



Optimalisasi Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam Penyusunan Bahan Bacaan Anak Berbasis Kemaritiman bagi Guru SMP

*Fabio Testy Ariance Loren, Sri Novalina, Suhardi, Asri Lolita, Viona Stefani Montela

Universitas Maritim Raja Ali Haji, Kota Tanjungpinang, Indonesia



DOI: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i2.635>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 8 November 2025

Revisi Akhir: 4 Desember 2025

Disetujui: 5 Desember 2025

Terbit: 20 Desember 2025

Kata Kunci:

Artificial Intelligence;

Bahan Bacaan Anak;

Kemaritiman.



ABSTRAK

Implementasi Gerakan Literasi Sekolah tercermin dalam kegiatan rutin membaca buku non-pelajaran sebelum jam belajar. Namun, bahan bacaan yang tersedia di SMP Negeri 1 Bintan Timur masih umum karena berasal dari pusat. Hanya sedikit bahan bacaan yang memperkenalkan budaya setempat. Guru sudah menghasilkan beberapa naskah bahan bacaan anak pada penelitian sebelumnya, namun belum diterbitkan karena naskah tidak memiliki ilustrasi. Bahan bacaan anak jenjang B minimal harus memuat 70% ilustrasi. Oleh sebab itu, kegiatan ini bertujuan untuk memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembuatan ilustrasi bahan bacaan anak berbasis kemaritiman. Kegiatan PKM ini menggunakan metode pelatihan dengan tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan menyusun modul pelatihan. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan penyebaran *pre-test*, pemberian materi, sekaligus pendampingan langsung. Sementara itu, pendampingan daring dilaksanakan selama 2 bulan. Tahap evaluasi dilakukan dengan pengisian *post-test* dan angket respon peserta. Melalui analisis data, didapati hasil berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menyusun bahan bacaan anak berbasis kemaritiman dengan memanfaatkan AI. Selain itu, respon peserta pelatihan sangat baik dan manfaat PKM ini dapat dirasakan oleh peserta pelatihan di SMPN 1 Bintan Timur. Luaran kegiatan ini berupa buku cerita anak berbasis kemaritiman yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan saat kegiatan Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

PENDAHULUAN

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) merupakan bukti kemajuan teknologi perangkat lunak yang telah menciptakan transformasi signifikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Kapabilitas AI dalam memproses dan mengolah data dengan cepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna menjadikannya relevan dengan konteks pendidikan (Waluyo et al., 2024). Pemanfaatan AI dapat menjadi solusi terhadap sejumlah tantangan dalam sistem pendidikan, seperti rasio siswa dan guru yang tidak seimbang, keterbatasan sumber daya manusia maupun finansial, keberagaman kemampuan dan kebutuhan belajar siswa, serta keterbatasan waktu dalam proses belajar mengajar (Arini & Wiguna, 2021). Oleh karena itu, AI dipandang sebagai teknologi yang potensial untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pendidikan.

Salah satu aplikasi AI yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah ChatGPT. Berdasarkan survei Populix (Populix, 2023), ChatGPT menempati posisi teratas sebagai aplikasi AI yang paling populer, dengan 52 persen responden melaporkan bahwa mereka pernah menggunakannya. Selain kemampuan utamanya dalam menghasilkan teks, ChatGPT juga dilengkapi dengan fitur *Image Generator* melalui model DALL-E, yaitu sistem berbasis kecerdasan buatan yang mampu mengonversi deskripsi teks menjadi gambar. Fitur ini memungkinkan pengguna menghasilkan konten visual secara cepat tanpa memerlukan keterampilan desain khusus sehingga membuka peluang

pemanfaatan AI yang lebih luas dalam penyusunan materi pembelajaran, termasuk bahan bacaan. AI dapat menjadi sarana inovatif untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik, relevan, dan sesuai konteks. Kemampuan AI dalam menciptakan visual yang cepat dan adaptif memungkinkan guru menghadirkan bahan bacaan yang lebih komunikatif dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi.

Saat ini, pemerintah Indonesia telah menjalankan Gerakan Literasi Nasional sebagai upaya untuk memberantas fenomena analfabetisme di seluruh wilayah nusantara (Solihin et al., 2019). Program yang sudah dilaksanakan sejak tahun 2016 ini dibagi menjadi tiga bagian, yakni Gerakan Literasi Sekolah (GLS), Gerakan Literasi Keluarga, dan Gerakan Literasi Masyarakat (Faizah et al., 2016). Masing-masing program tersebut memiliki tujuan utama yaitu membangun budaya literasi di berbagai lapisan masyarakat. Program GLS sendiri difokuskan untuk menumbuhkan budaya membaca dan mengupayakan peningkatan kompetensi literasi peserta didik melalui kegiatan yang terintegrasi dalam pembelajaran, manajemen sekolah, dan pengembangan lingkungan sosial budaya (Saputri et al., 2025).

Program GLS diharapkan dapat menumbuhkan budaya membaca dan mengembangkan kompetensi literasi siswa sehingga berdampak pada hasil belajar dan pengembangan karakter siswa (Senjaya et al., 2025). Namun, pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah menghadapi berbagai tantangan yang menghambat pencapaian tujuan program. Tantangan tersebut di antaranya ialah perpustakaan yang tidak tersedia atau kondisinya kurang memadai, minimnya tenaga profesional dalam pengelolaan perpustakaan, serta ketersediaan koleksi bahan bacaan yang terbatas dan kurang bervariasi sehingga menurunkan minat siswa terhadap kegiatan membaca (P. Lubis et al., 2023). Kurangnya sarana pendukung ini menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dan berkurangnya motivasi membaca, sehingga waktu yang dialokasikan selama 15 menit untuk membaca buku non-pelajaran sebelum jam belajar dimulai menjadi kurang efektif (Hartatik et al., 2022).

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah mitra SMP Negeri 1 Bintan, Sri Lestari, S.Pd., ditemukan sejumlah kendala terkait pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Kendala tersebut di antaranya adalah minimnya bahan bacaan untuk siswa, terutama bahan bacaan yang memperkenalkan budaya setempat. Selain itu, belum ada guru yang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menulis bahan bacaan anak (Setyanta, 2020). Hal ini terjadi karena bahan bacaan yang tersedia di sekolah umumnya berasal dari pusat, sehingga kontennya bersifat umum. Berdasarkan kajian Pusat Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan pada tahun 2019, tingkat aktivitas literasi membaca di Kepulauan Riau tercatat hanya mencapai 54,76% (Solihin et al., 2019).

Penulisan buku bacaan anak tidak hanya terbatas pada individu dengan latar belakang bahasa, tetapi juga dapat dilakukan oleh berbagai kalangan akademisi dan pemerhati isu literasi. Demi mengatasi masalah tersebut, tim pengabdian telah melakukan pengabdian kepada masyarakat kepada mitra tahun 2024 dengan judul *Pelatihan Penulisan Bahan Bacaan Anak Jenjang B Berbasis Budaya Melayu Bahari Bagi Guru di SMP Negeri 1 Kabupaten Bintan*. Pada pelatihan tersebut menghasilkan beberapa naskah bahan bacaan anak, namun sayangnya belum dapat diterbitkan karena naskah tersebut belum memiliki ilustrasi. Sesuai peraturan pemerintah Undang-undang Nomor 3 tahun 2017 tentang sistem perbukuan dan Acuan Penjenjangan Buku yang mengharuskan bahan bacaan anak jenjang B minimal memuat 70% ilustrasi (Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan, 2018). Oleh sebab itu, untuk melanjutkan pengabdian terdahulu, maka tim memutuskan untuk mengadakan pengabdian lanjutan tentang *Optimalisasi Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Penyusunan Bahan Bacaan Anak Berbasis Kemaritiman bagi Guru SMP Negeri 1 Bintan*. Pelatihan ini sejalan dengan Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang penanaman budi pekerti, yang mendorong pengintegrasian nilai-nilai lokal ke dalam pendidikan guna memperkuat nilai-nilai kemanusiaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).

Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian ini menjadi langkah strategis dalam upaya memberikan dampak pada aspek sosial ekonomi kemasyarakatan dengan menghasilkan bahan bacaan yang mencerminkan budaya lokal sesuai dengan karakteristik daerah Kepulauan Riau. Selain itu, dari segi ekonomi juga dapat meningkatkan perekonomian baik untuk guru dan masyarakat sekitar. Melalui aksesibilitas yang dimiliki sekolah, hasil bahan bacaan anak berbasis kemaritiman tersebut dapat dengan mudah tersebar luas dan dibaca oleh siswa.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PKM ini dilakukan dengan cara pelatihan dan pendampingan secara intens kepada guru-guru di SMP Negeri 1 Bintan Timur, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau. Kegiatan ini diikuti oleh 24 orang guru di semua mata pelajaran. Setelah melaksanakan pelatihan selama 2 hari, tim akan melakukan pendampingan selama 2 bulan melalui aplikasi *Zoom* dan grup *WhatsApp*. Pengabdian ini menggunakan metode yang dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Fernando et al., 2025). Instrumen pada penelitian ini berupa kuesioner sebagai *pre-test*, *post-test*, dan kuesioner evaluasi kegiatan.

Masing-masing *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 15 pertanyaan yang sama, tetapi waktu untuk mengisinya berbeda. *Pre-test* disebar sebelum pemaparan materi sedangkan *post-test* disebar setelah pemaparan materi guna mengukur tingkat pengetahuan atau perubahan yang dialami guru sebelum dan setelah kegiatan. Sementara itu, angket respon peserta berisi evaluasi kegiatan yang memuat penilaian terhadap materi kegiatan, metode penyampaian narasumber, sarana dan prasarana, dan dampak serta manfaat kegiatan. Pengujian validitas instrumen dilakukan secara seksama untuk memastikan keakuratan dan konsistensi data yang diperoleh, sehingga hasil evaluasi dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Peningkatan keterampilan guru terkait penulisan bahan bacaan anak berbasis kemaritiman dapat dilihat dari produk yang dihasilkan. Indikator keberhasilannya adalah jika $> 70\%$ peserta pelatihan menghasilkan produk yaitu bahan bacaan anak berbasis kemaritiman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan PKM ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini, tim pengabdian melaksanakan beberapa kegiatan. Pertama, merencanakan pendampingan penyusunan bahan bacaan anak berbasis kemaritiman dengan memanfaatkan AI bagi guru di SMP Negeri 1 Bintan Timur. Kedua, menyusun usulan kegiatan yang telah dibuat sejak bulan Agustus 2025. Ketiga, mengoordinasikan kegiatan dengan mitra untuk menentukan jadwal. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 30-31 Oktober 2025. Tim pengabdian kemudian mengurus surat izin pelaksanaan kegiatan kepada Universitas Maritim Raja Ali Haji selaku

institusi asal dari tim pengabdian. Keempat, melaksanakan rapat untuk persiapan alat, bahan, dan penyusunan materi serta jadwal guna menjamin ketersediaan sarana dan fasilitas yang mendukung pelaksanaan kegiatan. Alat dan bahan yang disiapkan di antaranya ialah spanduk, konsumsi saat kegiatan, presensi, dan ChatGPT premium. Kelengkapan alat dan bahan yang sesuai dengan kebutuhan materi menjadi landasan dasar agar kegiatan berjalan efektif dan efisien.



Gambar 1. Rapat Tim Pengabdian

Selanjutnya, tim pengabdian menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner sebagai *pre-test* dan *post-test* guna mengukur tingkat pengetahuan atau perubahan yang dialami guru sebelum dan setelah kegiatan. Selain itu, tim pengabdian juga menyusun kuesioner berisi evaluasi kegiatan yang memuat penilaian terhadap materi kegiatan, metode penyampaian narasumber, sarana dan prasarana, dan dampak serta manfaat kegiatan. Selain itu, tim pengabdian juga menyusun modul pelatihan yang terstruktur dan sistematis dan dilengkapi dengan keperluan administrasi. Modul yang disiapkan juga harus menyesuaikan kebutuhan guru dengan konteks lokal, sehingga materi yang diberikan menjadi relevan dan aplikatif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 34 Jam Pelajaran (JP) yang mencakup seluruh rangkaian kegiatan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dalam program seperti pada tabel berikut.

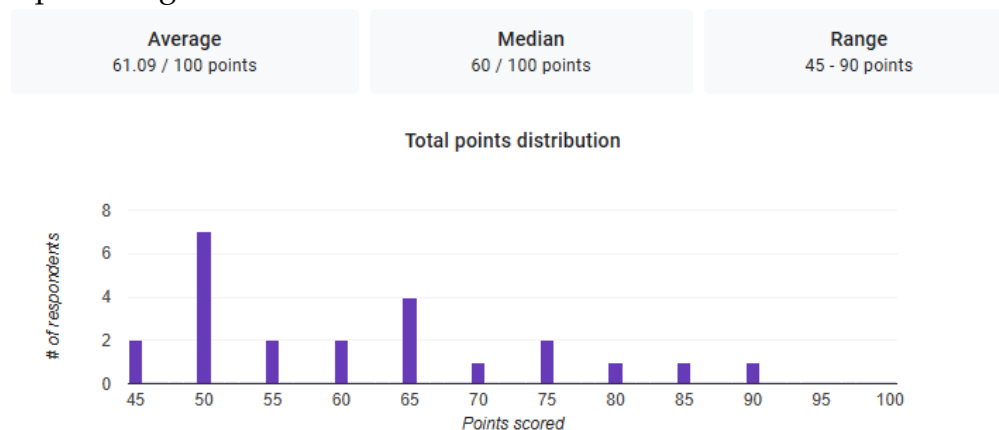
Tabel 1. Kegiatan Pengabdian

No	Materi	Jumlah JP
1	Penulisan deskripsi ilustrasi bahan bacaan anak	3
2	Pengenalan gaya ilustrasi	2
3	Pembuatan <i>prompt</i> ChatGPT	2
4	Sinkronisasi ChatGPT dan Canva	2
5	Penyuntingan ilustrasi	2
6	Pendampingan pembuatan ilustrasi	3
7	Finalisasi pembuatan ilustrasi (daring)	20

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, tim pengabdian melalui beberapa kegiatan. Pertama, tim pengabdian mengidentifikasi permasalahan peserta melalui penyebaran *pre-test* yang terdiri dari 15 pertanyaan. Tujuannya untuk mengetahui kebutuhan dan pengetahuan awal peserta dalam penyusunan bahan bacaan anak menggunakan AI, khususnya ChatGPT. Hasil *pre-test* memperlihatkan bahwa pengetahuan

mengenai teknologi AI peserta tergolong rendah. Adapun data tersebut dapat terlihat pada diagram berikut.



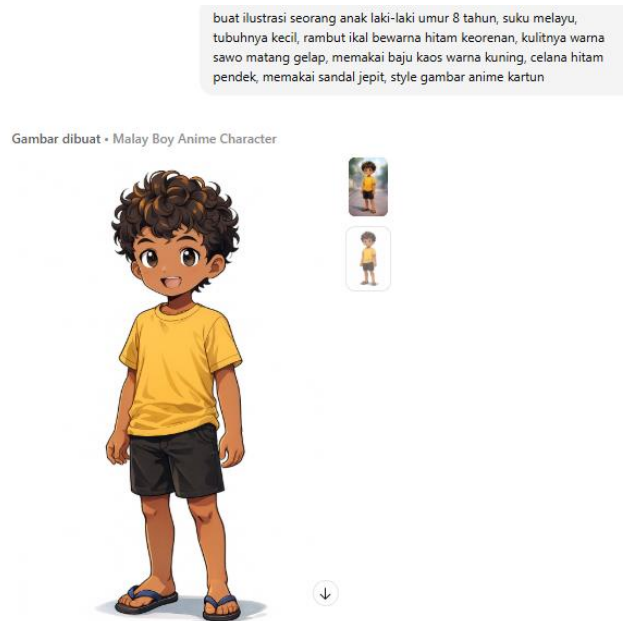
Gambar 2. Hasil *Pre-test*

Hasil pre-test menunjukkan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 45, dengan rata-rata 61,09. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa para peserta memiliki kemampuan dasar yang layak untuk mengikuti pelatihan ini. Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh narasumber terkait optimalisasi pemanfaatan AI dalam penyusunan bahan bacaan anak berbasis kemaritiman. Tahapan selanjutnya berupa pelatihan dan pendampingan langsung kepada peserta guna memperdalam pemahaman serta keterampilan mereka dalam menerapkan materi yang telah disampaikan.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan

Sebagaimana terlihat pada Gambar 3, peserta pelatihan tampak semangat dan antusias dalam menyusun bahan bacaan anak berbasis kemaritiman menggunakan ChatGPT. Beberapa peserta baru pertama kali memanfaatkan fitur *Image Generator* pada ChatGPT untuk membuat ilustrasi, sehingga muncul banyak pertanyaan dan diskusi mendalam terkait *prompt* untuk membentuk ilustrasi yang sesuai dengan tokoh dalam bahan bacaan anak yang telah dibuat. Berikut contoh *prompt* dan ilustrasi yang dihasilkan ChatGPT.

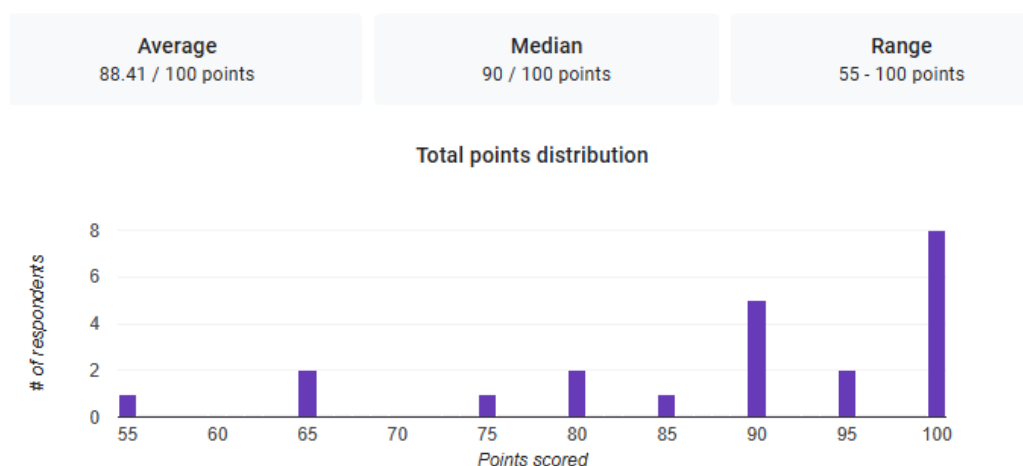


Gambar 4. Contoh *Prompt* dan Hasil Ilustrasi

Selanjutnya, Narasumber mengarahkan peserta untuk mencari referensi visual terlebih dahulu dengan memanfaatkan ikon pada Canva. Tujuannya untuk membatasi ChatGPT dalam pembuatan ilustrasi. Setelah mengikuti pelatihan selama 2 hari, kegiatan dilanjutkan pendampingan dalam penyusunan bahan bacaan anak selama 2 bulan. Kegiatan pendampingan dilaksanakan secara daring melalui grup *WhatsApp* maupun aplikasi *Zoom*.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan beberapa kegiatan. Langkah pertama yang dilakukan adalah tim pengabdian mengarahkan peserta untuk mengisi *post-test* guna mengetahui tingkat pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan. Hasil *post-test* tersebut disajikan pada diagram berikut.



Gambar 5. Hasil *Post-test*

Berdasarkan hasil *post-test*, diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta mencapai 100, sedangkan nilai terendah berada pada angka 55,

dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 88,41. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta telah memiliki pemahaman yang baik dalam menyusun bahan bacaan anak berbasis kemaritiman dengan memanfaatkan ChatGPT. Selanjutnya, tim pengabdian melaksanakan kegiatan pendampingan bagi para peserta. Melalui sesi pendampingan ini, beberapa guru telah berhasil menyusun bahan bacaan anak berbasis kemaritiman dengan hasil yang sangat baik.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian menyebarkan angket untuk mengetahui respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan dan mengumpulkan saran serta masukan sebagai bahan evaluasi bagi penyelenggaraan kegiatan berikutnya. Angket tersebut mencakup aspek materi, narasumber, fasilitas, dan manfaat kegiatan. Berdasarkan hasilnya, sebagian besar peserta memberikan respon sangat setuju terhadap kualitas narasumber yang terlibat. Hal ini dilihat dari persentase penilaian yang masih pada poin sangat setuju, setuju, dan netral. Pada penilaian fasilitas, peserta merasa fasilitas selama kegiatan dalam bentuk media dan alat bantu sudah sangat mendukung dalam pemahaman materi. Hal ini sesuai dengan persentase penilaian yang memilih sangat setuju dan setuju. Selain itu, untuk penilaian isi materi pelatihan, sebagian besar peserta menilai bahwa isi materi meningkatkan pemahaman mereka terkait penyusunan bahan bacaan anak berbasis kemaritiman menggunakan AI. Hal ini terlihat dari persentase penilaian yang masih pada poin sangat setuju, setuju, dan netral. Demikian pula pada aspek manfaat kegiatan, sebagian besar peserta memberikan penilaian pada kategori sangat setuju, setuju, dan netral. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan memberikan manfaat yang signifikan bagi guru dalam upaya peningkatan kompetensi profesionalnya. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kuesioner Evaluasi Kegiatan

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Penilaian Materi					
	Materi yang disampaikan mudah dipahami.	75%	20%	5%	0%	0%
	Materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan penyusunan bahan bacaan anak berbasis kemaritiman.	60%	40%	0%	0%	0%
	Materi yang disampaikan memperkaya wawasan Bapak/Ibu tentang pemanfaatan AI dalam pembelajaran.	80%	20%	0%	0%	0%
2	Penilaian Narasumber					

	Narasumber menguasai materi dengan baik.	80%	15%	5%	0%	0%
	Metode penyampaian materi menarik dan interaktif.	75%	20%	5%	0%	0%
	Waktu yang disediakan untuk kegiatan sudah cukup.	45%	50%	5%	0%	0%
3	Penilaian Fasilitas					
	Fasilitas yang disediakan mendukung proses pembelajaran selama kegiatan.	80%	20%	0%	0%	0%
	Media dan alat bantu yang digunakan memudahkan pemahaman materi.	75%	25%	0%	0%	0%
4	Manfaat Pelatihan					
	Kegiatan ini membantu Bapak/Ibu dalam menyusun bahan bacaan anak berbasis kemaritiman menggunakan AI.	65%	30%	5%	0%	0%
	Bapak/Ibu merasa lebih percaya diri memanfaatkan AI untuk pembelajaran setelah mengikuti kegiatan ini.	45%	55%	0%	0%	0%

Pembahasan

Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam kegiatan penyusunan bahan bacaan anak berbasis kemaritiman memberikan dampak yang sangat positif bagi guru, terutama dalam hal efisiensi waktu dalam pembuatan ilustrasi. Keterampilan ini menjadi semakin penting di era digital, khususnya pada lingkup pendidikan yang dituntut untuk menyesuaikan perkembangan teknologi dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Hal ini didukung hasil penelitian oleh Gustafi, (2025), yang menjelaskan bahwa kebutuhan akan pendekatan kreatif dan berbasis teknologi dalam pendidikan semakin mendesak untuk mempersiapkan siswa memiliki keterampilan yang relevan di masa depan. Melalui pemanfaatan teknologi AI, guru dapat dengan mudah dan cepat menghasilkan gambar untuk bahan bacaan anak yang sesuai etika ilustrasi buku anak dan menyesuaikan konten dengan konteks kemaritiman. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian dan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Prastyanti et al., 2024; Solihat et al., 2024; Suyitno et al., 2024), yang mendapati bahwa pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat dapat meningkatkan produktivitas, baik dari sisi kuantitas maupun kualitas karya yang dihasilkan. Dukungan AI ini membantu guru untuk lebih fokus pada penulisan *prompt* yang spesifik untuk menghasilkan ilustrasi pada bahan bacaan anak berbasis

kemaritiman yang sesuai dengan keinginan, sementara pembuatan ilustrasi dapat diselesaikan dengan bantuan AI.

Di sisi lain, penggunaan referensi visual menjadi aspek yang sangat penting dalam proses pembuatan ilustrasi menggunakan *Artificial Intelligence* (AI), terutama saat guru ingin mengintegrasikan konteks kemaritiman melalui benda ikon khusus yang tidak dapat dikenali ChatGPT. Guru juga memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat untuk mengakses berbagai variasi *template*, elemen-elemen grafis, dan beragam jenis *font* yang dapat disesuaikan oleh pengguna untuk menciptakan desain yang sesuai dengan keinginannya. Hal ini selaras dengan kajian yang dilakukan oleh (Rahmawati et al., 2024; Isnaini et al., 2021; B. O. Lubis et al., 2023), yang mendapati bahwa pelatihan dengan memanfaatkan aplikasi Canva dapat meningkatkan keterampilan desain grafis peserta secara signifikan. Hasil ilustrasi yang dihasilkan AI kemudian didesain untuk ditambahkan naskah cerita, penomoran halaman, dan pengaturan ukuran buku cerita anak menggunakan Canva.

Guru juga menjadi mampu melakukan generate dan pelabelan tokoh dengan menuliskan *prompt* secara spesifik, yakni dari nama, dimensi fisik, dan dimensi mental/sifat. *Prompt* termasuk hal penting untuk mengoptimalkan pembuatan ilustrasi menggunakan AI karena bertujuan memungkinkan gambar yang dihasilkan sesuai dengan keinginan pengguna (Short & Short, 2023). Adapun dimensi fisik di antaranya ialah jenis kelamin, suku, usia, bentuk tubuh, warna kulit, jenis rambut, warna rambut, warna mata, baju, celana, aksesoris, dan detail lain yang mendeskripsikan tokoh pada bahan bacaan anak berbasis kemaritiman. *Prompt* yang spesifik dapat mempermudah AI dalam menghasilkan gambar yang sesuai dengan keinginan penggunanya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Manik (2023) yang didapati bahwa *prompt* digunakan untuk mengarahkan *Image Generator* untuk menghasilkan gambar yang lebih kreatif dan inovatif.

Walaupun demikian, pemanfaatan AI juga menimbulkan tantangan dan keterbatasan dalam penggunaannya. Tantangan terdapat pada permasalahan etika mengenai hak cipta, plagiarisme, dan orisinalitas suatu karya yang perlu diperhatikan dalam penggunaan AI (Reza & Kristanto, 2024). Hak cipta termasuk bagian dari hak kekayaan intelektual yang bersumber dari kemampuan dan kreativitas manusia (Permatasuri & Judge, 2023). Saat ini, Indonesia belum memiliki ketentuan yang secara eksplisit mengatur perlindungan hukum terhadap karya yang dihasilkan oleh AI. Namun, komersialisasi karya yang dihasilkan melalui *image generator* berbasis AI menimbulkan konsekuensi hukum yang kompleks, terutama dalam kaitannya dengan perlindungan hak cipta (Maulana & Putra, 2025). Pada PKM ini, bahan bacaan anak berbasis kemaritiman yang memanfaatkan ilustrasi yang dihasilkan oleh AI tidak diperjualbelikan. Bahan bacaan anak tersebut digunakan untuk memperkaya variasi bahan bacaan anak berbasis kemaritiman di perpustakaan sekolah. Dengan demikian, penggunaan ilustrasi AI ditempatkan dalam kerangka non-komersial dan berorientasi pada pengembangan literasi sehingga mengurangi potensi pelanggaran hak cipta serta menegaskan fungsi edukatif dari pemanfaatan teknologi tersebut. Sementara itu, keterbatasan AI sendiri terletak pada hasil ilustrasi yang cenderung bersifat homogenitas dalam desain, yang berarti bahwa ilustrasi menjadi seragam dan tidak memiliki ciri khas. Fitur dan kemampuan AI sendiri juga sangat dipengaruhi oleh jenis langganan penggunanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pendampingan penyusunan bahan bacaan anak berbasis kemaritiman dengan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) berdampak positif pada meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru di SMP Negeri 1 Bintan Timur. Hasil *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan peningkatan signifikan, dari rata-rata 61,09 menjadi 88,41, menandakan peningkatan kompetensi guru dalam memahami konsep dasar AI, penerapannya dalam pembuatan ilustrasi, serta penggunaan Canva sebagai alat desain pendukung. Kegiatan ini memiliki implikasi penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam memperkaya bahan bacaan anak yang mengintegrasikan budaya lokal kemaritiman. Guru kini mampu membuat ilustrasi secara mandiri tanpa melibatkan ilustrator profesional, sehingga lebih efisien dan hemat biaya, serta dapat memanfaatkan keterampilan tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Luaran kegiatan berupa buku cerita anak berbasis kemaritiman yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan saat kegiatan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Adapun keterbatasan dari kegiatan ini terletak pada ilustrasi yang dihasilkan AI cenderung bersifat homogenitas dan fitur yang tersedia tergantung pada jenis langganan penggunaannya. Kegiatan ini diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya melalui pelatihan pendalaman pembuatan ilustrasi AI dalam mengembangkan media ajar interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Maritim Raja Ali Haji atas dukungan pendanaan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini secara menyeluruh. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada SMP Negeri 1 Bintan Timur selaku mitra yang telah bekerja sama dengan baik dalam pelaksanaan kegiatan ini. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim dosen dan mahasiswa PKM yang telah berkontribusi sehingga kegiatan ini terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, N. M., & Wiguna, da B. A. A. (2021). Hambatan Dan Kendala Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 343–357, 4(3), 343–357. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1356>
- Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini, L., Waluyo, Dewayani, S., Muldian, W., & Roosaria, D. R. (2016). Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://repository.kemendikdasmen.go.id/id/eprint/40>
- Fernando, A., Sarkity, D., & Pratama, Y. (2025). Pendampingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Hasil Penelitian Di Bidang Pendidikan Berbantuan Mendeley dan Google Scholar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* Vol. 5, No. 1, Juni 2025, 5(1), 39–51. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i1.412>
- Gustafi, M. F. (2025). Optimalisasi Penggunaan AI dalam Bahan Ajar Penerapan Teknik Prompt Engineering untuk Learning Management Systems (LMS) Optimization of AI Usage in Learning Materials Application of Prompt Engineering Techniques for Learning Management Systems (LMS). *Jurnal Riset Sains Dan Teknologi* Volume 9 No. 2 September 2025, 121-133, 9(2), 121–133. <https://doi.org/10.30595/jrst.v9i2.23393>

- Hartatik, S. F., Astuti, E. S., & Ramadhani, A. A. (2022). Tantangan Penerapan Pembelajaran Literasi di Sekolah Sasaran Program Kampus Mengajar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5351–5354. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1175>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* Volume 5, Nomor 1, Desember 2021, 5, 291–295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pub. L. No. 23, 1 (2015). <https://pdm.kemendikdasmen.go.id/media-berita/permendikbud-no-23-tahun-2015-tentang-penumbuhan-budi-pekerti>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Pandungan Perjenjangan Buku Nonteks Pelajaran bagi Pengguna Perbukuan. Pusat Kurikulum dan Perbukuan. https://repositori.kemendikdasmen.go.id/10397/1/Book_Perjenjangan_untuk_Pengguna.pdf
- Lubis, B. O., Fibriany, F. W., & Riana, E. (2023). Pelatihan Penggunaan dan Pemanfaatan Canva untuk Pemasaran Secara Digital bagi POKJA TKQ / TPQ. *Community Development Journal* Vol.4, No.2 Juni 2023, Hal.3389-3394, 4(2), 3388–3394. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15268>
- Lubis, P., Mardianto, & Nasution, M. I. P. (2023). Gerakan Literasi Sekolah : Tantangan Literasi Di Era Digital Dan Cara Mengatasinya. *Jurnal Media Infotama* Vol. 19 No.2 2023, 19(2), 487–496. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4399>
- Manik, S. I. (2023). Analisis Pola Kreativitas Visual Penggunaan Prompt pada AI Image Generator. *Prosiding Seminar Nasional IKJ 2023*, 59–82. <https://doi.org/10.52969/seminarikj.v2i.57>
- Maulana, M. S., & Putra, M. A. P. (2025). Tinjauan Yuridis Komersialisasi Hasil Karya Image Generator AI dalam Perspektif Undang-Undang Hak Cipta. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)* Vol.3, No.10 Oktober 2025, 3(10). <file:///D:/Downloads/TINJAUAN+YURIDIS+KOMERSIALISASI+HASIL+KARYA+IMAGE+GENERATOR+AI+DALAM+PERSPEKTIF+UNDANG-UNDANG+HAK+CIPTA.pdf>
- Permatasuri, I., & Judge, Z. (2023). Kedudukan Hukum Pencipta Dan Pemegang Hak Cipta Terhadap Akuisisi Perusahaan Penerbit. *Jurnal Hukum Indonesia: Vol. 2 No 2 April 2023*, 93–104. <https://doi.org/10.58344/jhi.v2i2.47>
- Populix. (2023). the future of work [Laporan riset pasar]. Populix. <https://info.populix.co/data-hub/reports/2023-06-the-future-of-work>
- Prastyanti, R. A., Purnomo, S., & Al-shami, S. A. H. (2024). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence untuk Penelitian Mahasiswa. *JURNAL ABDI MASYA* Volume 5, Nomor 2, 5(November), 87–96. <https://doi.org/10.52561/abdimasya.v5i2.379>
- Rahmawati, L., Surhani, Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal* Vol.5 No. 1 Tahun 2024, Hal.129-136, 5(1), 129–136. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151>
- Reza, Y. A., & Kristanto, H. (2024). Perkembangan Teknologi AI dalam Desain Grafis: Sebuah Tinjauan Literatur. *Communication & Design Journal E- ISSN: 3089-1523* Vol. 1 No. 1, Des 2024, 1(1). <https://ojs.sains.ac.id/index.php/commdes/article/view/9/57>

- Saputri, D. J., Saputra, M. J., Edriyani, N., & Safitri, N. (2025). Implementasi program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa kelas III di SDN Bondongan, Kota Bogor. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 10 Nomor 02, Juni 2025, 10, 297–311. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27386>
- Senjaya, W. W., Muslihin, H. Y., & Nur, L. (2025). Evaluasi Implementasi Gerakan Literasi Sekolah pada Sekolah Dasar dengan Menggunakan Model CIPP di Kabupaten Garut Evaluation of the School Literacy Movement Implementation in Elementary Schools Using the CIPP Model in Garut. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Agustus, 25 (2), 2025, Hal. 238-248, 25(2), 238–248. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/83476>
- Setyanta, Y. B. (2020). Literasi Sekolah: Tantangan Dan Strategi Pelaksanaan. *Jurnal Guru Dikmen Dan Diksus*, 2(2), 105–118. <https://doi.org/10.47239/jgdd.v1i2.30>
- Short, C. E., & Short, J. C. (2023). The artificially intelligent entrepreneur: ChatGPT, prompt engineering, and entrepreneurial rhetoric creation. *Journal of Business Venturing Insights*, 19. Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/j.jbvi.2023.e00388>
- Solihat, A. N., Dahlan, D., Kusnendi, K., Susetyo, B., & Obaidi, A. S. M. Al. (2024). ASEAN Journal of Science and Engineering Artificial Intelligence (AI) -based Learning Media : Definition , Bibliometric , Classification , and Issues for Enhancing Creative Thinking in Education. *ASEAN Journal of Science and Engineering* 4(3), 4(3), 349–382. <https://doi.org/10.17509/ajse.v4i3.72611>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi. In Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan (Issue 2). <http://repositori.kemendikdasmen.go.id/id/eprint/13033>
- Suyitno, Wahyuningsih, Y., Febrianti, D., Anisah, A. K., & Wardana, A. W. (2024). Berbagi Praktek Baik Dalam Menyusun Karya Ilmiah Berbasis Artificial Intelligence Melalui Webinar Nasional. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* e-ISSN : 2745 4053 Vol. 5 No. 1, 2024, 5(1), 836–847. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2863>
- Waluyo, U., Soepriyanti, H., Fitriana, E., & Munandar, L. O. A. A. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Sistem Pendukung (Supporting System) Kegiatan Intrakurikuler di SMAN 1 Montong Gading – Lombok Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(4). <https://doi.org/10.29303/jpmppi.v7i4.10053>

* **Fabio Testy Ariance Loren, S.Pd., M.Pd. (Corresponding Author)**

Universitas Maritim Raja Ali Haji,
Komplek Kampus UMRAH, Jl. Raya Dompok Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau, 29124, Indonesia
Email: fabioloren@umrah.ac.id

Dr. Sri Novalina A, S.PT., M.P.

Universitas Maritim Raja Ali Haji,
Komplek Kampus UMRAH, Jl. Raya Dompok Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau, 29124, Indonesia
Email: sriovalinaa@umrah.ac.id

Drs. Suhardi, M.Pd.

Universitas Maritim Raja Ali Haji,
Komplek Kampus UMRAH, Jl. Raya Dompok Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau, 29124, Indonesia
Email: suhardi@umrah.ac.id

Asri Lolita, S.Pd., M.Pd.

Universitas Maritim Raja Ali Haji,
Komplek Kampus UMRAH, Jl. Raya Dompok Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau, 29124, Indonesia
Email: asrilolita@umrah.ac.id

Viona Stefani Montela, S.Pd.

Universitas Maritim Raja Ali Haji,

Komplek Kampus UMRAH, Jl. Raya Dompok Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau, 29124, Indonesia

Email: vionastefanimontela@gmail.com
