari penerapan AI dalam pendidikan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kuala Lumpur pada 22 Oktober 2026 memberikan praktik penggunaan ChatGPT untuk penulisan dan ilustrasi buku cerita kepada 20 peserta Warga Negara Indonesia di Malaysia. Kegiatan dilaksanakan secara berkelompok dengan menggunakan tiga laptop secara bergantian. Peserta menentukan ide cerita, memanfaatkan ChatGPT untuk mengembangkan narasi dan ilustrasi, serta memilih dan memperbaiki keluaran AI agar sesuai dengan gagasan kelompok. Kegiatan menghasilkan enam buku cerita kolaboratif. Evaluasi hasil belajar menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 46,50 pada pretest menjadi 68,75 pada posttest, dengan kenaikan sebesar 22,25 poin dan perbedaan yang bermakna secara statistik ($t(19) = 12{,}15$; $p < 0{,}001$). Penerapan prinsip PAR dan kerangka AI-CLM mengintegrasikan pembelajaran partisipatif, praktik evaluasi kritis, dan pengembangan karya digital dalam satu rangkaian pelatihan.

Kegiatan lanjutan disarankan mengembangkan pendampingan kolaboratif melalui praktik penyusunan cerita yang lebih beragam, penyimpanan karya digital, dan penggunaan rubrik kualitas teks serta ilustrasi. Evaluasi pretest–posttest dapat dilengkapi dengan penilaian proses revisi keluaran AI sehingga perkembangan pemahaman dan praktik evaluasi kritis peserta dapat dipantau secara lebih komprehensif. Pendampingan juga dapat diarahkan pada penyempurnaan narasi, kesesuaian ilustrasi, dan etika penggunaan AI.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Tim penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Surabaya atas dukungan pendanaan melalui program Pengabdian kepada Masyarakat Internasional Fakultas Vokasi, skema Dana Non-APBN UNESA tahun 2026. Apresiasi disampaikan kepada Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya, pihak Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) atas koordinasi dan fasilitasi pelaksanaan, serta seluruh peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan di Kuala Lumpur, Malaysia.

ABDIMAS TODDOPULI

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

F. DAFTAR PUSTAKA

Bilici, S., & Yilmaz, R. M. (2024). The effects of using collaborative digital storytelling on academic achievement and skill development in biology education. *Education and Information Technologies, 29*, 20243-20266. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12638-7

Cornish, F., Breton, N., Moreno-Tabarez, U., Delgado, J., Rua, M., de-Graft Aikins, A., & Hodgetts, D. (2023). Participatory action research. *Nature Reviews Methods Primers, 3*, Article 34. https://doi.org/10.1038/s43586-023-00214-1

Isaacs, M.-A., Tondeur, J., Howard, S., Claro, M., & van Braak, J. (2024). Digital storytelling as a strategy for developing 21st-century skills: A systematic review of qualitative evidence. *Technology, Pedagogy and Education, 33*(5), 573-593. https://doi.org/10.1080/1475939X.2024.2343929

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Kohnke, L., Moorhouse, B. L., & Zou, D. (2023). ChatGPT for language teaching and learning. *RELC Journal, 54*(2), 537-550. https://doi.org/10.1177/00336882231162868

Lo, C. K. (2023). What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature. *Education Sciences, 13*(4), Article 410. https://doi.org/10.3390/educsci13040410

Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-16). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3313831.3376727

Miao, F., Shiohira, K., & Lao, N. (2024). *AI competency framework for students*. UNESCO. https://doi.org/10.54675/JKJB9835

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 2*, Article 100041. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041

Spitsberg, T., Kettler, T., & McKamie, J. (2025). Large language model AI-guided creative writing co-creation in secondary schools. *Theory Into Practice, 64*(4), 374-389. https://doi.org/10.1080/00405841.2025.2528551

Su, J., & Yang, W. (2023). Unlocking the power of ChatGPT: A framework for applying generative AI in education. *ECNU Review of Education, 6*(3), 355-366. https://doi.org/10.1177/20965311231168423

Tlili, A., Shehata, B., Adarkwah, M. A., Bozkurt, A., Hickey, D. T., Huang, R., & Agyemang, B. (2023). What if the devil is my guardian angel: ChatGPT as a case study of using chatbots in education. *Smart Learning Environments, 10*, Article 15. https://doi.org/10.1186/s40561-023-00237-x

Woo, D. J., Guo, K., & Salas-Pilco, S. Z. (2024). Writing creative stories with AI: Learning designs for secondary school students. *Innovation in Language Learning and Teaching*. Advance online publication. https://doi.org/10.1080/17501229.2024.2384884

Woo, D. J., Wang, D., Guo, K., & Susanto, H. (2024). Teaching EFL students to write with ChatGPT: Students' motivation to learn, cognitive load, and satisfaction with the learning process. *Education and Information Technologies, 29*(18), 24963-24990. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12819-4

Zhao, X., Cox, A., & Cai, L. (2024). ChatGPT and the digitisation of writing. *Humanities and Social Sciences Communications, 11*, Article 482. https://doi.org/10.1057/s41599-024-02904-x