

Journal of Community Service

Volume 8, Issue 2, December 2026

P-ISSN **2715-2901**

E-ISSN **2715-291X**

Open Access at : https://idm.or.id/JCS/index.php/JCS

PELATIHAN PENYUSUNAN PROMPT ILUSTRASI AI BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI GURU SEKOLAH DASAR

TRAINING FOR ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS ON CREATING AI ILLUSTRATION PROMPTS USING LOCAL KNOWLEDGE

Ika Rahmawati[1], Neni Mariana[2], Vivi Astuti Nurlaily[3], Ulumul Umah[4], Arika Rahmania[5], Firstlyta Aulya Ahmad[6], Annas Solihin[7], Wiryanto[8], Zaenal Abidin[9], Ramadhan Kurnia Habibie[10], Pradina Parameswari[11], Nurul Rafiqah Nasution[12]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.11.12] *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia*

E-mail: ikarahmawati@unesa.ac.id

INFO ARTIKEL

Kata kunci

prompt ilustrasi AI, pelatihan guru sekolah dasar, kearifan lokal, kerangka tujuh unsur, literasi AI generatif

ABSTRAK

Guru sekolah dasar di wilayah pedesaan pada umumnya belum memiliki pengalaman menyusun prompt teks-ke-gambar berbasis kecerdasan artifisial generatif untuk mendukung pembelajaran yang kontekstual, sehingga literasi prompt visual menjadi kebutuhan mendesak yang perlu segera dijawab. Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan bagi 46 guru dari 45 sekolah dasar berbeda di Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar, bermitra dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar, melalui asesmen kesiapan awal, praktik eksplorasi bebas, dan praktik terstruktur menggunakan kerangka tujuh unsur prompt yang mengintegrasikan tujuan pembelajaran, aktivitas matematika, dan kearifan lokal. Hasil jajak pendapat awal menunjukkan bahwa tidak satu pun dari 46 peserta memiliki pengalaman khusus menyusun prompt AI teks-ke-gambar (0,0%), sementara pengalaman mencoba AI generatif secara umum dilaporkan oleh 58,7% peserta. Perbandingan produk 20 kelompok tahap eksplorasi dan 15 kelompok tahap terstruktur menunjukkan pergeseran nyata dari prompt deskriptif sederhana menuju prompt instruksional multikomponen yang eksplisit memuat tujuan pembelajaran, aktivitas matematika, dan unsur budaya lokal, dengan tema pasar tradisional muncul paling dominan pada enam dari lima belas prompt terstruktur. Hasil ini membuktikan bahwa kerangka tujuh unsur efektif meningkatkan kespesifikan dan kontekstualisasi budaya pada kompetensi prompt AI guru sekolah dasar di daerah pedesaan yang kurang terlayani.

Copyright © 2026 JCS. All rights reserved.

ARTICLE INFO

Keywords:
AI illustration prompt; elementary school teacher training; local wisdom; seven-element framework; generative AI literacy

ABSTRACT

Elementary school teachers in rural areas generally lack experience in composing text-to-image prompts using generative artificial intelligence to support contextual learning, making visual prompt literacy an urgent competency that needs to be addressed. This community service program was conducted for 46 teachers from 45 different elementary schools in Garum District, Blitar Regency, in partnership with the Blitar Regency Education Office, through an initial readiness assessment, a free exploration practice, and a structured practice using a seven-element prompt framework that integrates learning objectives, mathematics activities, and local wisdom. The initial poll results showed that none of the 46 participants had prior specific experience composing text-to-image AI prompts (0.0%), while general exposure to generative AI was reported by 58.7% of participants. A comparison between products from 20 exploration-stage groups and 15 structured-stage groups revealed a clear shift from simple descriptive prompts toward multicomponent instructional prompts that explicitly stated learning objectives, mathematics activities, and local cultural elements, with the traditional market theme appearing most dominantly in six of fifteen structured prompts. These results confirm that the seven-element framework effectively improved the specificity and cultural contextualization of AI prompt competence among elementary school teachers in underserved rural areas.

Copyright © 2026 JCS. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Kecerdasan artifisial generatif telah menjadi bagian integral dari praktik pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan pada beberapa tahun terakhir. Penelitian oleh Ng, Chan, and Lo (2025) melaporkan bahwa sekolah-sekolah di berbagai belahan dunia mengadopsi AI generatif dengan laju yang semakin cepat, meskipun strategi kelembagaan untuk mendukung adopsi tersebut masih belum merata. Kondisi ini membuat guru dituntut mampu berinteraksi secara produktif dengan sistem AI yang keluarannya sangat bergantung pada cara instruksi dirumuskan. Menurut Walter (2024), kemampuan berinteraksi secara efektif dengan AI generatif semakin bergantung pada literasi AI dan kemampuan berpikir kritis sebagai fondasi utamanya. Kompetensi menulis prompt yang jelas dan bertujuan pun berkembang menjadi keterampilan profesional yang menentukan sejauh mana guru dapat menerjemahkan kapabilitas AI menjadi luaran yang bermakna secara pedagogis. Pergeseran ini menempatkan literasi prompt sebagai kompetensi inti bagi guru yang beroperasi di kelas yang termediasi AI generatif.onten naskah memuat bagian-bagian Pendahuluan, Metode Penerapan, Hasil dan Ketercapaian Sasaran, Kesimpulan, Ucapan Terimakasih, dan Daftar Pustaka. Pastikan dalam konten naskah, kecuali pada bagian ucapan terima kasih, tidak mengandung identitas personal maupun afiliasi para penulis.

Di antara berbagai bentuk AI generatif, sistem teks-ke-gambar menghadirkan tantangan tersendiri karena prompt visual harus menerjemahkan maksud pedagogis

yang abstrak menjadi bahasa deskriptif yang presisi. Penelitian oleh Lo (2023) mengajukan kerangka CLEAR yang menekankan keringkasan, logika, kejelasan, adaptabilitas, dan refleksivitas sebagai prinsip penyusunan prompt yang efektif. Prinsip semacam ini jarang diajarkan secara eksplisit kepada guru kelas sehingga banyak guru mengandalkan coba-coba tanpa panduan sistematis. ElSayary, Kuhail, and Hojeij (2025) menemukan bahwa guru yang tidak memiliki strategi penyusunan prompt yang sistematis cenderung menghasilkan luaran AI yang terlalu umum sehingga memerlukan revisi manual yang ekstensif. Park and Choo (2025) turut menekankan bahwa strategi praktis yang berorientasi pada guru untuk penyusunan prompt masih kurang berkembang dibandingkan laju perkembangan perangkat generatif itu sendiri. Kesenjangan antara kecanggihan perangkat dan kesiapan pedagogis ini menjadi semakin menonjol pada generasi gambar karena literasi visual menambah lapisan kompleksitas tersendiri.

Dalam konteks Indonesia, sejumlah program pengabdian kepada masyarakat telah mulai menjawab kesenjangan kompetensi digital guru melalui inisiatif pelatihan berbasis AI. Penelitian oleh Setiawaty et al. (2025) mendokumentasikan pelatihan yang membantu guru sekolah dasar memanfaatkan AI untuk menyusun bahan ajar dan asesmen interaktif bermuatan kearifan lokal. Pada upaya yang serupa, Setyawan et al. (2025) menerapkan desain participatory action research untuk memperkuat kompetensi guru sekolah dasar dalam AI dan pembelajaran mendalam. Susandri et al. (2026) melaporkan bahwa sesi pelatihan AI yang singkat dan intensif dapat secara terukur meningkatkan kesiapan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran. Program-program tersebut sebagian besar berfokus pada generasi teks untuk dokumen administratif atau instruksional sehingga kompetensi khusus dalam menyusun prompt untuk generasi gambar AI masih belum banyak tersentuh. Konsentrasi pada aplikasi berbasis teks ini menyisakan kesenjangan pemahaman tentang bagaimana guru di sekolah dasar yang minim sumber daya dapat dilatih secara sistematis untuk menghasilkan prompt visual yang kontekstual.

C ara garis besar bagian pendahuluan memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan kegiatan, dan kajian literatur. Penulis dituntut mengemukakan secara kuantitatif potret, profil, dan kondisi khalayak sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dapat digambarkan pula kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial, ekonomi, maupun lingkungan yang relevan dengan kegiatan yang dilakukan. Paparkan pula potensi yang dijadikan sebagai bahan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Penulis diminta merumuskan masalah secara konkrit dan jelas pada bagian ini. Jelaskan tujuan yang hendak dicapai pada kegiatan pengabdian.

Dalam konteks Indonesia, sejumlah program pengabdian kepada masyarakat telah mulai menjawab kesenjangan kompetensi digital guru melalui inisiatif pelatihan berbasis AI. Penelitian oleh Setiawaty et al. (2025) mendokumentasikan pelatihan yang membantu guru sekolah dasar memanfaatkan AI untuk menyusun bahan ajar dan asesmen interaktif bermuatan kearifan lokal. Pada upaya yang serupa, Setyawan et al. (2025) menerapkan desain participatory action research untuk memperkuat kompetensi guru sekolah dasar dalam AI dan pembelajaran mendalam. Susandri et al. (2026) melaporkan bahwa sesi pelatihan AI yang singkat dan intensif dapat secara terukur meningkatkan kesiapan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran. Program-program tersebut sebagian besar berfokus pada generasi teks untuk

dokumen administratif atau instruksional sehingga kompetensi khusus dalam menyusun prompt untuk generasi gambar AI masih belum banyak tersentuh. Konsentrasi pada aplikasi berbasis teks ini menyisakan kesenjangan pemahaman tentang bagaimana guru di sekolah dasar yang minim sumber daya dapat dilatih secara sistematis untuk menghasilkan prompt visual yang kontekstual.

Sejalan dengan meningkatnya perhatian terhadap literasi AI, kebijakan pendidikan Indonesia terus menekankan pengintegrasian kearifan lokal ke dalam praktik pembelajaran. Fathurrochman et al. (2026) menemukan bahwa integrasi kearifan lokal ke dalam kurikulum muatan lokal sekolah dasar membutuhkan pelatihan guru yang sistematis dan terencana. Rasidi and Istiningsih (2025) berpendapat bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal berfungsi sebagai model alternatif yang memperkuat relevansi bahan ajar dengan pengalaman hidup peserta didik. Atmaja and Niam (2025) menunjukkan bahwa teknologi interaktif yang dipadukan dengan tema kearifan lokal dapat meningkatkan efektivitas modul pendidikan karakter di sekolah. Temuan-temuan ini secara kolektif menunjukkan bahwa pelatihan AI bagi guru sekolah dasar sebaiknya dijangkarkan secara sengaja pada konteks lokal agar tingkat adopsinya maksimal. Meski demikian, belum ada dari studi-studi tersebut yang mengkaji bagaimana kearifan lokal dapat dioperasionalkan secara khusus di dalam proses teknis penyusunan prompt generasi gambar AI.

Kesenjangan ini menjadi semakin mendesak di daerah pedesaan, tempat akses terhadap pelatihan digital yang terstruktur masih terbatas. Filiz, Kaya, and Adiguzel (2025) mengidentifikasi infrastruktur, akses pelatihan, dan rasa percaya diri sebagai hambatan yang terus-menerus membentuk sejauh mana guru jenjang K-12 mengintegrasikan AI ke dalam praktiknya. Secara khusus pada jenjang sekolah dasar, Kim and Kwon (2023) menemukan variasi yang cukup besar dalam kompetensi AI yang dilaporkan sendiri oleh guru, dengan banyak guru menyatakan hampir tidak memiliki pengalaman langsung dengan perangkat generatif. Guru-guru di Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar, mewakili populasi yang kurang terlayani semacam ini, melayani 45 sekolah dasar berbeda dengan paparan awal yang terbatas terhadap kesempatan pelatihan AI yang terstruktur. Tanpa intervensi yang memadukan pelatihan prompt teknis dengan konten budaya yang berakar lokal, guru-guru ini berisiko tertinggal seiring AI generatif yang kian melekat dalam kebijakan pendidikan nasional. Konvergensi antara rendahnya kesiapan awal, kompetensi prompt gambar yang masih kurang terjamah, dan tuntutan pedagogis integrasi kearifan lokal inilah yang melatarbelakangi program pengabdian kepada masyarakat ini.

Berlandaskan kesenjangan-kesenjangan yang diuraikan di atas, penelitian ini menjawab tiga pertanyaan yang saling terkait mengenai kesiapan guru, pelaksanaan program, dan perkembangan kualitas prompt dalam konteks pelatihan AI yang berakar budaya. Pertanyaan pertama, bagaimana tingkat kesiapan awal peserta terhadap AI generatif sebelum intervensi pelatihan dilaksanakan. Pertanyaan kedua, bagaimana pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat untuk pelatihan penyusunan prompt ilustrasi AI di kalangan guru sekolah dasar di Garum, Blitar. Pertanyaan ketiga, bagaimana perubahan kualitas prompt yang dihasilkan peserta dari tahap eksplorasi menuju tahap terstruktur yang menggunakan kerangka tujuh unsur prompt. Menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dimaksudkan untuk memberikan gambaran berbasis bukti tentang bagaimana model pelatihan AI yang

berakar lokal dapat dirancang dan dievaluasi dalam konteks pedesaan Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan memetakan kesiapan awal peserta terhadap AI generatif, mendeskripsikan pelaksanaan program pelatihan prompt AI, serta menganalisis peningkatan kualitas prompt dari tahap eksplorasi menuju tahap penyusunan terstruktur.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung data kuantitatif sederhana berupa persentase hasil jajak pendapat awal dan distribusi frekuensi tema budaya lokal pada produk pelatihan peserta. Kegiatan dilaksanakan bagi guru sekolah dasar di Kecamatan Garum dan sekitarnya, Kabupaten Blitar, bermitra dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar yang memfasilitasi rekrutmen peserta dan penyediaan tempat pelatihan sesuai kesediaan mitra yang ditandatangani oleh Kepala Dinas Pendidikan pada 22 Januari 2026. Sebanyak 46 guru dari 45 sekolah dasar berbeda mengikuti program ini, dengan satu sekolah diwakili oleh dua peserta sehingga mencerminkan jangkauan geografis yang luas di seluruh kecamatan. Untuk menjaga kerahasiaan identitas peserta, seluruh nama peserta dan kelompok dalam artikel ini disajikan menggunakan kode, bukan nama asli, sesuai prinsip etika penelitian yang melibatkan subjek manusia. Pelatihan memadukan dua metode pengabdian yang diakui, yaitu pendidikan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran umum tentang AI generatif, dan pelatihan yang melibatkan demonstrasi serta praktik langsung dalam menyusun prompt AI.

Data dikumpulkan melalui tiga instrumen utama, yaitu profil kehadiran dan asal sekolah peserta, jajak pendapat show of hands yang mencakup lima pertanyaan (P1 sampai P5) mengenai pengalaman awal peserta terhadap AI generatif, serta dua lembar kerja praktik yang masing-masing merekam produk pada tahap eksplorasi dan tahap terstruktur. Lembar Kerja 4 mendokumentasikan produk 20 kelompok pada tahap eksplorasi bebas, sementara Lembar Kerja 5 mendokumentasikan produk 15 kelompok pada tahap terstruktur setelah peserta menerima kerangka tujuh unsur prompt. Tahapan pelaksanaan program secara ringkas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan dan Metode Program Pelatihan Prompt Ilustrasi AI

Tahap	Jenis Metode	Kegiatan	Instrumen/Luaran
Persiapan	Pendidikan Masyarakat	Sosialisasi tujuan program dan koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar	Data kehadiran dan profil peserta
Asesmen Awal	Pendidikan Masyarakat	Jajak pendapat show of hands tentang pengalaman awal AI (P1-P5)	Rekap jajak pendapat awal
Praktik Eksplorasi	Pelatihan	Penyusunan prompt bebas oleh 20 kelompok	Lembar Kerja 4
Praktik Terstruktur	Pelatihan	Penyusunan prompt terpandu menggunakan kerangka tujuh unsur oleh 15 kelompok	Lembar Kerja 5
Refleksi dan Penutupan	Pelatihan/Pendampingan	Refleksi kelompok dan diskusi integrasi kearifan lokal	Data kelengkapan kolom refleksi

Tabel 1 menunjukkan bahwa program dilaksanakan melalui lima tahapan berurutan mulai dari persiapan hingga refleksi penutupan. Analisis data dilakukan melalui pembacaan komparatif atas pola prompt antara Lembar Kerja 4 dan Lembar Kerja 5 untuk mengidentifikasi pergeseran dari prompt deskriptif sederhana menuju prompt yang memuat tujuan pembelajaran, aktivitas matematika, dan unsur budaya lokal secara eksplisit. Keterlibatan peserta dinilai dengan menghitung proporsi kelompok yang mengisi kolom refleksi dan kerangka unsur prompt secara lengkap pada setiap lembar kerja, sebagai indikator tidak langsung dari kedalaman keterlibatan peserta. Frekuensi kemunculan tema kearifan lokal tertentu, seperti pasar tradisional, Candi Penataran, kebun nanas, dan kerajinan kendang Sentul, dihitung pada seluruh produk tahap terstruktur untuk menilai sejauh mana kontekstualisasi budaya dicapai peserta. Karena jumlah peserta yang aktif menurun dari 46 orang pada Lembar Kerja 4 menjadi 34 orang pada Lembar Kerja 5, penyusutan ini didokumentasikan secara transparan dan diperlakukan sebagai keterbatasan metodologis dalam interpretasi hasil. Seluruh peserta dan kelompok pelatihan pada bagian hasil disebut menggunakan kode G untuk peserta individu serta kode KE dan KT untuk kelompok pada tahap eksplorasi dan tahap terstruktur guna menjaga etika kerahasiaan subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil program pelatihan penyusunan prompt ilustrasi AI dalam empat bagian utama, yaitu profil peserta, kesiapan awal peserta terhadap AI generatif, pergeseran kualitas prompt dari tahap eksplorasi menuju tahap terstruktur, dan distribusi tema kearifan lokal pada produk akhir peserta. Keempat bagian tersebut disusun secara berurutan untuk menggambarkan alur logis pelaksanaan program, mulai dari karakteristik peserta yang mengikuti kegiatan, kondisi kompetensi awal sebelum intervensi diberikan, hingga capaian kualitatif yang diperoleh setelah peserta menerima kerangka tujuh unsur prompt. Data yang disajikan bersumber dari profil kehadiran peserta, hasil jajak pendapat show of hands, serta dua lembar kerja praktik yang merekam produk pada tahap eksplorasi bebas dan tahap terstruktur. Untuk menjaga kerahasiaan identitas subjek, seluruh nama peserta dan kelompok pada bagian ini disajikan menggunakan kode, yaitu kode G untuk peserta individu serta kode KE dan KT untuk kelompok pada tahap eksplorasi dan tahap terstruktur. Penyajian data secara berkode ini sejalan dengan prinsip etika penelitian yang melibatkan subjek manusia, sekaligus memungkinkan pembaca menelusuri konsistensi perkembangan satu kelompok yang sama antara kedua tahap pelatihan.

Profil Peserta Program

Sebelum membahas kesiapan dan kualitas prompt, penting untuk terlebih dahulu memahami karakteristik demografis peserta yang mengikuti program pelatihan ini. Karakteristik tersebut menjadi konteks dasar untuk menafsirkan sejauh mana jangkauan dan representativitas program terhadap populasi guru sasaran di Kecamatan Garum. Data profil peserta dikumpulkan melalui daftar hadir yang mencatat nama lengkap dan asal sekolah setiap peserta pada hari pelaksanaan pelatihan. Data ini kemudian direkapitulasi untuk melihat pola distribusi peserta berdasarkan jumlah sekolah yang terwakili, sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Rekapitulasi tersebut menjadi dasar untuk menilai apakah pelatihan telah

menjangkau sebaran sekolah yang luas atau justru terkonsentrasi pada sejumlah kecil sekolah saja.

Tabel 2. Distribusi Peserta Berdasarkan Asal Sekolah

Kategori	Jumlah
Total peserta	46
Total sekolah asal	45
Sekolah yang diwakili dua peserta	1
Sekolah yang diwakili satu peserta	44

Tabel 2 menunjukkan bahwa pelatihan menjangkau hampir satu peserta per sekolah di seluruh kecamatan sasaran, dengan total 46 peserta yang berasal dari 45 sekolah dasar berbeda. Distribusi tersebut mengindikasikan bahwa dampak pelatihan menjangkau sebagian besar sekolah dasar di wilayah sasaran, bukan terpusat pada sekelompok kecil sekolah saja. Hanya satu sekolah, yaitu sekolah yang diberi kode SD-A, yang mengirimkan dua perwakilan, sementara 44 sekolah lainnya masing-masing diwakili oleh satu guru. Pola ini mencerminkan strategi rekrutmen yang secara sengaja mengutamakan jangkauan kelembagaan yang luas dibandingkan partisipasi intensif dari sejumlah kecil sekolah saja. Dengan demikian, pola distribusi ini konsisten dengan tujuan awal program, yaitu membangun lapisan dasar literasi prompt AI di sebanyak mungkin sekolah dalam satu siklus pelatihan, sekaligus memperluas potensi diseminasi pengetahuan ke jejaring sekolah yang lebih luas melalui masing-masing guru peserta.

Kesiapan Awal Peserta terhadap AI Generatif

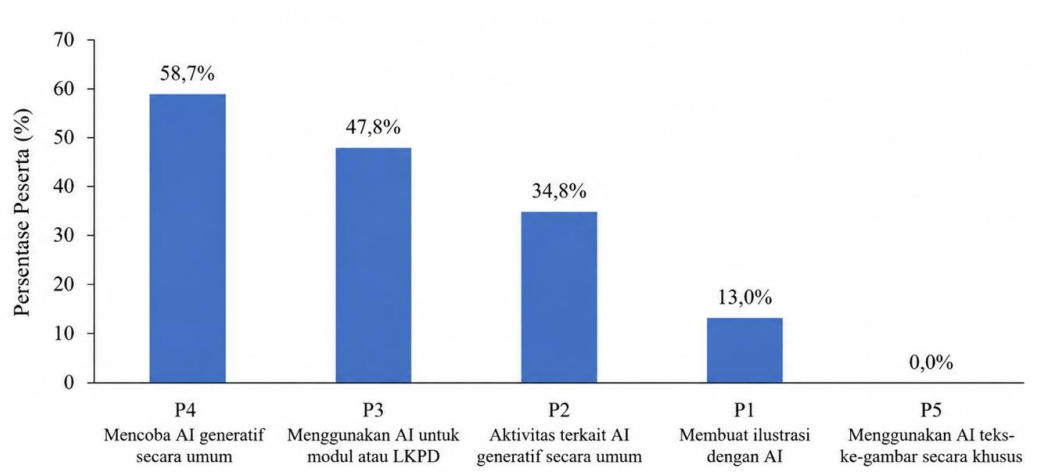
Setelah profil peserta teridentifikasi, langkah berikutnya adalah memetakan tingkat kesiapan awal peserta terhadap AI generatif sebelum intervensi pelatihan diberikan. Pemetaan ini penting dilakukan karena kesiapan awal menjadi garis dasar yang menentukan sejauh mana perubahan kompetensi dapat diatribusikan kepada program pelatihan itu sendiri. Data kesiapan awal dikumpulkan melalui jajak pendapat show of hands yang terdiri atas lima pertanyaan berjenjang, mulai dari pengalaman AI generatif secara umum hingga pengalaman spesifik dalam pembuatan ilustrasi teks-ke-gambar. Jajak pendapat ini diberikan kepada seluruh 46 peserta sebelum materi pelatihan apa pun disampaikan, sehingga hasilnya benar-benar mencerminkan kondisi peserta sebelum menerima intervensi. Hasil selengkapnya dari kelima pertanyaan tersebut dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Pengalaman Awal Peserta terhadap AI Generatif
(Jajak Pendapat Awal, P1-P5)

Pertanyaan	Deskripsi	Peserta yang Pernah	Persentase
P1	Membuat ilustrasi dengan AI	6	13,0%
P2	Aktivitas terkait AI generatif secara umum	16	34,8%
P3	Menggunakan AI untuk modul atau LKPD	22	47,8%
P4	Mencoba AI generatif secara umum	27	58,7%
P5	Menggunakan AI teks-ke-gambar secara khusus	0	0,0%

Tabel 3 memperlihatkan gradasi menurun yang konsisten, mulai dari 58,7 persen peserta yang pernah mencoba AI generatif secara umum (P4) hingga 0,0 persen peserta yang memiliki pengalaman khusus AI teks-ke-gambar (P5). Gradasi ini menunjukkan bahwa paparan peserta terhadap AI generatif bersifat luas namun dangkal, karena keakraban umum tidak diikuti oleh penguasaan aplikasi yang lebih spesifik. Sebanyak 47,8 persen peserta melaporkan pengalaman menggunakan AI

untuk bahan ajar berbantuan modul atau LKPD, sementara hanya 13,0 persen yang melaporkan pengalaman membuat ilustrasi dengan AI secara umum. Temuan paling menonjol terletak pada P5, yaitu tidak satu pun dari 46 peserta yang mengangkat tangan ketika ditanya mengenai pengalaman khusus menggunakan AI teks-ke-gambar, sebuah garis dasar nol yang tidak ambigu untuk kompetensi ini. Garis dasar nol tersebut memungkinkan setiap peningkatan yang teramati pada produk tahap terstruktur nantinya diatribusikan secara lebih meyakinkan kepada intervensi pelatihan itu sendiri, bukan kepada paparan AI yang sudah dimiliki peserta sebelumnya.



Gambar 1. Diagram Batang Distribusi Persentase Pengalaman Awal Peserta terhadap AI Generatif (P1-P5)

Selama sesi jajak pendapat berlangsung, sejumlah peserta secara sukarela memberikan informasi pendukung yang memperkaya pemahaman terhadap kondisi kesiapan awal mereka. Peserta berkode G-a menyatakan bahwa kepekaan terhadap matematika dalam kehidupan sehari-hari terasa dekat karena kehidupan sarat dengan perhitungan, sementara peserta berkode G-b menyampaikan pandangan serupa mengenai kedekatan matematika dengan aktivitas sehari-hari. Pada kesempatan lain, peserta berkode G-c mengungkapkan bahwa dirinya pernah menggunakan aplikasi percakapan berbasis AI saat mengisi angket kebutuhan pelatihan sebelum kegiatan berlangsung, dengan alasan bahwa jawaban sudah ada di pikiran namun sulit dituliskan. Pernyataan tersebut menjadi temuan insidental yang tidak terekam dalam instrumen jajak pendapat formal, namun tetap relevan untuk menggambarkan pola penggunaan AI peserta di luar konteks pelatihan. Temuan insidental ini secara keseluruhan menggambarkan sifat paparan AI awal guru yang tidak merata dan sebagian besar bersifat belajar mandiri tanpa pendampingan terstruktur. Kondisi inilah yang menjadi dasar argumentasi bahwa program pelatihan dengan kerangka yang jelas dan terstruktur sangat dibutuhkan oleh populasi guru di wilayah ini.

Perubahan Karakteristik Prompt dari Tahap Eksplorasi ke Tahap Terstruktur

Setelah kondisi kesiapan awal peserta terpetakan, bagian ini menyajikan perubahan karakteristik prompt yang dihasilkan peserta antara tahap eksplorasi bebas dan tahap terstruktur menggunakan kerangka tujuh unsur. Perbandingan dilakukan dengan membaca secara komparatif seluruh produk pada Lembar Kerja 4, yang diisi

oleh 20 kelompok pada tahap eksplorasi, dan Lembar Kerja 5, yang diisi oleh 15 kelompok pada tahap terstruktur. Pembacaan komparatif ini difokuskan pada kemunculan tiga unsur kunci, yaitu tujuan pembelajaran eksplisit, aktivitas matematika eksplisit, dan unsur kearifan lokal eksplisit dalam setiap prompt yang dihasilkan. Ketiga unsur tersebut dipilih karena mencerminkan capaian utama yang menjadi target program pelatihan, yakni kemampuan guru menerjemahkan maksud pedagogis menjadi bahasa deskriptif yang presisi bagi sistem AI teks-ke-gambar. Ringkasan perbandingan karakteristik prompt antara kedua tahap tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Karakteristik Prompt antara Tahap Eksplorasi (Lembar Kerja 4) dan Tahap Terstruktur (Lembar Kerja 5)

Karakteristik	Lembar Kerja 4 (Eksplorasi)	Lembar Kerja 5 (Terstruktur)
Jumlah kelompok	20	15
Kerangka yang digunakan	Tidak ada (eksplorasi bebas)	Kerangka tujuh unsur prompt
Tipe prompt umum	Frasa deskriptif sederhana	Prompt instruksional multikomponen
Tujuan pembelajaran eksplisit	Jarang	Ada pada sebagian besar kelompok
Aktivitas matematika eksplisit	Jarang	Ada pada sebagian besar kelompok
Unsur kearifan lokal eksplisit	Kadang-kadang	Ada pada sebagian besar kelompok

Tabel 4 menunjukkan pergeseran kualitatif yang jelas menuju prompt yang lebih terstruktur dan multikomponen setelah peserta diperkenalkan pada kerangka tujuh unsur. Pada tahap eksplorasi, sebagian besar dari 20 kelompok menghasilkan prompt yang menyerupai frasa deskriptif sederhana, umumnya hanya menyebutkan subjek visual tanpa merinci maksud pedagogis, jenjang kelas sasaran, atau latar budaya. Setelah tahap terstruktur diperkenalkan, 15 kelompok yang tersisa bergeser menuju penyusunan prompt yang secara eksplisit menyatakan tujuan pembelajaran, menyematkan aktivitas kelas bermuatan matematika yang konkret, dan menempatkan ilustrasi dalam latar lokal yang dapat dikenali. Perkembangan ini menunjukkan bahwa kerangka tujuh unsur berfungsi sebagai perancah yang membantu peserta menerjemahkan maksud pedagogis yang bersifat umum menjadi bahasa deskriptif spesifik yang dibutuhkan sistem AI teks-ke-gambar. Penurunan jumlah kelompok dari 20 pada tahap eksplorasi menjadi 15 pada tahap terstruktur turut dicatat pada perbandingan ini, dan akan dibahas secara lebih rinci pada bagian keterlibatan peserta di bawah ini.



Siklus	Perubahan pada Prompt	Hasil
1	Buatkan LKPD untuk materi penjumlahan kelas 2 SD dengan ilustrasi gambar Seorang anak laki-laki SD kelas 2 memakai seragam merah putih sedang berjalan menaiki tangga Candi Penataran. Anak tersebut berjalan sambil menghitung jumlah anak tangga yang telah ia lewati.	
2	Buat Candi Penataran menjadi 3 teras atau tingkatan. Anak menghitung anak tangga setiap teras. Kemudian ia harus menjumlahkan banyak anak tangga dari teras 1 sampai teras 3	

No.	Prompt yang Diuoba	Hasil (deskripsi singkat)
1	Buatkan gambar candi penataran dalam versi kartun yang terlihat tangganya	
2	Buatkan gambar seorang anak berjalan di tangga candi penataran versi kartun	

(a) **(b)**

Gambar 2. Contoh Kontras Dokumentasi Prompt pada Kelompok yang Sama antara Tahap Eksplorasi (KE-14)(a) dan Tahap Terstruktur (KT-02)(b)

Contoh konkret dari pergeseran tersebut dapat diamati pada kelompok berkode KE-14 dan KT-02, yang merupakan kelompok yang sama pada kedua tahap pelatihan. Pada tahap eksplorasi, kelompok berkode KE-14 menuliskan prompt singkat berupa permintaan gambar Candi Penataran versi kartun yang terlihat tangganya, tanpa mencantumkan tujuan pembelajaran maupun aktivitas matematika apa pun. Akibatnya, peserta menuliskan refleksi bahwa hasil ilustrasi belum sesuai dengan yang dipikirkan, meskipun secara visual gambar candi yang dihasilkan sudah cukup rapi. Setelah menerima kerangka tujuh unsur, kelompok yang sama pada tahap terstruktur, yaitu kelompok berkode KT-02, menyusun prompt yang menyatakan secara eksplisit materi penjumlahan kelas dua, tokoh anak dengan seragam sekolah, latar tangga Candi Penataran, serta instruksi agar tokoh dalam ilustrasi menghitung jumlah anak tangga yang dilalui. Perbandingan langsung antara kedua produk milik kelompok yang sama ini memperkuat argumen bahwa perubahan kualitas prompt bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan antar-kelompok, melainkan oleh pengenalan kerangka tujuh unsur itu sendiri. Contoh serupa juga tampak pada kelompok berkode KT-05, yang menuliskan draf prompt paling lengkap di antara seluruh kelompok tahap terstruktur, mencakup konteks pembelajaran perkalian dan pengelompokan bilangan cacah, tokoh petani lokal, latar kebun nanas di lereng pegunungan, sudut pandang kamera, gaya ilustrasi, serta unsur yang perlu dihindari, dan melaporkan hasil ilustrasi yang telah sesuai hanya dalam satu siklus percobaan.

kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Pola yang berbeda ditemukan pada kelompok berkode KT-10, yang menuliskan prompt satu kalimat pendek tanpa mencantumkan tujuan pembelajaran, gaya visual, maupun unsur budaya lokal sama sekali. Prompt singkat tersebut hanya menyebutkan dua tokoh yang pergi ke kebun untuk mengukur luas kebun, tanpa

keterangan lebih lanjut mengenai jenjang kelas, materi matematika, atau latar tempat yang spesifik. Perbandingan antara kelompok berkode KT-05 dan KT-10 menunjukkan bahwa meskipun kedua kelompok sama-sama telah menerima kerangka tujuh unsur, tingkat kelengkapan pengisian unsur tersebut tetap bervariasi antar-kelompok. Variasi ini mengindikasikan bahwa pengenalan kerangka saja belum sepenuhnya menjamin konsistensi kelengkapan prompt pada seluruh kelompok peserta. Untuk memperjelas sebaran variasi tersebut secara kuantitatif, kelengkapan pengisian unsur konteks dan tujuan pembelajaran pada seluruh 15 kelompok tahap terstruktur dirangkum pada Tabel 5.

Tabel 5. Kelengkapan Pengisian Unsur Konteks/Tujuan Pembelajaran pada Lembar Kerja 5 (15 Kelompok)

Kategori	Jumlah Kelompok	Persentase
Mencantumkan konteks/tujuan pembelajaran secara eksplisit	5	33,3%
Tidak mencantumkan secara rinci	10	66,7%
Total	15	100%

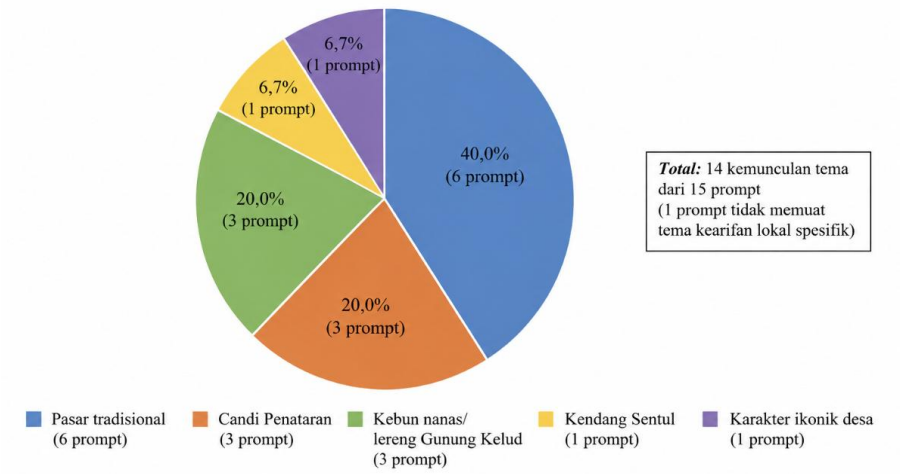
Tabel 5 mengindikasikan bahwa sebagian besar kelompok, yaitu sepuluh dari lima belas kelompok, masih mengandalkan unsur tokoh dan latar budaya sebagai penanda utama tanpa merumuskan tujuan pembelajaran secara tertulis dan rinci. Hanya lima kelompok yang secara eksplisit menuliskan kalimat tujuan pembelajaran yang jelas, seperti kemampuan mengidentifikasi nilai tempat bilangan atau menentukan luas dan keliling bangun datar. Kondisi ini sejalan dengan pola yang ditemukan pada Lembar Kerja 4, tempat sebagian besar refleksi kelompok, sebanyak tiga belas dari lima belas refleksi yang terisi, menyebut prompt yang kurang detail sebagai penyebab utama hasil ilustrasi belum sesuai harapan. Hanya dua refleksi yang menyatakan hasil sudah sesuai harapan pada tahap eksplorasi, sementara empat kelompok, yaitu kelompok berkode KE-01, KE-15, KE-18, dan KE-20, bahkan tidak mengisi kolom refleksi sama sekali sehingga datanya tidak dapat dianalisis lebih lanjut. Secara keseluruhan, pola pada kedua tabel ini menunjukkan bahwa kerangka tujuh unsur berhasil mendorong sebagian besar kelompok menuju prompt yang lebih lengkap, meskipun konsistensi pengisian tujuan pembelajaran secara eksplisit masih perlu diperkuat pada siklus pelatihan berikutnya.

Distribusi Tema Kearifan Lokal pada Produk Tahap Terstruktur

Selain kualitas struktural prompt, aspek penting lain yang dianalisis pada tahap terstruktur adalah sejauh mana peserta berhasil mengintegrasikan tema kearifan lokal Blitar ke dalam produk mereka. Analisis ini dilakukan dengan menghitung frekuensi kemunculan tema budaya lokal tertentu pada seluruh 15 prompt tahap terstruktur, mengingat integrasi kearifan lokal merupakan salah satu tujuan utama program pelatihan ini. Tema-tema yang dihitung mencakup pasar tradisional, Candi Penataran, kebun nanas atau lereng Gunung Kelud, kerajinan kendang Sentul, serta karakter ikonik desa yang diciptakan peserta secara mandiri. Penghitungan frekuensi ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi tema mana yang paling akrab bagi guru dan tema mana yang masih memerlukan perancah tambahan sebelum guru merasa percaya diri menggunakannya. Hasil rekapitulasi frekuensi kemunculan kelima tema tersebut disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Frekuensi Kemunculan Tema Kearifan Lokal Blitar pada Lembar Kerja 5

Konteks Budaya Lokal	Frekuensi Muncul	Materi Matematika Terkait
Pasar tradisional	6	Nilai tempat, transaksi jual beli, operasi hitung uang
Candi Penataran	3	Bangun datar, geometri, luas dan keliling
Kebun nanas/lereng Gunung Kelud	3	Perkalian, pengelompokan bilangan cacah, rasio luas
Kendang Sentul	1	Diameter dan lingkaran
Karakter ikonik desa	1	Tahap pembuatan tokoh, belum masuk materi spesifik
Total	**14**	-



Gambar 3. Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Tema Kearifan Lokal pada Prompt Tahap Terstruktur
(Catatan: presentase dihitung dari total 15 prompt tahap terstruktur.

Tabel 6 memperlihatkan bahwa tema pasar tradisional menjadi rujukan budaya lokal yang paling sering dipilih peserta, muncul pada enam dari lima belas prompt tahap terstruktur. Dominasi tema pasar tradisional ini kemungkinan besar mencerminkan tingkat keakraban dan visibilitas kesehariannya bagi guru, yang menawarkan konteks visual dan matematis yang mudah diakses seperti berhitung, transaksi, dan pengukuran barang dagangan. Candi Penataran dan kebun nanas masing-masing muncul pada tiga prompt, mewakili tema warisan budaya dan mata pencaharian agraris yang keduanya lekat dengan identitas lokal Kabupaten Blitar. Kerajinan kendang Sentul hanya muncul satu kali, yaitu pada kelompok berkode KT-15, sebuah temuan yang menarik mengingat kelompok tersebut justru tercatat sebagai satu-satunya kelompok yang mengisi seluruh tujuh unsur kerangka prompt secara lengkap, termasuk sudut pandang kamera dan hal yang harus dihindari. Kontras antara kelengkapan pengisian kerangka dan rendahnya frekuensi kemunculan tema tersebut mengindikasikan bahwa kerajinan kendang Sentul memang memerlukan tingkat kepercayaan diri dan pemahaman budaya yang lebih mendalam dibandingkan tema-tema lain yang lebih umum dikenal. Pola berbeda ditunjukkan oleh kelompok berkode KT-07, yang mengisi kerangka unsur bukan untuk ilustrasi aktivitas matematika, melainkan untuk meminta AI membuatkan nama karakter ikonik desa, sehingga sasaran pengisian kelompok ini bergeser dari tujuan awal lembar kerja.

Keterlibatan Peserta dan Kelengkapan Data

Bagian terakhir dari hasil penelitian ini menyoroti aspek keterlibatan peserta sepanjang pelaksanaan program, yang menjadi indikator penting dalam menafsirkan keandalan data secara keseluruhan. Keterlibatan peserta dinilai melalui dua indikator utama, yaitu jumlah peserta individu yang tercatat aktif pada setiap lembar kerja dan proporsi kelompok yang mengisi kolom refleksi atau kerangka unsur secara lengkap. Kedua indikator ini penting untuk diperiksa karena penurunan keterlibatan dapat memengaruhi validitas interpretasi terhadap besaran peningkatan kualitas prompt yang teramati antara kedua tahap. Data keterlibatan peserta pada kedua lembar kerja tersebut dirangkum secara ringkas pada Tabel 7 untuk memudahkan perbandingan.

Tabel 7. Keterlibatan Peserta antara Lembar Kerja 4 dan Lembar Kerja 5

Indikator	Lembar Kerja 4 (Eksplorasi)	Lembar Kerja 5 (Terstruktur)
Jumlah kelompok	20	15
Jumlah peserta individu tercatat	46	34
Kelompok tidak mengisi refleksi/kerangka lengkap	4 dari 20	1 dari 15 (terisi sebagian)

Tabel 7 menunjukkan penurunan jumlah peserta aktif dari 46 orang pada tahap eksplorasi menjadi 34 orang pada tahap terstruktur, setara dengan penurunan sekitar seperempat dari total peserta awal. Penurunan jumlah kelompok yang menyertai penurunan peserta individu, yaitu dari 20 kelompok menjadi 15 kelompok, turut memperkuat gambaran bahwa tidak seluruh peserta mampu menyelesaikan rangkaian kegiatan hingga tahap akhir. Penurunan ini paling mungkin terkait dengan sebagian peserta yang tidak dapat menyelesaikan seluruh sesi pelatihan karena keterbatasan waktu di sela jadwal mengajar, mengingat produk tahap terstruktur yang berhasil dikumpulkan tidak menunjukkan tanda-tanda penurunan usaha atau pengisian yang asal-asalan. Sebaliknya, dari sisi kelengkapan pengisian kolom refleksi dan kerangka unsur, proporsi kelompok yang mengisi secara lengkap justru membaik pada tahap terstruktur, yaitu hanya satu dari lima belas kelompok yang terisi sebagian, dibandingkan empat dari dua puluh kelompok yang tidak mengisi refleksi sama sekali pada tahap eksplorasi. Perbaikan pada indikator kelengkapan pengisian ini mengindikasikan bahwa peserta yang bertahan hingga tahap terstruktur cenderung menunjukkan tingkat keterlibatan dan kesungguhan yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata peserta pada tahap eksplorasi.

Penyusutan partisipasi ini tetap menjadi keterbatasan metodologis penting yang perlu dipertimbangkan secara cermat dalam menafsirkan besaran peningkatan yang teramati antara kedua lembar kerja. Keterbatasan ini muncul karena kemungkinan terdapat bias seleksi, yaitu peserta yang bertahan hingga tahap terstruktur bisa jadi merupakan peserta yang sejak awal memiliki motivasi dan kesiapan lebih tinggi dibandingkan peserta yang tidak menyelesaikan seluruh sesi. Bias semacam ini perlu diwaspadai agar peningkatan kualitas prompt yang teramati tidak sepenuhnya diatribusikan kepada efektivitas kerangka tujuh unsur semata, tanpa mempertimbangkan karakteristik peserta yang bertahan. Dokumentasi lebih lanjut mengenai alasan pasti ketidaklengkapan partisipasi, beserta pencatatan verbatim redaksi asli pertanyaan P1 sampai P5 yang belum terekam secara utuh oleh fasilitator pelatihan, direkomendasikan untuk memperkuat kelengkapan data pada siklus

pelatihan berikutnya. Dengan pencatatan yang lebih sistematis pada iterasi program mendatang, evaluasi dampak pelatihan terhadap kompetensi guru dapat dilakukan dengan tingkat keyakinan metodologis yang lebih tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak satu pun dari 46 peserta memiliki pengalaman khusus dengan AI teks-ke-gambar sebelum pelatihan dilaksanakan, sebuah garis dasar nol yang tegas pada indikator P5. Kondisi ini terungkap langsung dari jajak pendapat show of hands yang diberikan sebelum materi pelatihan apa pun disampaikan, sehingga pengukurannya benar-benar mencerminkan kesiapan awal peserta tanpa pengaruh intervensi. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Kim and Kwon (2023), yang menemukan bahwa kompetensi guru sekolah dasar dalam aplikasi AI generatif yang spesifik cenderung tertinggal jauh dibandingkan kesadaran umum mereka terhadap AI sebagai konsep. Berbeda dengan temuan tersebut, Aljemely (2024) melaporkan bahwa program pelatihan guru pada umumnya menjumpai peserta dengan paparan AI yang cenderung terfragmentasi dan sebagian masih memiliki pengalaman dasar. Perbedaan ini kemungkinan mencerminkan karakter pedesaan dan kurang terlayani dari Kecamatan Garum, tempat kesempatan pelatihan digital terstruktur secara historis lebih terbatas dibandingkan daerah perkotaan yang menjadi konteks sebagian besar studi pembanding. Dengan demikian, garis dasar yang khas ini memperkuat klaim interpretatif bahwa peningkatan yang teramati pada tahap terstruktur dapat diatribusikan terutama pada intervensi pelatihan yang dirancang secara khusus dalam program ini.

Hasil jajak pendapat menunjukkan gradasi menurun yang konsisten dari 58,7 persen paparan AI generatif secara umum hingga 13,0 persen pengalaman khusus membuat ilustrasi dengan AI. Pola ini muncul karena instrumen jajak pendapat dirancang bergerak dari pertanyaan umum menuju aplikasi yang semakin spesifik, sehingga tim pelatihan dapat mengisolasi titik tepat ketika kompetensi peserta mulai menurun. Menurut Ayanwale et al. (2024), literasi AI di kalangan pendidik sering berkembang secara tidak merata lintas domain aplikasi, dengan kesadaran umum yang biasanya melampaui keterampilan teknis terapan. Sementara itu, Filiz et al. (2025) menemukan bahwa pada sebagian konteks pendidikan dasar dan menengah, kepercayaan diri teknis dan kesadaran umum guru meningkat secara lebih seimbang dibandingkan penurunan tajam yang teramati pada penelitian ini. Perbedaan pola tersebut mengindikasikan bahwa gradasi kesiapan pada program ini kemungkinan lebih curam akibat keterbatasan akses pelatihan khusus di wilayah pedesaan sasaran. Profil kesiapan yang tidak merata ini pada akhirnya membenarkan keputusan program untuk memulai dari paparan dasar sebelum melangkah ke tugas penyusunan prompt gambar yang lebih menuntut.

Perbandingan Lembar Kerja 4 dan Lembar Kerja 5 menunjukkan pergeseran kualitatif yang jelas dari prompt deskriptif sederhana menuju prompt instruksional multikomponen setelah peserta diperkenalkan pada kerangka tujuh unsur. Pergeseran ini terjadi setelah peserta melalui sesi eksplorasi tanpa panduan, tempat mereka menyusun prompt semata berdasarkan pemahaman awal mereka sendiri, kemudian dilanjutkan dengan sesi terstruktur yang memperkenalkan kerangka tujuh unsur secara eksplisit. Penelitian oleh Lo (2023) mendukung perkembangan ini dengan menunjukkan bahwa kerangka terstruktur seperti CLEAR, yang menekankan keringkasan, logika, kejelasan, adaptabilitas, dan refleksivitas,

cenderung meningkatkan kespesifikan dan kegunaan luaran yang dihasilkan AI. Perspektif yang agak berbeda diajukan oleh Bhatti (2026), yang menemukan bahwa templat prompt yang terlalu kaku dapat membatasi ekspresi kreatif penggunanya dalam konteks pengajaran bahasa. Kedua temuan tersebut apabila dipadukan mengindikasikan bahwa kerangka terstruktur perlu diterapkan secara fleksibel agar tetap memberi ruang bagi penilaian pedagogis peserta dalam memilih tujuan dan konten budaya. Kerangka tujuh unsur yang digunakan pada program ini tampak memberikan struktur yang cukup untuk meningkatkan kualitas prompt tanpa menghilangkan keleluasaan kreatif peserta dalam menentukan tema.

Produk tahap terstruktur menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok mulai menyatakan tujuan pembelajaran, aktivitas matematika, dan latar budaya lokal secara eksplisit dalam satu rangkaian prompt. Persyaratan eksplisit ini muncul langsung dari desain kerangka tujuh unsur, yang dirancang untuk mencontohkan presisi deskriptif yang dibutuhkan sistem teks-ke-gambar agar menghasilkan ilustrasi yang layak secara pedagogis. Park and Choo (2025) menekankan bahwa panduan struktural yang eksplisit sangat penting bagi pendidik yang seringkali menggunakan deskripsi bahasa alami yang samar ketika pertama kali berhadapan dengan perangkat AI generatif. Darmawan et al. (2024) turut menunjukkan bahwa instruksi prompt engineering yang terstruktur meningkatkan kegunaan akademik gambar yang dihasilkan AI di kalangan peserta pelatihan mereka. Meski demikian, ElSayary et al. (2025) menemukan bahwa guru tetap membutuhkan beberapa siklus revisi sebelum luaran AI benar-benar sesuai dengan maksud instruksional mereka, sementara sebagian besar kelompok pada penelitian ini justru melaporkan kesesuaian hasil hanya dalam satu siklus percobaan. Perbandingan ini menunjukkan bahwa satu sesi pelatihan dengan kerangka yang jelas dapat mempercepat pencapaian kesesuaian hasil, meskipun konsolidasi keterampilan jangka panjang tetap memerlukan praktik lanjutan di luar satu lokakarya.

Tema pasar tradisional muncul sebagai rujukan kearifan lokal yang paling sering dipilih peserta, tampil pada enam dari lima belas prompt tahap terstruktur. Dominasi ini berkembang karena pasar tradisional merupakan bagian dari lingkungan keseharian peserta sehingga menjadi latar yang mudah diakses dan divisualisasikan untuk prompt ilustrasi bermuatan matematika. Temuan ini sejalan dengan Efendi (2025), yang menemukan bahwa media pembelajaran visual yang berakar pada latar yang akrab secara lokal cenderung lebih mudah diadopsi guru dibandingkan rujukan pada situs budaya yang kurang dikenal. Sebagai pembanding, Rasidi and Istiningsih (2025) menemukan bahwa rujukan budaya berbasis landmark seperti candi bersejarah juga sering dipilih guru, sebuah pola yang tergema dalam penelitian ini melalui tiga prompt yang merujuk pada Candi Penataran. Kedua pola tersebut menunjukkan bahwa rujukan budaya keseharian dan rujukan budaya berbasis landmark sama-sama berfungsi sebagai jangkar yang efektif bagi integrasi kearifan lokal dalam prompt ilustrasi AI. Kesamaan pola ini mengindikasikan bahwa keberhasilan integrasi kearifan lokal lebih ditentukan oleh tingkat keakraban personal guru terhadap tema tersebut dibandingkan oleh kategori budaya yang dipilih.

Berbeda dengan pasar tradisional, kerajinan kendang Sentul hanya muncul pada satu dari lima belas prompt tahap terstruktur, menjadikannya tema kearifan lokal yang paling sedikit terwakili dalam penelitian ini. Representasi yang terbatas ini muncul

karena kerajinan kendang Sentul merupakan praktik budaya yang lebih khusus dan dikenal oleh segmen komunitas lokal yang lebih sempit dibandingkan latar umum seperti pasar. Pola ini konsisten dengan Atmaja and Niam (2025), yang mengamati bahwa modul pendidikan karakter bertema kearifan lokal yang khusus membutuhkan perancah yang lebih sengaja sebelum guru merasa percaya diri menerapkannya dalam bahan instruksional. Hasil yang agak berbeda dilaporkan oleh Relmasira, Lai, and Donaldson (2023), yang menemukan bahwa pendidik pada bidang sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dapat memasukkan tema lokal yang tidak familiar dengan mudah apabila diberikan contoh yang memadai selama pelatihan. Perbandingan kedua temuan tersebut mengindikasikan bahwa pemodelan tambahan dan contoh konkret berpotensi meningkatkan kepercayaan diri guru terhadap tema kendang Sentul pada siklus pelatihan mendatang. Dengan demikian, representasi rendah tema budaya yang khusus dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai keterbatasan desain pelatihan pada siklus pertama dibandingkan sebagai hambatan permanen terhadap pengintegrasiannya.

Penurunan jumlah peserta aktif dari 46 pada tahap eksplorasi menjadi 34 pada tahap terstruktur merupakan temuan penting yang memengaruhi interpretasi dampak keseluruhan pelatihan. Penurunan ini menjadi jelas ketika membandingkan jumlah produk antara Lembar Kerja 4, yang mencatat 20 kelompok, dan Lembar Kerja 5, yang hanya mencatat 15 kelompok yang terselesaikan pada sesi terstruktur berikutnya. Antonenko and Abramowitz (2023)memperingatkan bahwa partisipasi yang tidak lengkap dalam program pelatihan AI dapat mengaburkan sejauh mana peningkatan kompetensi guru yang sesungguhnya terjadi. Ayanwale et al. (2022) menemukan bahwa keberlanjutan partisipasi dalam pelatihan terkait AI dipengaruhi oleh beban kerja dan kendala penjadwalan yang dirasakan guru. Berbeda dengan kondisi tersebut, Zhai et al. (2024) melaporkan tingkat penyusutan yang relatif rendah pada program pelatihan terstruktur serupa, yang mengindikasikan bahwa faktor logistik spesifik pada konteks program ini turut memengaruhi penurunan yang teramati. Keterbatasan ini menegaskan pentingnya mendokumentasikan kontinuitas kehadiran pada iterasi program berikutnya agar dampak kerangka terstruktur dapat diisolasi secara lebih akurat dari dampak penyusutan partisipasi.

Di luar hasil langsungnya, program pelatihan ini menggambarkan bagaimana penyusunan prompt AI dapat berfungsi sebagai bentuk pengembangan profesional terapan bagi guru sekolah dasar. Fungsi yang lebih luas ini menjadi jelas ketika peserta bergerak menuju eksternalisasi aktif atas penalaran pedagogis mereka sendiri melalui prompt terstruktur yang mereka susun pada Lembar Kerja 5. Dourvas, Kokkonis, and Kontogiannis (2026) merekonseptualisasi penyusunan prompt sebagai praktik profesional reflektif, dengan argumen bahwa tindakan menyusun prompt dapat membuat pemikiran pedagogis tacit milik guru menjadi eksplisit dan terlihat. Sebelumnya, Celik et al. (2022) memperingatkan bahwa pelatihan guru terkait AI seringkali tetap bersifat sempit dan teknis tanpa cukup menghubungkan perangkat baru dengan pengetahuan pedagogis yang telah dimiliki guru. Integrasi konten kearifan lokal dalam program ini menjawab kekhawatiran tersebut dengan menyematkan penalaran pedagogis yang berakar budaya di dalam tugas teknis penyusunan prompt itu sendiri. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan prompt yang terkontekstualisasi secara budaya dapat membangun literasi AI teknis guru sekaligus memperkuat nilai-nilai pedagogis yang relevan

secara lokal, menawarkan model yang dapat direplikasi bagi program pengabdian kepada masyarakat serupa di daerah pedesaan lain di Indonesia.

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil melatih 46 guru sekolah dasar dari 45 sekolah di Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar, untuk menyusun prompt ilustrasi AI yang berakar pada kearifan lokal, bermitra dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Blitar. Asesmen awal mengonfirmasi bahwa tidak satu pun peserta memiliki pengalaman khusus dengan AI teks-ke-gambar sebelumnya, sehingga menetapkan garis dasar yang jelas untuk mengukur dampak pelatihan. Setelah tahap terstruktur diperkenalkan, produk peserta bergeser dari prompt deskriptif sederhana menuju prompt multikomponen yang memuat tujuan pembelajaran, aktivitas matematika, dan unsur budaya lokal yang dapat dikenali seperti pasar tradisional, Candi Penataran, kebun nanas, dan kerajinan kendang Sentul. Hasil ini menunjukkan bahwa satu intervensi terstruktur mampu meningkatkan kompetensi awal guru sekolah dasar dalam penyusunan prompt AI generatif ketika dipadukan dengan kerangka yang terkontekstualisasi secara lokal.

Penurunan jumlah peserta aktif dari 46 menjadi 34 antara tahap eksplorasi dan tahap terstruktur tetap menjadi keterbatasan penting yang perlu diperhatikan pada siklus program berikutnya. Iterasi pelatihan mendatang akan lebih baik apabila mencatat redaksi asli pertanyaan jajak pendapat awal secara verbatim serta melacak alasan spesifik di balik penyusutan partisipasi. Memperpanjang durasi pelatihan atau menambahkan sesi pendampingan lanjutan berpotensi membantu peserta mengonsolidasikan kerangka tujuh unsur prompt dan memperkaya penggunaan tema kearifan lokal yang lebih khusus di luar latar yang paling akrab. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan model yang layak dan dapat direplikasi untuk membangun literasi AI yang berakar budaya di kalangan guru sekolah dasar pada daerah-daerah kurang terlayani yang serupa di Indonesia.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada segenap Pengurus PGRI Kabupaten Blitar serta guru-guru SD se-Kabupaten Blitar, serta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya yang telah mendukung pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aljemely, Yousef. 2024. ‘Challenges and Best Practices in Training Teachers to Utilize Artificial Intelligence: A Systematic Review’. *Frontiers in Education* 9. doi: 10.3389/feduc.2024.1470853.

Antonenko, Pavlo, and Brian Abramowitz. 2023. ‘In-Service Teachers’ (Mis)Conceptions of Artificial Intelligence in K-12 Science Education’. *Journal of Research on Technology in Education* 55(1):64–78. doi: 10.1080/15391523.2022.2119450.

Atmaja, Adi Tri, and Fathul Niam. 2025. 'Local Wisdom-Based Character Education Module with Interactive Technology through a Deep Learning Approach'. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 10(10):428–37. doi: 10.17977/2502-471X.1090.

Ayanwale, Musa Adekunle, Owolabi Paul Adelana, Rethabile Rosemary Molefi, Olalekan Adeeko, and Adebayo Monsur Ishola. 2024. 'Examining Artificial Intelligence Literacy among Pre-Service Teachers for Future Classrooms'. *Computers and Education Open* 6:100179. doi: 10.1016/j.caeo.2024.100179.

Ayanwale, Musa Adekunle, Ismaila Temitayo Sanusi, Owolabi Paul Adelana, Kehinde D. Aruleba, and Solomon Sunday Oyelere. 2022. 'Teachers' Readiness and Intention to Teach Artificial Intelligence in Schools'. *Computers and Education: Artificial Intelligence* 3:100099. doi: 10.1016/j.caeai.2022.100099.

Bhatti, Aisha. 2026. 'Strategic Prompt Engineering for Enhancing AI-Generated Content in English Language Teaching Empowering EFL Contexts'. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching* 16(1):1–30. doi: 10.4018/IJCALLT.398504.

Celik, Ismail, Muhterem Dindar, Hanni Muukkonen, and Sanna Järvelä. 2022. 'The Promises and Challenges of Artificial Intelligence for Teachers: A Systematic Review of Research'. *TechTrends* 66(4):616–30. doi: 10.1007/s11528-022-00715-y.

Darmawan, Andreas James, I. Made Gede Arimbawa, Anita Heptariza, and Hosea Brayen. 2024. 'HARNESSING AI IMAGE GENERATOR PROMPT ENGINEERING FOR ACADEMIC EXCELLENCE'. *Proceeding Bali-Bhuwana Waskita: Global Art Creativity Conference* 4:192–202. doi: 10.31091/bbwp.v4i1.478.

Dourvas, Ioannis, George Kokkonis, and Sotirios Kontogiannis. 2026. 'Reconceptualizing Prompt Engineering as Reflective Professional Practice: A Framework for Teacher Development'. *Electronics* 15(5):930. doi: 10.3390/electronics15050930.

Efendi, Firmansah Koesyono. 2025. 'Development of Visual Learning Media Based on A'rera Local Wisdom to Improve Learning Outcomes and Social Responsibility in Learning Science and Sciences Grade IV Elementary School'. *Pakistan Journal of Life and Social Sciences (PJLSS)* 23(1). doi: 10.57239/PJLSS-2025-23.1.00117.

ElSayary, Areej, Mohammad Amin Kuhail, and Zeina Hojeij. 2025. 'Examining the Role of Prompt Engineering in Utilizing Generative AI Tools for Lesson Planning: Insights From Teachers' Experiences and Perceptions' edited by A. Strzelecki. *Human Behavior and Emerging Technologies* 2025(1). doi: 10.1155/hbe2/9986139.

Fathurrochman, Irwan, Asnawan, Diana Monita, and Moh. Ferdi Hasan. 2026. 'Integration of Local Wisdom in Elementary School Local Content Curriculum: A Study in Rural Areas of Indonesia'. *The Curriculum Journal* 37(3):696–724. doi: 10.1002/curj.70029.

Filiz, Ozan, Mehmet Haldun Kaya, and Tufan Adiguzel. 2025. 'Teachers and AI: Understanding the Factors Influencing AI Integration in K-12 Education'.

Education and Information Technologies 30(13):17931–67. doi: 10.1007/s10639-025-13463-2.

Kim, Keunjae, and Kyungbin Kwon. 2023. 'Exploring the AI Competencies of Elementary School Teachers in South Korea'. *Computers and Education: Artificial Intelligence* 4:100137. doi: 10.1016/j.caeai.2023.100137.

Lo, Leo S. 2023. 'The Art and Science of Prompt Engineering: A New Literacy in the Information Age'. *Internet Reference Services Quarterly* 27(4):203–10. doi: 10.1080/10875301.2023.2227621.

Ng, Davy Tsz Kit, Eagle Kai Chi Chan, and Chung Kwan Lo. 2025. 'Opportunities, Challenges and School Strategies for Integrating Generative AI in Education'. *Computers and Education: Artificial Intelligence* 8:100373. doi: 10.1016/j.caeai.2025.100373.

Park, Jiyeon, and Sam Choo. 2025. 'Generative AI Prompt Engineering for Educators: Practical Strategies'. *Journal of Special Education Technology* 40(3):411–17. doi: 10.1177/01626434241298954.

Rasidi, Rasidi, and Galih Istiningsih. 2025. 'Education Based on Local Wisdom: An Alternative Model for the Integration of Cultural Values in the School Curriculum in Indonesia'. *BIS Education* 1:V125027. doi: 10.31603/bised.175.

Relmasira, Stefanus Christian, Yiu Chi Lai, and Jonan Phillip Donaldson. 2023. 'Fostering AI Literacy in Elementary Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Education in the Age of Generative AI'. *Sustainability* 15(18):13595. doi: 10.3390/su151813595.

Setiawaty, Rani, Fatikhatun Najikhah, Denni Agung Santoso, and Fitriyah Amaliyah. 2025. 'Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Dan Asesmen Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Melalui AI Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD'. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar* 5(2):222–32. doi: 10.29407/dedikasi.v5i2.26722.

Setyawan, Sunoko, Aan Erlyana Fardhani, Zakiyah Tasnim, and Bea Hana Siswati. 2025. 'Empowering Elementary School Teachers through AI and Deep Learning Training Based on Participatory Action Research'. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 5(4):99–108. doi: 10.29303/darmadiksani.v5i4.8378.

Susandri, Susandri, Ahmad Zamsuri, Nurliana Nasution, Eddissyahputra Putra Pane, Feldiansyah, and Muhammad Rosyadi. 2026. 'Artificial Intelligence Utilization Training to Improve Teachers' Learning Preparation Competencies at Bahira Islamic School Pekanbaru'. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 10(1):294–303. doi: 10.31849/dinamisia.v10i1.29554.

Walter, Yoshija. 2024. 'Embracing the Future of Artificial Intelligence in the Classroom: The Relevance of AI Literacy, Prompt Engineering, and Critical Thinking in Modern Education'. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 21(1):15. doi: 10.1186/s41239-024-00448-3.

Zhai, Yixi, Liqing Chu, Yanlan Liu, Dandan Wang, and Yufei Wu. 2024. 'Using Deep Learning-Based Artificial Intelligence Electronic Images in Improving Middle School Teachers' Literacy'. *PeerJ Computer Science* 10:e1844. doi: 10.7717/peerj-cs.1844.