

Workshop pembuatan poster pembelajaran kontekstual dengan gpt image 2.0 untuk guru SDN 2 Abepura

Ricky Engel Mawara, Nesliani Paotonan, Siska Pabunta, Milka Ortumilena

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih, Indonesia

Penulis korespondensi : Ricky Engel Mawara

E-mail : ricky.mawara@yahoo.co.id

Diterima: 13 Agustus 2026 | Direvisi: 10 Oktober 2026 | Disetujui: 11 Oktober 2026 | Online: 29 Oktober 2026

© Penulis 2026

Abstrak

Guru sekolah dasar di Papua kerap kesulitan menyediakan media pembelajaran visual berbasis konteks lokal akibat keterbatasan waktu dan keterampilan desain grafis. Kegiatan pengabdian ini melatih guru memanfaatkan kecerdasan buatan generatif GPT Image versi 2.0 untuk memproduksi poster pembelajaran melalui rekayasa perintah teks (*prompt*) yang terstruktur serta verifikasi akurasi konten. Mitra sasaran kegiatan adalah 9 orang guru perwakilan seluruh mata pelajaran Kurikulum Merdeka di SDN 2 Abepura, didampingi mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai pendamping teknis. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 17 juli 2026 di SDN 2 Abepura, Kecamatan Abepura, Kota Jayapura, Provinsi Papua. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah pelatihan tiga tahap meliputi persiapan, pelaksanaan (pemaparan teori dan praktik langsung), serta evaluasi produk secara seketika. Hasil kegiatan secara kuantitatif menunjukkan keberhasilan 100% peserta dengan dihasilkannya 9 poster pembelajaran, lima di antaranya bermuatan kearifan lokal Papua. Keberhasilan diukur bukan melalui skor tes, melainkan bukti produk nyata. Di mana seluruh peserta yang awalnya tidak pernah menyusun prompt untuk pembelajaran akhirnya bisa menghasilkan satu poster mandiri melalui prompt dua tahap yang terstruktur. Hal ini menandai ada perubahan pemanfaatan AI. Awalnya hanya sebatas mengenerate foto pribadi menjadi kemampuan profesional dalam menyusun media ajar. Muatan verbal dan numerik pada poster terbukti akurat; upaya menghindari simbol negara berisiko tinggi juga berhasil diterapkan setelah pengalaman kegagalan pada sesi praktik, sedangkan permintaan pesan moral yang dimaksudkan universal pada satu poster justru menghasilkan keluaran yang condong pada satu kerangka budaya-keagamaan tertentu. Keterampilan rekayasa *prompt* karena itu perlu dibarengi kemampuan verifikasi konten secara mandiri sebelum media digunakan di kelas.

Kata kunci: kecerdasan buatan generatif; media ajar; poster pembelajaran; rekayasa prompt; sekolah dasar.

Abstract

Elementary school teachers in Papua often struggle to provide visual learning materials based on local contexts due to time constraints and a lack of graphic design skills. This community service activity trains teachers to utilize the generative artificial intelligence GPT Image version 2.0 to produce educational posters by crafting structured text prompts and verifying the accuracy of the content. The target participants for this activity were 9 teachers representing all subjects of the Merdeka Curriculum at SDN 2 Abepura, assisted by students majoring in Pancasila and Civic Education who served as technical mentors. This community service activity was held on July 17, 2026, at SDN 2 Abepura, Abepura District, Jayapura City, Papua Province. The implementation method used was a three-stage training program comprising preparation, implementation (theoretical presentation and hands-on

practice), and immediate evaluation of the final products. Quantitative results showed 100% success among participants, with the production of 9 learning posters, five of which incorporated Papuan local wisdom. Success was measured not by test scores, but by tangible products. All participants, who initially had never created prompts for learning, were ultimately able to produce one poster independently using a structured two-step prompt. This marks a shift in the use of AI—from merely generating personal photos to developing professional skills in creating instructional materials. The verbal and numerical content on the posters proved to be accurate; efforts to avoid high-risk national symbols were also successfully implemented following a failed practice session, whereas a request for a moral message intended to be universal on one poster actually produced an output that leaned toward a specific cultural-religious framework. Prompt engineering skills, therefore, must be accompanied by the ability to independently verify content before the materials are used in the classroom.

Keywords: elementary school; generative artificial intelligence; learning poster; prompt engineering; teaching media.

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Abepura merupakan salah satu sekolah dasar negeri di Distrik Abepura, Kota Jayapura, Provinsi Papua. Berdasarkan observasi awal tim pengabdian, sekolah ini melayani peserta didik dari beragam latar belakang sosial-ekonomi dan etnis, mencakup siswa asli Papua maupun pendatang. Data terbaru terkait jumlah siswa adalah 167 siswa laki-laki, 176 siswa perempuan, dengan 12 rombongan belajar, dan 18 guru.

Wawancara dengan kepala sekolah serta guru, proses pembelajaran di sekolah ini telah mengikuti Kurikulum Merdeka, namun ketersediaan media pembelajaran visual masih terbatas; sebagian besar guru mengandalkan buku teks, gambar manual, atau gambar hasil unduhan dari internet yang bersifat generik. Namun, terdapat potensi mitra yang sangat mendukung program pengabdian ini yaitu sebagian besar guru telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam aktivitas mengajar, juga keseharian mereka. Hal ini menjadi dasar yang cukup penting. Ketersediaan serta kolaborasi antar guru merupakan modal strategis yang akan mempercepat proses transfer pengetahuan saat pelatihan pembuatan media visual digital yang lebih interaktif.

Media visual memiliki peran penting dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar (Fauziah et al., 2023; Salsabila et al., 2020), khususnya bagi siswa yang secara kognitif masih berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan visualisasi untuk memahami konsep yang abstrak (Daryanto, 2016; Sadiman et al., 2014). Ketersediaan sumber belajar yang tepat dan kontekstual merupakan salah satu prasyarat efektivitas pembelajaran (Prastowo, 2018; Salo et al., 2024), sementara keterbatasan waktu dan keterampilan desain grafis membuat guru sulit memenuhi kebutuhan tersebut secara mandiri dan konsisten untuk setiap materi ajar. Permasalahan ini semakin nyata dalam konteks pendidikan di Papua, karena media pembelajaran nasional umumnya menampilkan ilustrasi yang berorientasi pada budaya di luar Papua, sehingga siswa kerap kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman dan lingkungan sehari-harinya; ilustrasi rumah adat, pakaian adat, flora, dan fauna khas Papua masih jarang tersedia dalam media ajar yang beredar.

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan generatif (*generative artificial intelligence*/GenAI), khususnya model penghasil gambar dari instruksi teks (*text-to-image*), membuka peluang bagi guru untuk memproduksi media ajar visual secara mandiri, cepat, dan sesuai kebutuhan tanpa memerlukan keahlian desain grafis (Reza & Kristanto, 2024; Ringvold et al., 2024). Salah satu model yang banyak digunakan adalah GPT Image, yang pada versi 2.0 mampu mengikuti instruksi teks secara lebih rinci, termasuk menampilkan teks di dalam gambar dan menyusun tata letak yang kompleks, sehingga berpotensi dimanfaatkan untuk memproduksi poster pembelajaran yang variatif dan kontekstual. Penyusunan prompt untuk model *text-to-image* mengikuti kaidah tersendiri, terutama kekhususan uraian dan penyempurnaan bertahap, yang membedakannya dari sekadar mengetik instruksi secara bebas (Herath et al., 2026; Liu & Chilton, 2022). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa lokakarya

berbasis kerangka TPACK dengan pemanfaatan GenAI penghasil gambar mampu menumbuhkan literasi visual peserta, sekaligus menegaskan bahwa produksi visual di era GenAI menuntut keterampilan menyusun instruksi (*prompt*) yang akurat serta kemampuan menelaah konten sebelum digunakan (Hwang & Wu, 2025). Meskipun demikian, integrasi GenAI ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari masih menghadapi berbagai hambatan, termasuk keterbatasan literasi dan kesiapan guru dalam memanfaatkannya secara efektif (Kim & Kim, 2022; Walter, 2024). Panduan yang dikeluarkan UNESCO turut menyoroti bahwa pemanfaatan GenAI di sektor pendidikan menghadapi kesenjangan kapasitas pendidik dan literasi etis di banyak negara, serta merekomendasikan penguatan kapasitas manusia sebagai prioritas agar teknologi ini dapat dimanfaatkan secara bertanggung jawab (Miao & Holmes, 2023).

Kesenjangan tersebut tercermin secara nyata pada kondisi guru di SDN 2 Abepura. Hasil pemetaan awal menunjukkan bahwa seluruh guru (100%) telah mampu mengoperasikan aplikasi perkantoran dasar, namun hanya sekitar 10–15% yang pernah mencoba layanan GenAI, dan pemanfaatannya sebagian besar masih terbatas pada pembuatan atau pengeditan foto pribadi, terutama di kalangan guru perempuan, bukan untuk keperluan penyusunan media ajar. Belum ada satu pun guru yang secara konsisten memanfaatkan GenAI penghasil gambar untuk membuat poster, ilustrasi, atau media pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan yang lebih luas bahwa keakraban teknis dengan GenAI tidak serta-merta menjadi modal yang cukup untuk memanfaatkannya secara terarah dalam konteks pembelajaran, sehingga diperlukan penguatan literasi dan keterampilan spesifik (Kim & Kim, 2022). Persoalan lain yang tidak kalah penting adalah risiko ketidakakuratan keluaran GenAI (Hunkele & Smith, 2024; Larsen et al., 2026; Lim et al., 2025). Tanpa *prompt* yang cukup spesifik dan mempertimbangkan batasan teknis model, GenAI cenderung menghasilkan detail visual yang tidak konsisten atau keliru. Risiko ini telah terbukti nyata di ranah publik. Pada awal Juni 2026, sebuah lembaga pemerintah di Indonesia menuai kritik luas di media sosial setelah mengunggah ilustrasi lambang negara Garuda Pancasila hasil GenAI yang keliru dari sisi jumlah bulu, sehingga tidak sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan, hingga lembaga tersebut menghapus unggahan dan menyampaikan permohonan maaf terbuka (detikNews, 2026). Kasus ini menegaskan bahwa kemampuan teknis mengoperasikan GenAI tidak menjamin keluaran yang akurat, dan risiko tersebut menjadi lebih krusial ketika media yang dihasilkan digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap awal pembentukan pemahaman konsep.

Pelatihan pemanfaatan GenAI bagi guru pada umumnya masih berfokus pada pengenalan aplikasi dan fitur teknis semata, tanpa disertai penguatan kemampuan menyusun *prompt* yang terstruktur maupun keterampilan memverifikasi akurasi konten sebelum digunakan di kelas. Kesenjangan inilah yang mendasari perlunya kegiatan pengabdian yang secara khusus melatih guru menyusun *prompt* yang baik, mencakup kejelasan subjek dan tujuan pembelajaran, gaya visual, detail wajib yang harus akurat, komposisi dan format poster, serta batasan (*negative prompt*), sekaligus mengarahkan pemanfaatannya pada konten kurikulum yang dikontekstualisasikan dengan kearifan lokal Papua. Pendekatan yang menekankan literasi *prompt* dan verifikasi akurasi konten secara spesifik untuk konteks pembelajaran sekolah dasar ini menjadi kebaruan kegiatan dibandingkan pelatihan GenAI serupa yang umumnya belum menyentuh kedua aspek tersebut. Kegiatan ini sejalan dengan kebijakan transformasi digital pendidikan beserta Indikator Kinerja Utama perguruan tinggi yang mendorong dosen untuk berkegiatan di luar kampus dan menghasilkan luaran yang berdampak nyata bagi masyarakat (Kemendikbudristek No. 56/M/2022). Berdasar hal tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan antara lain, yaitu meningkatkan pemahaman guru SDN 2 Abepura mengenai prinsip kerja, potensi, dan batasan model GenAI penghasil gambar GPT Image versi 2.0, meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun *prompt* yang terstruktur dan spesifik untuk menghasilkan poster pembelajaran kontekstual sesuai kebutuhan kelas dan mata pelajaran, serta meningkatkan kemampuan guru dalam memverifikasi akurasi konten hasil GenAI sebelum digunakan sebagai media ajar. Keberhasilan tujuan diukur lewat pergeseran pola pemanfaatan GenAI peserta, jumlah, serta mutu poster pembelajaran yang berhasil dibuat.

METODE

Lokasi dan Mitra

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Abepura, Distrik Abepura, Kota Jayapura, Provinsi Papua. Mitra sasaran adalah guru kelas dan guru mata pelajaran SDN 2 Abepura yang mewakili sembilan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka jenjang sekolah dasar, yaitu IPAS (Sains), IPAS (Sosial), Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK, Seni Budaya, Bahasa Inggris/Muatan Lokal, dan Pendidikan Agama. Kegiatan ini melibatkan tim pengabdian dosen bersama mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) semester empat yang bertindak sebagai pendamping teknis selama sesi praktik. Pemetaan awal memberikan gambaran bahwa seluruh guru sudah mampu menggunakan aplikasi perkantoran dasar, namun pemanfaatan GenAI sangat terbatas pada pengeditan foto pribadi, terutama di kalangan guru perempuan, serta belum ada yang memanfaatkannya secara konsisten untuk proses pembelajaran, misalnya untuk media pembelajaran.

Metode dan Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan ini menggunakan metode pelatihan (*workshop*) yang dilaksanakan dalam tiga tahap. *Tahap persiapan* dilaksanakan pada 25 Juni 2026, meliputi analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru, penyusunan *e-book* panduan praktis pembuatan poster pembelajaran dengan GPT Image versi 2.0, penyusunan rubrik penilaian mutu poster (mencakup aspek kualitas gambar, ketepatan konten, tata letak, dan kontekstualisasi kearifan lokal Papua), pengurusan izin, serta penyiapan akun dan perangkat GPT Image versi 2.0. *Tahap pelaksanaan* dilaksanakan pada 17 Juli 2026 berupa pelatihan intensif dengan komposisi 30% teori dan 70% praktik, disusun dalam sesi berurutan. Pemaparan konsep GenAI dan prinsip kerja GPT Image versi 2.0, teknik penyusunan prompt (*prompt engineering*) menggunakan kerangka terstruktur yang mencakup penentuan persona, tujuan, dan sasaran pembelajaran sebelum menulis instruksi rinci (Park & Choo, 2025), juga etika hak cipta penggunaan GenAI. Demonstrasi alur kerja menyusun *prompt*, *men-generate* gambar, melakukan iterasi, hingga finalisasi tata letak poster, serta praktik mandiri, yaitu setiap guru menyusun *prompt* sesuai mata pelajaran yang diampu dengan pendampingan mahasiswa PPKn semester empat, melakukan iterasi hingga memperoleh gambar yang sesuai tujuan pembelajaran, kemudian merakit gambar menjadi poster final. Tahap evaluasi dilaksanakan pada hari yang sama dengan pelaksanaan, karena hasil pelatihan berupa poster dapat langsung ditinjau seketika; poster yang dinilai belum sesuai kaidah atau memuat ketidakakuratan konten langsung direvisi pada sesi tersebut melalui penyempurnaan *prompt*.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Evaluasi pada kegiatan ini difokuskan pada produk yang dihasilkan peserta, yaitu pasangan prompt dan poster pembelajaran, bukan pada selisih skor pretest dan posttest, karena kemampuan menyusun prompt merupakan keterampilan praktis yang lebih sah diukur melalui karya nyata yang dihasilkan peserta. Data dikumpulkan berupa sembilan *prompt* beserta sembilan poster final yang mewakili seluruh mata pelajaran sasaran. Keterampilan menyusun prompt dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui dua cara: (1) menelaah kesesuaian antara struktur prompt dua tahap yang disusun peserta dengan poster yang dihasilkan, untuk melihat sejauh mana peserta mampu menerjemahkan materi ajar menjadi instruksi yang terstruktur; dan (2) menilai mutu tiap poster berdasarkan rubrik pada empat aspek, yaitu kualitas gambar, ketepatan konten, tata letak, serta kontekstualisasi kearifan lokal Papua. Kedua cara ini menjadi bukti keterampilan peserta, menggantikan fungsi tes keterampilan terstandarisasi yang lazim digunakan pada pelatihan berbasis skor. Ketepatan konten diverifikasi dengan mencocokkan detail faktual poster terhadap acuan materi ajar, sedangkan indikator keberhasilan kegiatan merupakan sembilan poster pembelajaran final yang layak digunakan sebagai media ajar setelah melalui proses peninjauan dan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian terlaksana dalam tiga tahap sesuai rancangan. Tahap persiapan pada 25 Juni 2026 menghasilkan *e-book* panduan, rubrik penilaian mutu poster, serta kesiapan akun dan perangkat GPT Image versi 2.0, didahului observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru.



Gambar 1. Perkenalan Diri



Gambar 2. Pemaparan pentingnya media belajar poster



Gambar 3. Penjelasan tentang penulisan prompt



Gambar 4. Penjelasan tentang kelemahan GPT Image dalam mengenali detail, misalnya lambang Garuda Pancasila

Tahap pelaksanaan pada 17 Juli 2026 berlangsung dalam format pelatihan dengan komposisi 30% teori dan 70% praktik. Sesi teori memaparkan konsep GenAI, prinsip kerja GPT Image versi 2.0, teknik penyusunan *prompt*, kemudian etika dan hak cipta penggunaan GenAI. Setelah itu dilanjutkan demonstrasi alur kerja menyusun *prompt*, men-*generate* gambar, melakukan iterasi, sampai finalisasi poster. Pada sesi praktik mandiri, setiap guru menyusun *prompt* sesuai mata pelajaran yang diampu dengan pendampingan teknis mahasiswa Program Studi PPKn semester empat, kemudian menggabungkan gambar menjadi poster utuh. Tahap evaluasi dilaksanakan pada hari yang sama, karena luaran berupa poster dapat ditinjau seketika; poster yang memuat ketidaksesuaian langsung direvisi melalui penyempurnaan *prompt* pada sesi tersebut. Kegiatan berhasil menghasilkan sembilan poster pembelajaran final yang mewakili seluruh mata pelajaran sasaran dalam Kurikulum Merdeka jenjang sekolah dasar.

Workshop pembuatan poster pembelajaran kontekstual dengan gpt image 2.0 untuk guru SDN 2 Abepura



Gambar 5. Hasil gambar dari prompt



Gambar 6. Foto bersama para guru SDN 2 Abepura

Hasil Evaluasi Program

Sebagai kegiatan pelatihan keterampilan praktis, keberhasilan program ini dibuktikan langsung oleh produk yang dihasilkan peserta pada hari pelaksanaan, bukan oleh selisih skor pretest dan posttest. Bukti peningkatan kompetensi sangat nyata antara kondisi awal dan hasil akhir peserta. Sebelum pelatihan, seluruh peserta hanya menggunakan aplikasi kecerdasan buatan untuk mengolah foto pribadi, tidak seorang pun pernah menyusun prompt untuk pembelajaran. Setelah pelatihan, kesembilan peserta mampu menghasilkan poster pembelajaran utuh melalui prompt dua tahap. Pertama, penentuan materi ajar sesuai jenjang kelas, selanjutnya penyusunan prompt rinci yang memuat tema, gaya visual, elemen isi, dan kontekstualisasi kearifan lokal Papua, sebagaimana dicontohkan pada Tabel 1.

Penilaian mutu sembilan poster menggunakan rubrik empat aspek, yakni kualitas gambar, ketepatan konten, tata letak, dan kontekstualisasi kearifan lokal Papua. Kesembilan poster secara umum memenuhi aspek kualitas gambar serta tata letak dengan proporsional. Aspek kontekstualisasi kearifan lokal Papua terpenuhi pada lima poster (IPAS Sains, IPAS Sosial, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris) yang memang secara eksplisit meminta unsur tersebut dalam prompt; empat poster lainnya (PPKn, PJOK, Seni Budaya, dan Pendidikan Agama) tidak menampilkan unsur Papua karena prompt masing-masing tidak memintanya. Aspek ketepatan konten secara umum baik, meski ditemukan satu kekeliruan label bahasa daerah yang dibahas pada bagian Pembahasan, sebagaimana tampak pada Gambar 1 hingga Gambar 9.

Poster IPAS Sains (Gambar 1) menampilkan enam ciri makhluk hidup serta enam flora dan fauna endemik Papua (sagu, matoa, anggrek Papua, cenderawasih, kasuari, kuskus), seluruhnya terlabel benar. Keragaman suku, bahasa daerah, dan rumah adat tersaji pada poster IPAS Sosial (Gambar 2), meski satu label bahasa daerah pada poster ini keliru, sebagaimana dibahas lebih lanjut pada bagian Pembahasan. Pada poster Matematika (Gambar 3), operasi hitung dan seluruh soal cerita kontekstual Papua, misalnya soal pembelian 325 buah pinang dan 187 buah pisang di pasar Sentani, benar secara perhitungan. Poster Bahasa Indonesia (Gambar 4) mendefinisikan empat keterampilan berbahasa dan lima jenis teks (deskripsi, narasi, eksposisi, persuasi, petunjuk), dilengkapi contoh teks deskripsi bertema alam Papua. Keenam aspek aktivitas jasmani tersaji lengkap dan proporsional pada poster PJOK (Gambar 6), sementara poster Seni Budaya (Gambar 7) untuk jenjang kelas 1 memasangkan warna dan bentuk dasar dengan contoh benda secara tepat; kedua poster ini tidak menampilkan unsur Papua karena prompt keduanya memang tidak memintanya. Poster Bahasa Inggris (Gambar 8) memuat kosakata dwibahasa terpadat di antara kesembilan poster namun tetap akurat, termasuk lima istilah budaya Papua (noken, tifa, koteka, topi khas Papua, dan sagu).

Satu poster menunjukkan penerapan nyata prinsip kehati-hatian yang diajarkan pada pelatihan, sementara satu poster lainnya menunjukkan bentuk risiko yang berbeda. Pada sesi praktik untuk materi PPKn, upaya awal guru menghasilkan ilustrasi Garuda Pancasila sebagai elemen poster ternyata selalu keliru dari sisi jumlah bulu dan proporsi bentuk, sejalan dengan kasus kesalahan serupa yang dibahas pada bagian Pendahuluan (detikNews, 2026). Berdasarkan pengalaman itu, guru kemudian menyusun

Workshop pembuatan poster pembelajaran kontekstual dengan gpt image 2.0 untuk guru SDN 2 Abepura

kembali prompt untuk poster PPKn (Gambar 5) dengan menghindari permintaan lambang negara maupun simbol sila Pancasila. Poster final yang dihasilkan menampilkan nilai-nilai karakter yang lazim (tanggung jawab, disiplin, peduli, menghargai perbedaan, kerja sama) sebagai gantinya, tanpa satu pun elemen yang berisiko presisi simbolis. Poster ini menjadi bukti bahwa selain memahami prinsip pemilihan materi yang ramah untuk GenAI secara teoretis, mereka juga mengalami sendiri kegagalan pada sesi praktik dan mampu menerapkan solusinya secara mandiri saat menyusun kembali prompt sesuai mata pelajarannya yang diampuhnya.

Sebaliknya, resiko berbeda diperlihatkan poster Pendidikan Agama (Gambar 9). Prompt awal secara khusus meminta pesan moral yang bersifat umum, namun hasil GenAI justru berupa satu kesatuan ikonografi dan teks yang merujuk pada satu tradisi keagamaan tertentu. Latar masjid, karakter berpeci dan berhijab, serta keenam nilai perilaku yang masing-masing disertai kutipan Al-Qur'an, juga Hadis. Dalam konteks Pendidikan Agama di sekolah dasar negeri Indonesia, mata pelajaran ini lazimnya diajarkan terpisah sesuai agama peserta didik, sehingga poster ini sebenarnya tepat digunakan untuk kelas Pendidikan Agama Islam, tetapi tidak dapat mewakili kebutuhan lintas-agama sebagaimana dimaksud oleh prompt yang bersifat umum. Kedua temuan ini terdeteksi pada tahap evaluasi di hari pelaksanaan; poster PPKn dinyatakan layak setelah penyusunan ulang prompt, sedangkan poster Pendidikan Agama memerlukan penyesuaian label peruntukan atau penyusunan ulang prompt apabila dimaksudkan untuk lintas-agama.

Satu temuan tambahan muncul pada poster IPAS Sosial (Gambar 2): pada panel contoh sapaan bahasa daerah, kalimat "Matur Nuwun" dicantumkan dan dilabeli sebagai Bahasa Dani, padahal "Matur Nuwun" merupakan ungkapan terima kasih dalam bahasa Jawa. Kekeliruan ini berbeda sifat dari dua temuan sebelumnya: bukan soal presisi simbol maupun default budaya, melainkan kesalahan atribusi pada konten verbal sederhana yang seharusnya mudah diverifikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa konten berbasis teks dan enumerasi, meski secara umum terbukti lebih akurat dibandingkan elemen simbolis pada poster lain, tetap tidak sepenuhnya bebas dari risiko kekeliruan faktual, sehingga proses verifikasi tidak dapat dibatasi hanya pada elemen visual yang tampak rumit.

Tabel 1. Struktur Prompt dan Hasil Poster

No.	Tahap	Hasil Poster
	Penentuan Materi Ajar Penyusunan Prompt Rinci	
1.	Buatkan saya poster pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar kelas 4–6 mata pelajaran IPAS (Sains). Pilihlah materi yang mudah dipahami siswa dan menarik untuk diajarkan. Poster tema Makhluk Hidup di Sekitarku, infografis modern 1920×1080, kartun berkualitas tinggi, warna cerah, judul, tujuan, ciri makhluk hidup, flora Papua (sagu, matoa, anggrek Papua), fauna Papua (cenderawasih, kasuari, kuskus), aktivitas sederhana, pesan pelestarian lingkungan, dua siswa mengamati alam, latar Papua, hindari simbol yang memerlukan ketelitian khusus.	

Workshop pembuatan poster pembelajaran kontekstual dengan gpt image 2.0 untuk guru SDN 2 Abepura

No.	Tahap		Hasil Poster
	Penentuan Materi Ajar	Penyusunan Prompt Rinci	
2.	Buatkan saya poster pembelajaran untuk siswa kelas 4–6 mata pelajaran IPAS (Sosial). Pilihlah materi yang menarik dan mudah dipahami.	Poster Keragaman Budaya Papua, infografis 1920×1080, kartun, suku, bahasa, rumah adat, gotong royong, pakaian adat, pesan menghargai perbedaan, alam Papua.	
3.	Buatkan saya poster pembelajaran Matematika kelas 4–6 SD dengan materi yang paling sering dipelajari siswa.	Poster Operasi Hitung Dasar, infografis 1920×1080, kartun, penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, pecahan, bangun datar, soal kontekstual Papua.	
4.	Buatkan saya poster pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4–6 SD dengan materi yang mudah diajarkan guru.	Poster Membaca dan Memahami Teks, infografis kartun, keterampilan membaca, berbahasa, jenis teks, contoh teks deskripsi alam Papua, tips membaca.	
5.	Buatkan saya poster pembelajaran PPKn kelas 4–6 SD	Poster Hak dan Kewajiban, contoh di rumah, sekolah, masyarakat, gotong royong, disiplin, tanpa simbol negara yang spesifik.	
6.	Buatkan saya poster pembelajaran PJOK kelas 4–6 SD.	Poster Sehat, Aktif, dan Ceria, pemanasan, aktivitas gerak, permainan, kebersihan diri, sportif, keselamatan olahraga.	

No.	Tahap		Hasil Poster
	Penentuan Materi Ajar	Penyusunan Prompt Rinci	
7.	Buatkan poster pembelajaran Seni Budaya untuk siswa kelas 1 SD.	Poster Mengenal Warna dan Bentuk melalui Menggambar, warna, bentuk dasar, langkah menggambar, alat menggambar, tips berkarya.	
8.	Buatkan poster pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 2 SD.	Poster Let's Greet and Introduce, greetings, introduce yourself, numbers 1–10, colors, contoh benda khas Papua, bilingual.	
9.	Buatkan poster pembelajaran Pendidikan Agama untuk siswa kelas 3 SD.	Poster Perilaku Terpuji dalam Kehidupan Sehari-hari, jujur, disiplin, tolong-menolong, sopan, bersyukur, peduli lingkungan, pesan moral universal.	

Pembahasan

Ketepatan prompt jadi penentu kualitas hasil GenAI. Hal ini tecermin dari kesembilan poster tersebut, konsisten dengan Ringvold et al. (2024) dan Hwang & Wu (2025) terkait pentingnya arahan atau prompt yang akurat serta analisis konten sebelum diterapkan dalam kelas. Operasi hitung pada poster Matematika dan kosakata dwibahasa pada poster Bahasa Inggris, misalnya, dihasilkan tanpa kesalahan sama sekali meski keduanya padat informasi. (Lo, 2023) sudah mendokumentasikan bahwa performa GenAI generatif memang bervariasi antar-bidang. Temuan ini memperlihatkan variasi serupa ternyata berlaku juga pada model penghasil gambar, bukan cuma model berbasis teks.

Tiga bentuk risiko justru muncul dari poster yang lain, dan ketiganya berbeda karakter. Lambang negara adalah yang pertama: guru sempat berulang kali gagal menampilkan Garuda Pancasila secara benar saat praktik untuk poster PPKn, dan solusinya bukan memperbaiki prompt lebih jauh, melainkan menghindari elemen itu sepenuhnya. Cara yang akhirnya berhasil pada poster final (Gambar 5). Kedua, permintaan yang dimaksudkan netral justru bisa berujung bias: poster Pendidikan Agama (Gambar 9) meminta pesan moral universal, tapi hasilnya malah condong penuh pada satu kerangka budaya-

Workshop pembuatan poster pembelajaran kontekstual dengan gpt image 2.0 untuk guru SDN 2 Abepura

keagamaan tertentu. Di sini bukan akurasi yang jadi masalah, melainkan asumsi default yang diam-diam dibuat sistem ketika batasan tidak disebutkan eksplisit. Ketiga, justru pada hal paling sepele: poster IPAS Sosial (Gambar 2) salah melabeli sebuah ungkapan Jawa sebagai bahasa daerah Papua — kesalahan kecil yang seharusnya paling gampang diverifikasi.

Ketiganya menunjukkan hal yang sama: kompleksitas visual bukan patokan akurasi. Simbol yang rumit, permintaan yang terasa netral, dan detail verbal yang tampak sepele masing-masing menyimpan jebakannya sendiri. Kasus lambang Garuda oleh lembaga pemerintah yang dibahas di Pendahuluan (detikNews, 2026) membuktikan pola yang sama di ranah publik: tampilan yang meyakinkan ternyata menyalahi ketentuan resmi. Pekerjaan guru dalam memanfaatkan GenAI, dengan begitu, tidak berhenti di penyusunan prompt — ada tahap memeriksa dan mengolah ulang keluaran yang sering luput dari perhatian (Selwyn et al., 2025), sekaligus menegaskan bahwa literasi prompt dan verifikasi konten adalah dua kompetensi yang saling melengkapi, bukan salah satu saja (Walter, 2024).

Dampak Kegiatan terhadap Mitra

Perubahan paling nyata terlihat pada cara guru memanfaatkan kecerdasan buatan. Sebelum kegiatan, aplikasi semacam ini hanya dipakai untuk mempercantik foto pribadi. Namun, setelah pelatihan, guru menggunakannya untuk merancang media ajar yang terstruktur dan bermuatan lokal. Lima dari sembilan poster yang lahir dari kegiatan ini menyediakan gambaran visual kekayaan Papua, seperti fauna endemik, rumah adat, dan benda budaya, yang selama ini sulit ditemukan dalam buku teks terbitan nasional.

Kendala, Luaran, dan Keberlanjutan Program

Kendala teknis utama datang dari pembatasan kuota. Akun GPT Image versi 2.0 gratis hanya mengizinkan tiga kali proses generate gambar dalam 24 jam, jadi iterasi lanjutan harus diatur cermat pada hari pelaksanaan. Ada juga kendala kebiasaan, di mana peserta lebih terbiasa memakai Canva lewat akun belajar.id sekolah, sementara GPT Image menuntut cara kerja yang sangat berbeda. Jika di Canva para guru menyusun tata letak dari template siap pakai, di GPT Image guru harus menulis instruksi teks untuk menghasilkan ilustrasi yang benar-benar baru, serta berulang hingga mendapatkan hasil yang sesuai. Hal ini berkorelasi dengan penelitian yang telah dipaparkan pada bagian pendahuluan di mana dalam model text-to-image dibutuhkan penyempurnaan bertahap atau metode eksekusi yang dilakukan secara berulang-ulang (Herath et al., 2026; Liu & Chilton, 2022).

Satu hal lain yang ditemukan adalah luaran GenAI kadang memuat elemen simbolis yang tidak akurat atau konten yang kurang pas dengan konteks, meski tidak diminta sama sekali, jadi verifikasi manual oleh guru tetap wajib sebelum poster benar-benar dipakai. Hasil ini semakin menegaskan bahwa resiko tidakakuratan luaran GenAI masih sangat nyata (Hunkele & Smith, 2024; Larsen et al., 2026; Lim et al., 2025).

Luaran kegiatan ini mencakup sembilan poster pembelajaran untuk seluruh mata pelajaran Kurikulum Merdeka SD, lima di antaranya bermuatan kontekstual Papua, ditambah e-book panduan pembuatan poster berbasis GenAI. Ada satu catatan reflektif dari poster Bahasa Inggris, koteka dicantumkan sebagai contoh "pakaian adat" khas Papua tanpa penjelasan konteks lebih jauh. Kepatutannya untuk audiens siswa sekolah dasar perlu dipertimbangkan lagi pada revisi berikutnya. Keberlanjutan program sendiri didukung oleh e-book panduan, yang memungkinkan guru mereplikasi proses pembuatan poster secara mandiri untuk topik-topik lain di masa mendatang, sekaligus sebagai usaha untuk mengurangi kesenjangan kapasitas pendidik dalam penggunaan GenAI (Miao & Holmes, 2023).

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini mencapai target yang ditetapkan: guru SDN 2 Abepura terlatih menyusun prompt terstruktur dan berhasil memproduksi sembilan poster final yang mewakili seluruh mata pelajaran Kurikulum Merdeka jenjang sekolah dasar. Perubahan paling mendasar tampak pada cara guru memandang GenAI. Dulu sekadar kebutuhan personal; sekarang sarana profesional, dengan

Workshop pembuatan poster pembelajaran kontekstual dengan gpt image 2.0 untuk guru SDN 2 Abepura

sebagian besar poster mengintegrasikan kearifan lokal Papua. Kesembilan poster ini juga membuktikan satu hal penting: mutu keluaran GenAI ditentukan oleh ketepatan prompt, bukan oleh seberapa keras prompt itu disempurnakan. Elemen berpresisi simbolis tinggi lebih baik dihindari sama sekali daripada terus-menerus diperbaiki, sedangkan permintaan yang terasa netral tetap bisa menghasilkan keluaran yang condong pada satu kerangka budaya tertentu tanpa diminta. Karena itu, keterampilan menyusun prompt saja tidak cukup, kemampuan memverifikasi konten sebelum media dipakai di kelas sama pentingnya, dan keduanya merupakan kompetensi dasar yang perlu dimiliki guru sekolah dasar untuk memanfaatkan GenA secara bertanggung jawab. Pendekatan ini terbuka untuk diterapkan pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan lain dengan konteks lokal yang berbeda.

Kegiatan lanjutan disertai pendampingan yang berfokus pada verifikasi konten secara kolektif antarguru. Cakupannya lebih luas dari sekadar unsur simbolis, kebangsaan, atau keagamaan, bahkan detail verbal dan enumeratif yang tampak sepele pun harus diperiksa. Temuan kekeliruan label bahasa daerah pada kegiatan ini membuktikan itu: kesalahan semacam ini justru mudah luput kalau perhatian hanya tertuju pada elemen visual yang rumit. Sekolah juga disarankan memadukan GPT Image versi 2.0 dengan aplikasi desain yang sudah dikuasai guru, yang pertama untuk ilustrasi kontekstual, yang kedua untuk finalisasi tata letak, agar produksi media ajar lebih efisien. Satu hambatan masih perlu diantisipasi: pembatasan kuota generate gambar pada akun gratis. Penyediaan akun berkapasitas memadai atau pengaturan jadwal iterasi yang lebih cermat akan mencegah proses penyempurnaan poster terhambat di hari pelaksanaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cenderawasih atas dukungan pendanaan melalui Skema Hibah PkM mandiri tahun 2026. Penghargaan juga ditujukan kepada Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura, Distrik Abepura, Kota Jayapura, Provinsi Papua, dan seluruh guru mitra atas partisipasi aktif dan kolaborasi yang sangat berharga dalam proses pembelajaran pembuatan poster melalui GenAI GPT Images.

DAFTAR RUJUKAN

BRIN minta maaf salah unggah gambar Garuda, bagaimana aturan yang benar?

<https://news.detik.com/berita/d-8514178/brin-minta-maaf-salah-unggah-gambar-garuda-bagaimana-aturan-yang-benar>

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media

Fauziah, I. N. N., Saputri, S. A., & Rustini, T. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 125–135. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>

Herath, S., Bashardoust, A., Bole, Y., & Shrestha, Y. R. (2026). Design principles for text-to-image generative artificial intelligence creativity support tools for visual design. *European Journal of Information Systems*, 1–26. <https://doi.org/10.1080/0960085X.2026.2616042>

Hunkele, C., & Smith, V. (2024). AN ANALYSIS OF THE ACCURACY AND BIAS OF A GENERATIVE AI MODEL. *International Journal of Advanced Research*, 12, 989–1019. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/18640>

Hwang, Y., & Wu, Y. (2025). Graphic Design Education in the Era of Text-to-Image Generation. *International Journal of Art & Design Education*, 44(1), 239–253.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.

Kim, N. J., & Kim, M. (2022). Teacher's Perceptions of Using an Artificial Intelligence-Based Educational Tool for Scientific Writing. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.755914>

Workshop pembuatan poster pembelajaran kontekstual dengan gpt image 2.0 untuk guru SDN 2 Abepura

- Larsen, A. G., Skjuve, M. B., Følstad, A., & van As, N. (2026). LLM Hallucinations in Conversational AI for Customer Service: Framework and End-User Perceptions. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 42(13), 9807–9828. <https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2580540>
- Lim, J. S., Shin, D., Lee, C., Kim, J., & Zhang, J. (2025). The Role of User Empowerment, AI Hallucination, and Privacy Concerns in Continued Use and Premium Subscription Intentions: An Extended Technology Acceptance Model for Generative AI. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 69(3), 183–199. <https://doi.org/10.1080/08838151.2025.2487679>
- Liu, V., & Chilton, L. B. (2022). Design Guidelines for Prompt Engineering Text-to-Image Generative Models. *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–23. <https://doi.org/10.1145/3491102.3501825>
- Lo, C. K. (2023). What Is the Impact of ChatGPT on Education? A Rapid Review of the Literature. *Education Sciences*, 13(4), 410. <https://doi.org/10.3390/educsci13040410>
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. UNESCO Publishing.
- Park, J., & Choo, S. (2025). Generative AI Prompt Engineering for Educators: Practical Strategies. *Journal of Special Education Technology*, 40(3), 411–417. <https://doi.org/10.1177/01626434241298954>
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar*. Prenadamedia Group.
- Reza, Y. A., & Kristanto, H. (2024). Perkembangan Teknologi AI dalam Desain Grafis: Sebuah Tinjauan Literatur. *Communication & Design Journal*, 1(1), 31–39.
- Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 109.
- Ringvold, T. A., Strand, I., Haakonsen, P., & Strand, K. S. (2024). The AI Generative Text-to-Image Creative Learning Process. *Design and Technology Education*, 29(2), 359–379.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Salo, P., Francisco, S., & Olin Almqvist, A. (2024). Understanding professional learning in and for practice. *Professional Development in Education*, 50(3), 444–459. <https://doi.org/10.1080/19415257.2024.2311108>
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Selwyn, N., Ljungqvist, M., & Sonesson, A. (2025). When the Prompting Stops: Exploring Teachers' Work Around the Educational Frailties of Generative AI Tools. *Learning, Media and Technology*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/17439884.2025.2537959>
- Walter, Y. (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. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00448-3>