

PELATIHAN PEMBUATAN PROMPT DAN GENERASI GAMBAR AI BERBASIS GAMBAR TANGAN UNTUK SISWA SEKOLAH PERADABAN SERI KEMBANGAN

Abiyan Surya Saputra*¹, Dzaky Arva Rizy²

¹Universitas Muhammadiyah Surakarta

²Universitas Muhammadiyah Palembang

*e-mail: a410230013@student.ums.ac.id

ABSTRAK

Sanggar Bimbingan (SB) Peradaban Seri Kembangan menghadapi tantangan dalam mendiversifikasi metode pengajaran untuk menjaga antusiasme siswa di tengah keterbatasan sarana prasarana dan sumber daya pengajar. Inovasi pembelajaran menjadi krusial untuk meningkatkan produktivitas belajar siswa, terutama dalam penguasaan literasi digital dan teknologi di era digital saat ini. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah Kecerdasan Buatan (AI). Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan keterampilan kepada siswa dalam pembuatan *prompt* serta generasi gambar berbasis AI yang memanfaatkan gambar tangan sebagai dasarnya. Melalui pendekatan inovatif ini, diharapkan siswa dapat berpartisipasi lebih efektif dalam perkembangan teknologi masa depan dan mengatasi tantangan kejenuhan dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: AI, Generasi Gambar, Literasi Digital, SB Peradaban Seri Kembangan, Inovasi Pembelajaran.

ABSTRACT

Sanggar Bimbingan (SB) Peradaban Seri Kembangan faces significant challenges in diversifying teaching methods to maintain student enthusiasm amidst limited infrastructure and teaching resources. Educational innovation is crucial to increasing student productivity, particularly in mastering digital literacy and technology in today's digital era. One rapidly evolving technology is Artificial Intelligence (AI). This training aims to introduce and equip students with skills in prompt engineering and AI-based image generation, specifically utilizing hand-drawn sketches as a foundation. Through this innovative approach, students are expected to participate more effectively in future technological developments while overcoming boredom in the teaching and learning process.

Keywords: AI, Image Generation, Digital Literacy, SB Peradaban Seri Kembangan, Learning Innovation.

1. PENDAHULUAN

SB Peradaban Seri Kembangan merupakan salah satu lembaga pendidikan bagi anak-anak Indonesia di Malaysia yang berada di bawah lindungan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. Sebagai institusi pendidikan yang terus berkembang, sekolah ini dihadapkan pada tantangan dalam mendiversifikasi metode pengajaran guna menjaga antusiasme siswa dan mencegah kejenuhan, terutama di tengah keterbatasan sarana prasarana dan sumber daya pengajar. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi elemen krusial untuk memotivasi semangat dan produktivitas belajar siswa (Fadhilah et al., 2023).

Seiring kemajuan era digital, literasi digital dan penguasaan teknologi telah menjadi keharusan esensial bagi siswa agar mampu berpartisipasi secara efektif di masa depan (Wardaya et al., 2022). Teknologi Kecerdasan Buatan merupakan salah satu bidang yang berkembang pesat (Sinaga et al., 2025). Namun, berdasarkan pengamatan lapangan, siswa di SB Peradaban Seri Kembangan masih menunjukkan pemahaman yang minim terhadap pemanfaatan AI, khususnya dalam mentransformasikan karya kreatif tangan mereka menjadi hasil digital berkualitas tinggi.

Permasalahan ini mendesak untuk diatasi melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, mengingat usia siswa sekolah dasar yang sedang dalam fase eksplorasi kreativitas. (Fadhilah et al., 2023). Oleh sebab itu, pengabdian masyarakat ini mengadopsi strategi integrasi seni tradisional dengan teknologi modern, yaitu prompt engineering dan generasi gambar AI. Dengan memanfaatkan platform ChatGPT untuk merancang instruksi

naratif dan Gemini untuk produksi visual, siswa dilibatkan secara aktif. Proses ini tidak hanya merangsang imajinasi melalui penggambaran pada kertas, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi dan penalaran logis dalam menyusun prompt agar sketsa tangan berubah menjadi gambar digital berkelas, seperti karakter petarung yang penuh energi (Hariyati et al., 2024). Pendekatan interaktif dan menyenangkan ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa sekaligus membekali mereka dengan kompetensi teknologi yang relevan di era digital (Satyawan et al., 2023).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan dan sosialisasi penggunaan teknologi *Generative AI* dilaksanakan sebagai bagian dari rangkaian program KKN Kemitraan Internasional. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan teknologi kecerdasan buatan dalam menciptakan karya visual secara personal kepada setiap siswa di Sanggar Bimbingan (SB) Peradaban Seri Kembangan, Malaysia. Kegiatan dimulai dengan pembukaan dan doa bersama, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab singkat untuk memetakan pemahaman awal setiap anak mengenai teknologi AI.

Peserta kegiatan adalah para siswa SB Peradaban Seri Kembangan, di mana setiap siswa berkesempatan untuk bereksperimen secara mandiri. Pelatihan ini menggunakan integrasi beberapa instrumen, yaitu Buku Gambar dan alat tulis untuk tahap sketsa manual individu, serta platform ChatGPT dan Gemini AI untuk tahap transformasi digital.

Metode pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis secara personal sebagai berikut:

a. Tahap Eksplorasi Kreatif Individu

Setiap siswa diarahkan untuk menggambar bebas di buku gambar masing-masing sesuai dengan imajinasi mereka tanpa batasan. Hal ini dilakukan untuk menggali potensi dan orisinalitas ide dasar yang dimiliki oleh setiap anak secara spesifik.



Gambar 1. Siswa Menggambar

b. Tahap Penyusunan Instruksi Mandiri

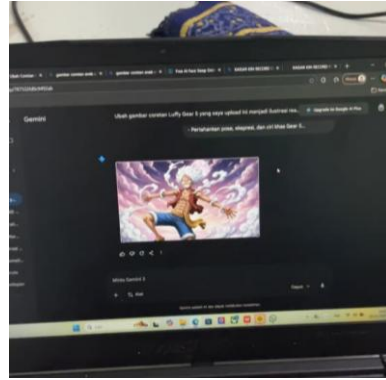
Siswa dibimbing untuk merumuskan deskripsi karya mereka ke dalam bentuk teks. Pada tahap ini, ChatGPT digunakan sebagai asisten pribadi bagi siswa untuk menyusun *prompt* yang detail. Siswa mengetik sendiri instruksi tersebut di bawah arahan mahasiswa KKN untuk melatih kemampuan literasi digital mereka.



Gambar 2. Siswa Membuat Prompt

c. Tahap Eksekusi Visual

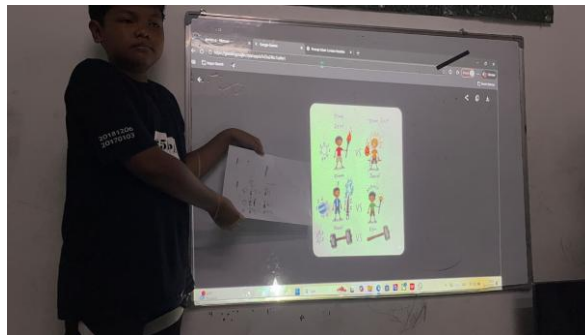
Prompt unik yang telah disusun oleh masing-masing siswa kemudian dimasukkan ke dalam Gemini AI. Siswa menyaksikan secara langsung bagaimana coretan tangan pribadi mereka bertransformasi menjadi gambar digital berkualitas tinggi, seperti perubahan gambar karakter sederhana menjadi petarung yang dilengkapi efek energi dan senjata yang megah.



Gambar 3. Hasil Gambar Melalui Gemini

d. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan sesi presentasi individu, di mana setiap siswa menunjukkan hasil karyanya. Dalam tahap ini, muncul reaksi-reaksi unik dan personal, seperti keterkejutan seorang siswa saat melihat gambar orang yang ia buat justru bertransformasi menjadi sosok barber oleh AI.



Gambar 4. Siswa Membandingkan Hasil Gambarnya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan sosialisasi pemanfaatan teknologi *Generative AI* berjalan secara sukses berkat dukungan optimal dari tim mahasiswa KKN Kemitraan Internasional. Mahasiswa berperan sentral dalam membimbing penggunaan perangkat, mendampingi proses penggambaran siswa, serta menguraikan prinsip kerja kecerdasan buatan pada pengolahan gambar. Kolaborasi erat antara mahasiswa dan guru di SB Peradaban Seri Kembangan menjamin kelancaran keseluruhan tahapan, mulai dari sketsa manual hingga transformasi digital.

Pada proses implementasi, siswa diberdayakan untuk mengeksplorasi imajinasi mereka secara bebas melalui penggambaran di atas kertas. Pendekatan ini dirancang agar teknologi AI tidak menghambat kreativitas intrinsik siswa, melainkan berfungsi sebagai instrumen penyempurna. Sebagai ilustrasi, siswa yang menggambarkan karakter petarung dibimbing menyusun prompt pada ChatGPT guna menghasilkan efek energi dan senjata

yang lebih dinamis melalui pemrosesan Gemini AI. Respons antusias siswa terlihat jelas ketika menyaksikan transformasi tak terduga, seperti konversi gambar tokoh menjadi figur barber, yang memicu gelak tawa dan dorongan eksplorasi lebih lanjut.

Sebelum pelaksanaan pengabdian ini, pembelajaran di SB Peradaban Seri Kembangan bersifat konvensional dominan. Siswa kerap mengalami kejenuhan akibat minimnya variasi media pembelajaran yang menghubungkan minat pribadi dengan teknologi kontemporer. Penggunaan perangkat digital sebelumnya terbatas pada hiburan pasif, tanpa kesadaran akan potensi kreatif sebagai "pencipta" berbantuan AI.

Pasca-pelatihan, baik guru maupun siswa memperoleh pemahaman mendalam tentang nilai teknologi digital. Siswa menampilkan peningkatan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran berkat interaksi langsung dengan teknologi terkini. Mereka menyadari bahwa perangkat seperti smartphone atau komputer bukan hanya sarana permainan, melainkan studio seni digital canggih.

Penerapan teknologi *Generative AI* secara efektif meningkatkan kualitas kreativitas siswa di SB Peradaban Seri Kembangan secara substansial. Kendati dihadapkan pada keterbatasan akun non-premium di platform ChatGPT, hal tersebut tidak melemahkan inisiatif siswa dalam eksperimen prompt engineering untuk menciptakan karya visual menarik. Dampak ini secara positif memperkuat kepercayaan diri siswa menghadapi dinamika teknologi masa depan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan prompt dan generasi gambar berbasis AI di SB Peradaban Seri Kembangan telah berhasil memberikan wawasan baru bagi siswa mengenai pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan secara kreatif. Melalui integrasi antara metode menggambar konvensional dengan platform ChatGPT dan Gemini, siswa tidak hanya belajar mengenai aspek teknis digital, tetapi juga mengasah kemampuan logika dan bahasa melalui proses prompt engineering. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan yang interaktif mampu membangkitkan kembali semangat belajar siswa dan mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Transformasi gambar tangan menjadi karya digital memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa, sekaligus mengubah paradigma mereka dalam menggunakan perangkat teknologi dari sekadar alat konsumsi hiburan menjadi alat produksi kreatif. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan fitur pada platform non-premium, antusiasme siswa tetap terjaga melalui pendampingan intensif. Sebagai tindak lanjut, diharapkan pihak sekolah dapat terus mengintegrasikan pemanfaatan teknologi AI yang tepat guna dalam kegiatan belajar mengajar untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan di era digital yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhilah, Z. A., Ulfa, M., Indriyanti, N. Y., Yamtinah, S., Shidiq, A. S., Mulyani, B., & Masykuri, M. (2023). Socio-Scientific Issues Using Two-Tier Instruments Based on Literacy Analysis. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 448. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.63763>
- Hariyati, Rr. T. S., Handiyani, H., Wildani, A. A., Afriani, T., Nuraini, T., & Amiruddin, M. (2024). Disparate Digital Literacy Levels of Nursing Manager and Staff, Specifically in Nursing Informatics Competencies and Their Causes: A Cross-Sectional Study. *Journal of Healthcare Leadership*, 415. <https://doi.org/10.2147/jhl.s470456>
- Satyawan, I. M., Lasmawan, I. W., Artanayasa, I. W., Ketut, I., & Swadesi, I. K. I. (2023). *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12). <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.12398>

-
- Sinaga, D. C. P., Sitorus, M., Marpaung, E. A. P., Lubisndra, R. H., & Amalliaendra, D. N. (2025). Penguatan Literasi Digital Melalui Pengenalan Kecerdasan Buatan Di Kalangan Pelajar. *Community Development Journal Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 4752. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.47107>
- Wardaya, A., Kurniawan, N. B., & Siagian, T. H. (2022). Kebijakan Publik Di Bidang Pendidikan: Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Dengan Kemampuan Teknologi Digital Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 127. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.7332>

First Publication Right
GANESHA Jurnal pengabdian Masyarakat

This Article is Licensed Under

