



PENGENALAN CHATBOT AI PADA GURU SEKOLAH MINGGU UNTUK MEMBUAT ILUSTRASI CERITA

Oleh

Budi Hartono^{1*}, Veronica Lusiana², Antono Adhi³, Mohammad Riza Radyanto⁴

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, FTII, Universitas Stikubank Semarang

^{3,4}Program Studi Teknik Industri, FTII, Universitas Stikubank Semarang

E-mail: ^{1*}budihartono@edu.unisbank.ac.id

Article History:

Received: 17-06-2025

Revised: 15-07-2025

Accepted: 20-07-2025

Keywords:

Chatboot AI, Ilustrasi Cerita,
Sekolah Minggu

Abstract: Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi chatbot AI kepada para guru sekolah minggu Gereja Kristen Jawa, Banyumanik, Semarang. Guru sekolah minggu dihadapkan pada tantangan untuk menyampaikan cerita atau kisah di dalam Alkitab secara menarik bagi anak-anak sekolah minggu, sehingga mereka bisa lebih mudah memahami cerita dan pesan tersebut. Tim PKM melihat potensi pemanfaatan chatbot AI yang sedang berkembang pesat, antara lain ChatGPT, Gemini, dan Popai-Pro, untuk membuat gambar ilustrasi cerita melalui pendampingan dan praktik kepada guru sekolah minggu. Teknologi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi cerita dengan gambar ilustrasi yang lebih menarik.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan pesat kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI), semakin banyak berbagai macam aplikasi chatbot AI. Pengguna dapat memberikan instruksi atau perintah teks (*prompting*) kepada aplikasi kecerdasan buatan untuk memperoleh respons, jawaban, atau konten tertentu. Jawaban yang diperoleh dapat berupa teks, tabel, gambar, atau multimedia, berdasarkan perintah teks. Potensi ini sangat besar untuk dimanfaatkan dalam konteks pendidikan non-formal seperti Sekolah Minggu. Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru dapat dengan mudah membuat sketsa atau ilustrasi cerita yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan aplikasi chatbot AI kepada para guru sekolah minggu Gereja Kristen Jawa, Banyumanik, Semarang. Guru sekolah minggu dihadapkan pada tantangan untuk menyampaikan cerita secara menarik bagi anak-anak usia Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, sehingga mereka bisa lebih mudah memahami cerita dan pesan yang disampaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan ilustrasi cerita yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Namun, keterbatasan waktu dan keterampilan dalam menggambar menjadi hambatan bagi sebagian guru. Tim PKM mengenalkan teknologi chatbot AI yang dapat menghasilkan gambar sketsa atau ilustrasi cerita menjadi solusinya.

Pengembangan metode pembelajaran kreatif bagi anak usia dini merupakan

kebutuhan mendesak dalam era digital. Guru Sekolah Minggu seringkali menghadapi tantangan dalam menyajikan cerita Alkitab secara visual untuk memudahkan pemahaman bagi anak-anak TK dan SD. Berdasarkan observasi di Lokasi PKM, sebagian besar guru masih mengandalkan gambar manual atau sumber terbatas untuk ilustrasi cerita, sehingga kurang optimal dalam menstimulasi imajinasi anak. Tim PKM melihat potensi pemanfaatan chatbot AI yang sedang berkembang pesat, antara lain ChatGPT, Gemini, dan Popai-Pro sebagai solusi untuk membuat ilustrasi cerita.

Beberapa kegiatan PKM yang sejenis, Pengabdian oleh Wijayanti dkk [1], memberikan pendampingan guna meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini di sekolah minggu melalui aktivitas gerak dan lagu berbasis permainan digital, serta memberikan pelatihan guru sekolah minggu terkait pengembangan media permainan digital. Waruwu dkk [2], penggunaan metode interaktif dan media digital membuat proses belajar mengajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan efektif. Teknologi dapat meningkatkan fokus dan pemahaman anak terhadap cerita-cerita Alkitab. Pengabdian oleh Manulang dkk [3], yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru sekolah minggu dalam pemanfaatan digital storytelling untuk mendidik dan juga berbagi pengalaman terkait pelayanan anak-anak. Takene dan Arly [4], memberikan pelatihan berkaitan dengan dua hal yaitu pemahaman dan pengetahuan tentang teknik mengajar yang efisien serta pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan anak-anak. Pengabdian oleh Hartawan dkk [5], mengembangkan media ajar digital dan implementasi Virtual Reality (VR) untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dengan memanfaatkan VR menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

METODE

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan pendekatan pendampingan dan praktik kepada para Guru Sekolah Minggu. Tahap awal dimulai dengan sosialisasi dan identifikasi kebutuhan para guru terkait tantangan dalam mempersiapkan materi visual. Dari identifikasi ini, dirumuskan cara pendampingan dan praktik yang fokus pada pengenalan konsep dasar serta praktik *prompting* dan chatbot AI secara umum.

Selanjutnya menyiapkan bahan cerita yang diajarkan di sekolah minggu. Tema cerita adalah “Berani menjadi contoh” [6] dan “Aku mengasihiMu” [7] dari buku Kurikulum Anak, Aku Ikut Yesus, edisi Januari 2025 dan edisi Mei 2025. Perintah yang diberikan kepada chatbot AI adalah ringkasan bab uraian Pelajaran dari buku tersebut. Tiga chatbot AI yang dicoba yaitu ChatGPT [8], Gemini [9], dan Popai-pro [10]. Peserta pengabdian diberikan penjelasan mengenai cara menggunakan chatbot AI dan diberi kesempatan untuk menyusun perintah. Peserta dibimbing dalam menuliskan perintah atau prompt untuk menghasilkan gambar ilustrasi cerita. Tim pengabdian memberikan sesi diskusi dan tanya jawab. Evaluasi dilakukan dengan mendiskusikan gambar sketsa yang dihasilkan oleh chatbot AI sebagai respon jawaban dari variasi perintah yang diberikan.

HASIL

Hasil pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta dapat mempraktikkan dan mengenal fitur serta kapabilitas masing-masing chatbot AI dalam menghasilkan gambar atau ilustrasi. Penekanan diberikan pada perbedaan antarmuka dan teknik prompt pada ChatGPT, Gemini, dan Popai-pro. Setiap chatbot dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap

perintah yang diberikan.

Peserta Guru Sekolah Minggu diberikan kesempatan untuk secara langsung mencoba membuat ilustrasi berdasarkan cerita yang diambil dari buku Kurikulum Anak Aku Ikut Yesus [6][7]. Mereka mengidentifikasi inti cerita dan menerjemahkannya menjadi frasa yang tepat untuk dijadikan "prompt". Pada Gambar 1 adalah suasana pendampingan peserta pengabdian. Pendampingan langsung diberikan oleh tim pengabdian untuk membantu peserta dalam mengatasi hal-hal teknis antar muka chatbot AI dan merumuskan prompt agar menjadi lebih presisi.



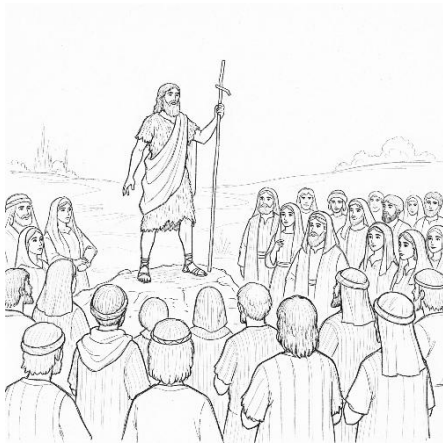
Gambar 1. Pendampingan Pengenalan Chatbot AI

Peserta menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap potensi teknologi AI ini. Sebelumnya, beberapa peserta mengetahui chatbot AI untuk membantu sebatas memberikan jawaban dalam bentuk teks dan tabel. Melalui pendampingan dan praktik ini, peserta memahami bahwa chatbot AI dapat membuat gambar ilustrasi cerita. Para peserta dengan cepat beradaptasi dengan antarmuka masing-masing aplikasi chatbot AI, dalam memberikan prompt yang efektif. Menambahkan detail pada prompt, seperti menyebutkan gambar yang diinginkan, misalnya: sketsa, gambar dengan pensil, gambar gaya kartun, gambar realistic, dan sebagainya. Menambahkan deskripsi suasana, misalnya: ceria, sedih, yang dapat berpengaruh pada hasil gambar.

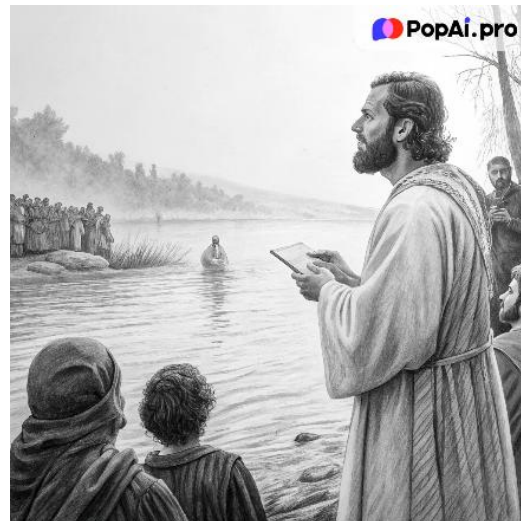
Pengabdian kepada masyarakat ini berhasil dilaksanakan dengan baik dan mendapat antusiasme yang tinggi dari para peserta. Pada Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4 adalah contoh gambar ilustrasi cerita yang dihasilkan pada saat praktik dan pendampingan. Partisipasi aktif terlihat mulai dari pengenalan konsep dasar AI hingga praktik chatbot AI.

DISKUSI

Materi cerita yang diajarkan di sekolah minggu menjadi bahan diskusi peserta pengabdian. Tema cerita Berani menjadi contoh [6] dan Aku mengasihiMu [7] dari buku Kurikulum Anak, Aku Ikut Yesus, edisi Januari 2025 dan edisi Mei 2025. Peserta pengabdian mendiskusikan ringkasan Uraian Pelajaran dari buku tersebut, serta mencoba menyusun beberapa alternatif ringkasan. Perintah untuk membuat gambar sketsa cerita diperoleh dari perintah prompt yang diisikan melalui jendela *command* pada antar muka chatbot AI.



Gambar 2. Gambar ilustrasi cerita “Berani Menjadi Contoh” dihasilkan Gemini



Gambar 3. Gambar ilustrasi cerita “Berani Menjadi Contoh” dihasilkan Popai-pro

Gambar ilustrasi cerita dengan tema “berani menjadi contoh” dapat dilihat pada Gambar 2 merupakan contoh hasil perintah prompt satu, serta Gambar 3 yaitu contoh hasil perintah prompt dua. Gambar ilustrasi cerita dengan tema “aku mengasihimu” dapat dilihat pada Gambar 4 yaitu contoh hasil perintah prompt tiga.



Gambar 4. Gambar ilustrasi cerita “Aku Mengasihimu” dihasilkan ChatGPT



Contoh perintah prompt satu adalah sebagai berikut.

saya adalah guru sekolah minggu. Bantulah saya untuk membuatkan dua gambar sketsa sederhana untuk ilustrasi cerita atau kisah di dalam Alkitab menggunakan pensil hitam, agar cerita lebih mudah dipahami.

Tema: Berani Menjadi Contoh (berdasarkan Lukas 3:15-17, 21-22)

Gambar 1. Yohanes Pembaptis menceritakan tentang Juru Selamat yang akan menyelamatkan dunia. Ia berkhotbah dan membaptis orang. Orang-orang diingatkan untuk tidak melakukan kejahatan lagi dan hidup sesuai dengan Firman Tuhan.

Gambar 2. Kita diajak untuk ikut melakukan hal baik pada lingkungan kita, pada pohon-pohon, pada hewan peliharaan, pada bunga-bunga di taman. Kita telah dibaptis untuk menjadi anak yang lebih baik, menjadi contoh untuk menjaga lingkungan kita.

Contoh perintah prompt dua adalah sebagai berikut.

Saya guru sekolah minggu. Bantulah saya untuk membuatkan gambar sketsa sederhana untuk ilustrasi cerita Alkitab, agar cerita lebih mudah dipahami.

Tema: Berani Menjadi Contoh (berdasarkan Lukas 3:15-17, 21-22)

Cerita: Yohanes Pembaptis menceritakan tentang Juru Selamat yang akan menyelamatkan dunia. Ia bertugas untuk berkhotbah dan membaptiskan orang. Orang-orang diingatkan untuk tidak melakukan kejahatan lagi dan hidup sesuai dengan Firman Tuhan. Kita juga diutus untuk menjadi lebih baik dan senang melakukan Firman Tuhan.

Contoh perintah prompt tiga adalah sebagai berikut.

saya adalah guru sekolah minggu. Bantulah saya untuk membuatkan dua gambar sketsa untuk ilustrasi cerita di Alkitab, agar cerita menjadi lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

tema: Aku Mengasihimu (berdasarkan Yohanes 13:31-35)

(Gambar 1) Di sebuah hutan yang rindang, hiduplah seekor kelinci kecil bernama Pipit. Pipit dikenal sebagai kelinci yang baik hati, ia selalu rela berbagi makanan dengan hewan-hewan lain yang kelaparan.

(Gambar 2) Suatu hari, datanglah musim dingin, salju turun menutupi hutan. Banyak hewan yang kesulitan mencari makanan, seperti Burung kecil dan Tupai yang kelaparan. Pipit merasa sedih melihat temannya menderita. Pipit mengumpulkan makanan yang ia simpan, seperti wortel, kol, dan kacang-kacangan, kemudian dibagikan makanan itu kepada teman-temannya. Hewan-hewan itu sangat senang menerima kebaikan Pipit.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membuka peluang bagi inovasi dalam pengajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak-anak. Dari sisi teknologi, chatbot AI seperti ChatGPT, Gemini, dan Popai-pro telah menunjukkan potensi yang besar dalam membantu pendidikan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil mengenalkan teknologi chatbot AI sebagai alat bantu untuk membuat ilustrasi cerita bagi guru sekolah minggu. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa teknologi ini dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas pengajaran, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan kreatif. Penggunaan teknologi chatbot AI yang inovatif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar dan mengajar yang lebih menarik, serta memperkaya cara guru dalam

menyampaikan secara visual pesan moral kepada anak-anak sekolah minggu.

Tantangan selanjutnya adalah memastikan bahwa teknologi chatbot AI tidak hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian dari pendekatan pengajaran yang lebih holistik. Teknologi tidak mengganti hubungan interpersonal antara guru dan siswa, melainkan menjadi alat yang mendukung interaksi antara guru dan siswa.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kepada Direktorat Penelitian, Pengabdian Masyarakat, dan Publikasi (DPPMP) Universitas Stikubank Semarang, serta Guru Sekolah Minggu di Gereja Kristen Jawa, Banyumanik, Semarang.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Wijayanti, T.D., Hana, L.J., Prestisya S.A, Benu, M.M., and Pramesthi, B.F. "Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Usia Dini Melalui Gerak dan Lagu Berbasis Permainan Digital di Sekolah Minggu GKJ Salatiga Utara." Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN), Vol. 4, No 3, (Juli-September 2023): 2221-2229. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1406>
- [2] Waruwu, N., Ringo, S.R., Dona, E., Mawuntu, S.G., Sitanggang, M.D.R., Mara, D., Ohoiwutun, K.T., and Hia, T.J. "Optimalisasi Pelayanan Sekolah Minggu di GBI City Harvest Sakinah Melalui Penguatan Dasar Iman, Metode Pengajaran Interaktif, Teknologi Digital, dan Pelatihan Worship Leader." Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 5, No. 3 (Mei 2025): 81-88. <https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPMWidina/article/view/1604>
- [3] Manullang, J., Wakas, J.E., Manoppo, F., and Papia, S.V. "Peningkatan Pemahaman Dan Keterampilan Guru Sekolah Minggu Dalam Pemanfaatan Digital Storytelling Di Gereja Masehi Injili Talaud." Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 2 (2020): 41-44. <https://ejournal-iaikn-manado.ac.id/index.php/montessori/article/view/495>
- [4] Takene, A.C., and Arly, E. M. de Haan. "Pelatihan Bagi Guru Sekolah Minggu dan Pengajar Jemaat Imanuel Ekateta, Klasis Fatuleu Timur." Jurnal Gembira, Vol. 1, No. 5 (2023): 1133-1139. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/203>
- [5] Hartawan, I.N.B., Rahayu G.N.L.W.S., and Suryati, K. "Implementasi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Imersif Di Sekolah Dasar Kabupaten Bangli." Jurnal Widya Laksmi, Vol. 5, No. 1 (Januari 2025): 124 - 131. <https://jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/132>
- [6] Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia. "Kurikulum Anak, Aku Ikut Yesus, Januari 2025." Minggu, 12 Januari 2025. <https://sinodegkj.or.id/2024/12/10/bahan-kurikulum-anak-januari-2025/>
- [7] Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia. "Kurikulum Anak, Aku Ikut Yesus, Mei 2025." Minggu, 12 Januari 2025. Minggu, 18 Mei 2025. <https://sinodegkj.or.id/2025/04/10/bahan-kurikulum-anak-mei-2025/>
- [8] <https://chatgpt.com>
- [9] <https://gemini.google.com/app>
- [10] <https://www.popai.pro/>