



Pemanfaatan Prompt AI untuk Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Lukmanul Hakim Kecamatan Puring Kabupaten Kebumen

Utilization of AI Prompts for Teachers at Lukmanul Hakim Integrated Islamic Elementary School, Puring District, Kebumen Regency

Riski Yudhi Prasongko^{1*}, Imam Tri Suryadin², Aang Anwarudin³, Lazuardi Fatahilah Hamdi⁴, Farhan Reza Kusuma⁵, Muhammad Syauqi Firdaus Alifi⁶, Andika Wahyu Setyawan⁷, Muhammad As'ad⁸

¹⁻⁸Universitas Muhammadiyah Gombong, Indonesia

*Penulis korespondensi: riskiyudhi@unimu.go.ac.id¹

Article History:

Naskah Masuk: 18 November 2025;

Revisi: 20 Desember 2025;

Diterima: 24 Januari 2026;

Terbit: 04 Februari 2026

Keywords: Artificial Intelligence; Community Service; Elementary School Teacher; Learning Innovation; Prompt AI

Abstract. The advancement of Artificial Intelligence (AI) presents substantial potential for improving the quality of learning in elementary education, particularly through the application of AI prompts as instructional support in lesson planning and classroom implementation. Nevertheless, many teachers at Integrated Islamic Elementary Schools (Sekolah Dasar Islam Terpadu/SDIT) experience limited AI literacy and insufficient competence in designing pedagogically appropriate and effective AI prompts. This community service program aims to enhance AI literacy and strengthen the professional competence of teachers at SDIT Lukmanul Hakim Puring, Kebumen, in utilizing AI prompts to support instructional design, teaching materials development, and learning assessment. The program employed participatory methods, including socialization sessions, hands-on training, guided practice, and continuous mentoring. The results demonstrate a measurable improvement in teachers' understanding and practical skills in constructing AI prompts aligned with pedagogical objectives. Furthermore, the integration of AI prompts contributes to increased instructional efficiency and pedagogical creativity. This program is expected to provide a sustainable model for supporting digital transformation in elementary school education.

Abstrak

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya melalui pemanfaatan prompt AI sebagai sarana pendukung perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Namun, sebagian besar guru Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) masih menghadapi keterbatasan dalam pemahaman konsep AI serta keterampilan merancang prompt yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pedagogis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi AI dan kompetensi guru SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen dalam memanfaatkan prompt AI secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan, praktik terbimbing, dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang prompt AI untuk penyusunan perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi. Pemanfaatan prompt AI dinilai membantu meningkatkan efisiensi dan kreativitas guru. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi strategi berkelanjutan dalam mendukung transformasi digital pendidikan di sekolah dasar.

Kata kunci: Guru Sekolah Dasar; Inovasi Pembelajaran; Kecerdasan Buatan; Pengabdian Masyarakat; Prompt AI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Salah satu inovasi yang berkembang pesat

adalah kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), yang mulai dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan AI dalam pendidikan berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran, kreativitas guru, serta kualitas pengalaman belajar peserta didik apabila digunakan secara tepat dan bertanggung jawab (Luckin et al., 2016; UNESCO, 2019).

Dalam konteks pembelajaran, salah satu aspek penting dalam pemanfaatan AI adalah kemampuan pengguna dalam merancang prompt AI. Prompt merupakan instruksi atau perintah yang diberikan kepada sistem AI untuk menghasilkan keluaran sesuai kebutuhan pengguna. Kualitas prompt sangat menentukan relevansi dan akurasi hasil yang dihasilkan AI. Oleh karena itu, kemampuan merancang prompt AI yang jelas, spesifik, dan kontekstual menjadi keterampilan baru yang perlu dimiliki oleh pendidik di era digital (Brown et al., 2020; Liu & Zhang, 2023).

Guru sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk dasar literasi dan karakter peserta didik. Namun, pada praktiknya, banyak guru sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Tantangan tersebut meliputi keterbatasan pemahaman konsep AI, kurangnya pelatihan yang aplikatif, serta kekhawatiran terhadap dampak negatif penggunaan teknologi tanpa pendampingan yang tepat (Koehler & Mishra, 2009; Dwiyoogo, 2020).

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) sebagai lembaga pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dan pembelajaran umum juga dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Guru SDIT perlu memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pemanfaatan prompt AI dapat menjadi solusi inovatif untuk membantu guru dalam menyusun perangkat pembelajaran, bahan ajar, serta instrumen evaluasi yang kreatif tanpa mengesampingkan nilai-nilai pendidikan karakter dan keislaman (Suyanto, 2018; Rahman et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen, diketahui bahwa sebagian besar guru belum pernah mendapatkan pelatihan khusus terkait pemanfaatan prompt AI dalam pembelajaran. Guru umumnya masih menggunakan teknologi secara terbatas dan belum memahami strategi optimal dalam berinteraksi dengan sistem AI. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan kegiatan pendampingan dan pelatihan yang bersifat praktis, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan guru sekolah dasar (Sugiyono, 2019; Arifin, 2021).

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan literasi AI dan keterampilan guru SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen dalam merancang dan memanfaatkan prompt AI secara efektif. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi upaya strategis dalam mendukung transformasi digital pendidikan serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui pendekatan yang inovatif, adaptif, dan berkelanjutan (UNESCO, 2021; OECD, 2022).

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif, dengan menempatkan guru sebagai subjek utama kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena pelatihan keterampilan teknologi, khususnya pemanfaatan prompt AI, akan lebih efektif apabila peserta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan praktik langsung. Metode partisipatif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara fasilitator dan peserta sehingga kebutuhan nyata guru dapat terakomodasi dengan baik (Chambers, 2017; Sugiyono, 2019).

Subjek dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDIT Lukmanul Hakim Puring Kabupaten Kebumen dengan sasaran kegiatan adalah guru kelas dan guru mata pelajaran. Pemilihan subjek didasarkan pada peran strategis guru sekolah dasar dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta kebutuhan peningkatan literasi digital dan keterampilan pemanfaatan teknologi AI di lingkungan sekolah dasar. Lokasi kegiatan dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kesiapan mitra dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian (Arikunto, 2018).

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan terstruktur sebagai berikut:

a. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah dan guru untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman, pengalaman, serta kebutuhan guru terkait pemanfaatan AI dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan bertujuan agar materi pelatihan yang diberikan bersifat kontekstual dan sesuai dengan permasalahan nyata yang dihadapi guru di lapangan (Borg & Gall, 2003; Sugiyono, 2019).

b. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi pelatihan yang meliputi pengenalan konsep dasar AI, prinsip perancangan prompt AI, serta contoh penerapan prompt AI dalam konteks pembelajaran sekolah dasar. Materi dirancang dengan memperhatikan

karakteristik guru SDIT dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, disusun pula instrumen evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan (Dick, Carey, & Carey, 2015).

c. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung. Ceramah interaktif digunakan untuk menyampaikan konsep dasar AI dan prompt AI, sedangkan demonstrasi dan praktik langsung difokuskan pada perancangan prompt untuk penyusunan perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan evaluasi. Metode ini dipilih karena mampu meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis peserta (Sudjana, 2017; Dwiyoogo, 2020).

d. Tahap Pendampingan

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan kepada guru dalam menerapkan prompt AI pada tugas pembelajaran yang nyata. Pendampingan bertujuan untuk memperkuat keterampilan guru, mengatasi kendala teknis, serta memastikan pemanfaatan prompt AI dilakukan secara efektif dan bertanggung jawab. Pendekatan pendampingan dinilai efektif dalam kegiatan pengabdian karena dapat meningkatkan keberlanjutan dampak program (Wenger, 2010; Rahman et al., 2022).

Teknik Pengumpulan Data

Data kegiatan pengabdian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi selama kegiatan berlangsung, angket respons peserta, serta dokumentasi hasil praktik perancangan prompt AI. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses pelaksanaan, tingkat partisipasi, serta hasil yang dicapai oleh peserta kegiatan (Sugiyono, 2019; Creswell, 2018).

Teknik Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menilai peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang prompt AI. Evaluasi mencakup analisis hasil praktik peserta, umpan balik melalui angket, serta refleksi bersama pada akhir kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas program dan sebagai rekomendasi pengembangan kegiatan pengabdian selanjutnya (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006; Arifin, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pemanfaatan Prompt AI untuk Guru SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang

direncanakan. Kegiatan diawali dengan pemaparan materi mengenai konsep dasar kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), peran prompt AI dalam pembelajaran, serta urgensi penguasaan keterampilan perancangan prompt bagi guru sekolah dasar. Proses pemaparan materi berlangsung secara interaktif, di mana peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan terkait penerapan AI dalam konteks pembelajaran di SDIT.



Gambar 1. Pemaparan Materi Prompt AI.

Dokumentasi kegiatan (Gambar 1) menunjukkan suasana pemaparan materi yang berlangsung di ruang kelas dengan dukungan perangkat multimedia. Guru terlihat aktif mengikuti kegiatan, menggunakan perangkat digital, serta memperhatikan penjelasan narasumber. Hal ini menunjukkan adanya kesiapan dan antusiasme peserta dalam menerima materi pelatihan pemanfaatan prompt AI sebagai inovasi pembelajaran.

Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Konsep Prompt AI

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terkait konsep prompt AI dan fungsinya dalam mendukung tugas profesional guru. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar guru belum memahami bahwa kualitas keluaran AI sangat ditentukan oleh kejelasan dan ketepatan prompt yang diberikan. Setelah sesi pemaparan materi dan diskusi, guru mulai memahami prinsip dasar perancangan prompt, seperti kejelasan tujuan, konteks pengguna, tingkat kelas, serta jenis output yang diharapkan.

Peningkatan pemahaman ini terlihat dari respons peserta saat sesi tanya jawab dan diskusi, di mana guru mampu mengidentifikasi contoh prompt yang kurang efektif dan memperbaikinya menjadi lebih spesifik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Liu dan Zhang (2023) yang menyatakan bahwa literasi prompt engineering merupakan keterampilan kunci dalam pemanfaatan AI di bidang pendidikan.

Hasil Praktik Perancangan Prompt AI

Pada sesi praktik, guru diberikan tugas untuk merancang prompt AI yang digunakan dalam penyusunan perangkat pembelajaran, seperti rancangan RPP, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, dan soal evaluasi. Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu menghasilkan prompt yang lebih terstruktur dan kontekstual dibandingkan sebelum pelatihan. Guru juga mulai menyesuaikan prompt dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, baik dari segi bahasa, tingkat kesulitan materi, maupun integrasi nilai-nilai keislaman yang menjadi ciri khas SDIT.

Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif dalam meningkatkan keterampilan guru. Guru tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan prompt AI secara langsung dalam konteks tugas profesionalnya. Hal ini mendukung temuan Dwiyogo (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi teknologi pendidik.

Respons dan Antusiasme Peserta

Respons guru terhadap kegiatan pengabdian ini secara umum sangat positif. Guru menyatakan bahwa pemanfaatan prompt AI membantu menghemat waktu dalam menyusun perangkat pembelajaran serta memberikan ide-ide kreatif yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif selama sesi pemaparan materi, diskusi, dan praktik, sebagaimana tergambar pada dokumentasi kegiatan.

Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa pelatihan ini memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Guru tidak hanya melihat AI sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran apabila digunakan dengan kontrol dan pertimbangan pedagogis yang tepat.

Implikasi terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan prompt AI berpotensi memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen. Guru menjadi lebih kreatif dalam merancang materi ajar, lebih efisien dalam menyusun perangkat pembelajaran, serta lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi dalam mendukung transformasi digital pendidikan di tingkat sekolah dasar.



Gambar 2. Foto bersama sebagai penutup kegiatan.

Respons peserta terhadap kegiatan pengabdian ini tergolong sangat positif. Guru menyatakan bahwa pemanfaatan prompt AI membantu meningkatkan efisiensi dalam penyusunan perangkat pembelajaran serta mendorong kreativitas dalam pengembangan materi ajar. Antusiasme peserta juga tercermin dari partisipasi aktif selama kegiatan dan dokumentasi foto bersama sebagai penutup kegiatan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2, yang menjadi bukti terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Temuan ini sejalan dengan pandangan UNESCO (2021) yang menekankan pentingnya penguatan kapasitas guru dalam memanfaatkan AI sebagai bagian dari pengembangan pendidikan berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian semacam ini perlu dilakukan secara berkelanjutan agar dampak yang dihasilkan dapat dirasakan secara jangka panjang.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pemanfaatan Prompt AI untuk Guru SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep kecerdasan buatan serta peran prompt AI dalam mendukung perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu merancang prompt AI yang lebih terstruktur, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SDIT, termasuk integrasi nilai-nilai keislaman. Pemanfaatan prompt AI terbukti membantu guru dalam meningkatkan efisiensi kerja, kreativitas penyusunan materi ajar, serta pengembangan perangkat pembelajaran secara lebih inovatif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini berkontribusi dalam meningkatkan literasi AI guru dan mendukung upaya transformasi digital pendidikan di lingkungan SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen. Pemanfaatan prompt AI diharapkan dapat terus dikembangkan dan

diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu terselenggaranya kegiatan pengabdian ini, baik secara moral maupun material. Selain itu, apresiasi setinggi-tingginya disampaikan kepada institusi dan tim pelaksana pengabdian yang telah memberikan dukungan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Semoga hasil kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen.

DAFTAR REFERENSI

- Arifin, Z. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2021). *Pengembangan kompetensi guru di era digital*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction*. Longman.
- Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., et al. (2020). Language models are few-shot learners. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 33, 1877–1901.
- Chambers, R. (2017). *Participatory workshops*. Earthscan.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction*. Pearson.
- Dwiyoogo, W. D. (2020). *Pembelajaran berbasis teknologi digital*. Wineka Media.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs*. Berrett-Koehler.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.
- Liu, Y., & Zhang, X. (2023). Prompt engineering for educational applications of generative AI. *International Journal of Educational Technology*, 20(2), 45–58.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.
- OECD. (2022). *Digital education outlook*. OECD Publishing.
- Rahman, A., Setiawan, D., & Pratama, R. (2022). Integrasi teknologi dan nilai karakter dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 101–110.

- Rahman, A., Setiawan, D., & Pratama, R. (2022). Pendampingan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 5(2), 85–93.
- Sudjana, N. (2017). *Metode dan teknik pembelajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Suyanto. (2018). *Pendidikan karakter berbasis sekolah*. Erlangga.
- UNESCO. (2019). *Artificial intelligence in education: Challenges and opportunities*. UNESCO.
- UNESCO. (2021). *AI and the futures of learning*. UNESCO.