



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Lisensi Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International.

PERSPEKTIF GURU SEJARAH TINGKAT SMA DALAM PEMANFAATAN BUKU CERITA DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KABUPATEN INDRAGIRI HULU

Desy Jayanti¹⁾, Rhoma Dwi Yuliantri²⁾, Rizmirani Yudhatyassih Rahmi³⁾

¹⁾ Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

E-mail: Desjayanti.2024@student.uny.ac.id

²⁾ Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

E-mail: rhoma@uny.ac.id

³⁾ Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

E-mail: rizmiraniyudhatyassih.2024@student.uny.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Gemini AI Storybook* sebagai media pembelajaran sejarah interaktif serta mengkaji perspektif guru sejarah dalam mengintegrasikan teknologi AI ke dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang dilaksanakan pada komunitas MGMP Sejarah SMA di Kabupaten Indragiri Hulu. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan pemilihan informan secara *purposive sampling*, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, metode, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Gemini AI Storybook* memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita, ilustrasi, narasi, dan audio melalui penyusunan *prompt* yang disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran sejarah. Guru menunjukkan antusiasme, peningkatan ketertarikan terhadap teknologi digital, serta kemampuan dalam menuangkan ide sejarah menjadi produk *storybook* yang lebih komunikatif. Media tersebut juga dinilai mampu membantu menyajikan peristiwa sejarah secara lebih kontekstual sehingga membuka ruang bagi siswa untuk memahami hubungan antara peristiwa masa lalu, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dan kehidupan masa kini. Temuan ini menunjukkan bahwa AI tidak semestinya ditempatkan sebagai pengganti peran guru, melainkan sebagai mitra kreatif yang memperluas kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar. Dengan demikian, *Gemini AI Storybook* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran sejarah yang mendukung literasi digital, kreativitas, keterampilan menulis, dan pembelajaran yang lebih bermakna dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: Gemini AI, *storybook*, pembelajaran sejarah, literasi digital, Kurikulum Merdeka.

Pendahuluan

Melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 tahun 2024, Kurikulum Merdeka secara resmi ditetapkan sebagai kerangka dan struktur dasar untuk kurikulum semua unit pendidikan di Indonesia. Regulasi ini juga mengatur pelaksanaan kurikulum fleksibel berbasis kompetensi yang mendukung pengembangan karakter, keterampilan abad ke-21, serta literasi dan numerasi. Penekanan pada fleksibilitas dan pemberdayaan sekolah dalam mengelola pembelajaran dapat menciptakan siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki keterampilan hidup yang baik dan siap menghadapi tantangan di

masa depan. Selain itu, konsep Merdeka Belajar. Pembelajaran memberi guru dan siswa kebebasan untuk mengembangkan potensi, minat, dan keterampilan mereka, tidak hanya fokus pada pengetahuan saja.

Selain itu, Yusuf dan Arfiansyah (2021) menjelaskan bahwa dalam kebijakan Merdeka Belajar, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar siswa tidak merasa terbebani oleh materi. Oleh karena itu, guru diwajibkan untuk kreatif dan inovatif dalam merancang aktivitas pembelajaran dengan berbagai metode dan media, agar aktivitas pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memberikan kebebasan bagi siswa.

Ketika dikaitkan dengan Deep Learning, pendekatan ini menekankan pemahaman konseptual dan penguasaan kompetensi yang komprehensif, bahkan dalam cakupan materi yang lebih terbatas. Siswa tidak hanya diarahkan untuk mengingat informasi atau memahaminya secara dangkal dengan sederhana, tetapi juga didorong untuk terlibat secara mendalam. Ini berarti siswa didorong untuk berpikir kritis secara aktif, mengeksplorasi, menganalisis, dan menghubungkan materi dengan pengalaman atau kehidupan nyata mereka, sehingga pengetahuan yang mereka peroleh tidak hanya tetap pada tingkat kognitif, tetapi juga diinterpretasikan dan menjadi bagian dari pemahaman yang lebih lengkap. Dengan cara ini, belajar bukan hanya kewajiban, tetapi bisa menjadi proses yang bermakna dan menyenangkan yang melekat pada siswa. Pendidikan itu sendiri adalah fondasi penting dalam membentuk sumber daya manusia unggulan yang mampu bersaing di tengah tantangan zaman. Dalam kasus ini, guru memiliki peran yang sangat penting yang tidak dapat digantikan oleh teknologi atau sistem apapun. Guru bukan sekadar penyampai pengetahuan, tetapi juga pembangun karakter, penanaman nilai moral, dan motivator yang membimbing siswa mencapai potensi penuh mereka.

Berdasarkan pengalaman para guru-guru sejarah mengadakan pertemuan MGMP sejarah untuk mendiskusikan kegiatan maka, sebagai studi kasus pertama di SMA Negeri 2 Rengat Barat, ditemukan beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran saat menerapkan pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok dalam pelajaran sejarah. Media pembelajaran yang umum digunakan adalah lembar kerja manual siswa yang disediakan oleh guru atau hasil makalah diskusi kelompok. Oleh karena itu, untuk memperoleh inovasi terbaru, media pembelajaran yang dihasilkan oleh kelompok menjadi lebih unik dan berkesan. Pemahaman guru yang terbatas dalam memberikan wawasan baru kepada siswa di sekolah. Akibatnya, pengetahuan siswa tentang materi dan motivasi untuk belajar menjadi kurang menarik.

Dalam konteks pembelajaran modern, guru memiliki kebebasan untuk memilih dan menyesuaikan media sesuai karakteristik siswa, tujuan belajar, dan lingkungan belajar. Media digital seperti video, infografis, simulasi, dan aplikasi pembelajaran memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara mandiri sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu (Smaldino, S., Lowther, D., & Russell, J., 2012). Sementara itu, media konkret atau manipulatif tetap relevan untuk membantu siswa yang membutuhkan pengalaman langsung agar lebih mudah memahami konsep. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2014), yang menekankan bahwa media pembelajaran berperan dalam menarik perhatian, memfokuskan siswa pada materi inti, dan membantu guru menyampaikan penjelasan dengan lebih efektif. Media yang dirancang dengan baik dapat meminimalkan kesalahpahaman dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Sardiman, 2012).

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian siswa, meminimalkan kesalahpahaman konsep, dan memfasilitasi berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Arsyad, 2014; Sardiman, 2012; Majid, 2013; Daryanto, 2016). Media digital seperti video, infografis, dan aplikasi pembelajaran memungkinkan siswa belajar secara mandiri sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu (Smaldino et al., 2012). Sehingga Gap (kesenjangan) sebagai Buku cerita bergambar diusulkan sebagai salah satu alternatif karena menggabungkan gambar dan teks untuk menciptakan ilustrasi yang dapat mengurangi kebosanan akibat metode ceramah, sekaligus memperkuat keterampilan literasi siswa (Pasaka et al., 2022; Apriliani & Radia, 2020).

Penelitian pengembangan media serupa juga pernah dilakukan, misalnya oleh Ananda, Musaddat, dan Dewi (2022) yang mengembangkan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat untuk siswa sekolah dasar. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada proses pengembangan media buku cerita secara manual atau oleh perancang media profesional, sehingga belum banyak mengeksplorasi bagaimana guru non-desainer dapat menghasilkan media serupa secara mandiri dan cepat dengan bantuan kecerdasan buatan generatif. Gemini Storybook, fitur dalam aplikasi Gemini AI, memungkinkan pengguna menyusun buku cerita bergambar sekitar 10 halaman hanya dengan memasukkan ide cerita dalam bentuk prompt, sehingga berpotensi mengatasi keterbatasan waktu dan keterampilan teknis guru dalam merancang media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, Gap (kesenjangan) yang terjadi antara kebutuhan guru sejarah di SMA Negeri 2 Rengat Barat akan media pembelajaran yang inovatif dan efisien untuk dibuat, agar proses pembelajaran sejarah tidak terfokus pada LKPD ataupun poster saja. Dengan kecanggihan interaktif, maka gemini AI sangat membantu guru sejarah dalam penyusunan cerita bergambar yang dapat di dengarkan secara langsung oleh murid di sekolah. Akan tetapi dengan keterbatasan waktu serta keterampilan teknis yang dimiliki guru untuk merancang media tersebut secara mandiri, menggunakan kalimat prompt yang tersedia pada Gems storybook di Gemini AI. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan buku cerita digital berbasis Gemini AI sebagai media pembelajaran sejarah interaktif di SMA Negeri 2 Rengat Barat.

Dengan memanfaatkan media secara optimal, proses pembelajaran tidak lagi sepihak. siswa didorong untuk secara aktif mengajukan pertanyaan, mencoba berbagai hal, dan mengevaluasi hasil pembelajaran mereka. Pada akhirnya, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi, memperkuat pemahaman, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan yang relevan dengan tantangan abad ke-21. Pengajaran sejarah di SMA Negeri 2 Rengat Barat membutuhkan inovasi, dan penggunaan buku cerita dianggap dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil pembelajaran siswa. Buku cerita yang memuat sejarah lokal Kabupaten Indragiri Hulu juga dapat membantu siswa mempelajari sejarah wilayah mereka sekaligus memperkuat keterampilan literasi dan numerasi mereka. Melalui buku cerita, siswa tidak hanya membaca tetapi juga berdiskusi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Gemini AI *Storybook* adalah fitur dalam aplikasi Gemini yang memungkinkan pengguna membuat buku cerita bergambar dengan baik dan menarik. Hanya dengan memasukkan ide atau alur cerita dalam bentuk prompt, Gemini AI akan menyusun cerita lengkap yang berisi teks, ilustrasi, dan narasi. Produk akhirnya adalah buku cerita pendek yang bisa memuat halaman sesuai dengan isi perintah tulisan dalam prompt yang telah di rencana kan, di mana setiap halaman berisi narasi cerita sesuai yang diharapkan dan gambar pendukung yang menarik, sehingga tampak seperti buku cerita digital.

Fitur ini membuka peluang luas untuk menggabungkan kreativitas, kemudahan penggunaan, dan akses yang lebih inklusif. Dengan hanya sebuah ide dan instruksi sederhana, siapa pun dapat membuat buku cerita yang tampak profesional tanpa perlu keterampilan menulis atau menggambar. Hal ini mendorong kebebasan berekspresi, mempercepat pembuatan konten kreatif, memperkaya proses pembelajaran, dan memungkinkan keluarga serta komunitas menciptakan cerita pribadi dengan lebih menarik. Selain itu, *Storybook* juga berpotensi menjadi alat edukatif, karena konsep atau informasi yang kompleks dapat dijelaskan melalui cerita visual dan narasi yang lebih mudah dipahami, terutama untuk anak-anak atau pembaca pemula. Keunikan fitur *Storybook* pada Google Gemini AI terletak pada kemampuannya membuat cerita bergambar secara otomatis yang lengkap dengan narasi suara atau audio bacaan serta ilustrasi visual gambar yang dipersonalisasi hanya dari sebuah perintah teks atau unggahan foto. Ini akan memberikan ciri khas fitur storybook untuk mampu mengeluarkan suara yang membacakan narasi cerita sesuai prompt. Kombinasi gambar juga mampu memberikan nilai kreatif sesuai dengan yang diharapkan pengguna prompt. Kemudian, dapat di unduh dokumen (pdf) jika guru menggunakan email yang telah terhubung secara langsung seperti email belajar.id yang dimiliki secara pribadi oleh tiap guru.

Metode

Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami suatu fenomena atau konteks tertentu melalui pendekatan deskriptif dan interpretatif. Metode ini bertujuan memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai makna, persepsi, serta situasi yang melibatkan partisipan dalam konteks penelitian yang sedang dikaji (Lexy J. Moleong, 2019).

Data kualitatif pada umumnya didefinisikan sebagai data yang menggambarkan karakteristik atau ciri tertentu dari suatu fenomena. Data ini memiliki sifat yang dapat diamati dan dicatat, namun tidak berbentuk angka atau bersifat non-numerik. Oleh karena itu, pengumpulan data kualitatif biasanya dilakukan melalui berbagai teknik seperti wawancara, observasi, diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*), serta metode lain yang sejenis. Dalam beberapa kasus, data kualitatif yang muncul dalam bentuk statistik juga dapat dikategorikan sebagai data kategorikal, yaitu data yang disusun berdasarkan karakteristik, sifat, atau atribut tertentu dari suatu objek penelitian (Lauren VandeVusse et al., 2022).

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan jenis penelitian yang mengkaji secara mendalam suatu individu, kelompok, organisasi, atau program tertentu dalam kurun waktu tertentu. Tujuan utama nya adalah untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang objek yang akan diteliti. Data yang dikumpulkan, kemudian dianalisis untuk menghasilkan pemahaman yang lebih luas serta penjelasan yang mendalam terhadap

fenomena yang dikaji. Yin menjelaskan, studi kasus menjadi strategi penelitian yang digunakan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata.

Dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, teknik pengumpulan data umumnya dilakukan melalui wawancara, observasi, serta analisis dokumen atau arsip yang relevan dengan topik penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji suatu fenomena secara lebih mendalam. Dalam konteks penelitian ini, studi kasus digunakan untuk menelaah perspektif guru-guru sejarah yang tergabung dalam organisasi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah di Kabupaten Indragiri Hulu terkait dengan penerapan pendekatan pembelajaran mendalam dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Pada penelitian ini, tempat pelaksanaan penelitian adalah di Kabupaten Indragiri Hulu, Provinsi Riau. Kemudian waktu penelitian akan dilaksanakan sekitar bulan September hingga Desember Tahun 2025. Kondisi ini akan disesuaikan untuk melakukan penelitian dalam pencapaian Perspektif Guru Sejarah SMA dalam pendekatan Pembelajaran Mendalam pada Kurikulum Merdeka (Kurikulum Nasional).

Sumber data yang akan mendukung penelitian ini adalah sumber primer dan sumber sekunder :

1. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan guru sejarah SMA yang telah melaksanakan Pembelajaran Mendalam, serta observasi Proses Pembelajaran Sejarah dalam Penerapan Pendekatan Pembelajaran Mendalam melalui model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
2. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah baik arsip dokumentasi implementasi Guru pada proses pembelajaran di Satuan Pendidikan berupa video pembelajaran, foto-foto kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dan lain hal yang berkaitan dalam penerapan pendekatan pembelajaran mendalam.

Merumuskan dan merancang instrument penelitian merupakan tahap penting dalam mengumpulkan data secara terstruktur agar tujuan penelitian tercapai. Instrumen berfungsi untuk memperoleh data yang valid, reliabel dan sesuai dengan fokus penelitian. Karena itu, menurut Untung Lasiyono (2025, Hal 53-64) pengumpulan data di lapangan dilakukan melalui teknik pengamatan dan wawancara serta dokumentasi sebagai penunjang. Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih responden secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan agar data yang diperoleh lebih akurat dan mendalam. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mencerminkan kondisi sebenarnya sesuai dengan konteks yang diteliti. Menggambarkan konsep yang tidak berwujud dapat dilakukan dengan menampilkan fungsi dan memperagakan penerapannya (Arikunto, 2016). Berikut ini adalah teknik pengumpulan data, yaitu:

1) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara dilakukan untuk memperoleh

informasi secara mendalam mengenai Perspektif guru sejarah tingkat SMA dalam pemanfaatan buku cerita digital sebagai media pembelajaran sejarah di Kabupaten Indragiri Hulu. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara sebagai instrumen penelitian. Teknik pemilihan informan dilakukan melalui *purposive sampling*, yaitu dengan memilih responden secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Informan yang diwawancarai terdiri dari tiga hingga empat guru sejarah tingkat SMA yang telah menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam di sekolah tempat mereka mengajar. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi terhadap proses pembelajaran sejarah untuk mengamati secara langsung penerapan pendekatan pembelajaran mendalam dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2) Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau subjek penelitian. Melalui teknik ini, peneliti dapat merekam berbagai peristiwa serta perilaku yang terjadi secara alami, tanpa rekayasa, dan berlangsung secara spontan dalam kurun waktu tertentu. Observasi dilakukan untuk mengamati beberapa aspek, seperti proses pembelajaran di kelas, interaksi antara guru dan peserta didik, strategi pembelajaran yang digunakan guru, serta penerapan prinsip pembelajaran mendalam dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Dengan demikian, data yang diperoleh melalui observasi diharapkan lebih akurat, mendalam, dan rinci. Metode observasi digunakan agar peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung di lapangan sekaligus memverifikasi kebenaran data yang diperoleh dari sumber lain. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung guru sejarah di salah satu SMA di Kabupaten Indragiri Hulu yang menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam dalam proses pembelajaran.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara menghimpun, mengumpulkan, dan mengkaji berbagai dokumen terkait penelitian baik dalam bentuk tertulis, visual ataupun audio. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto dan perangkat pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran mendalam.

Dalam Muhammad Rizal Pahleviannur (2022, hal 153-162) Menurut Bungin menyatakan bahwa dalam menguji keabsahannya penelitian kualitatif sering kali mendapat persoalan yang krusial seperti hasil penelitian yang meragukan. Hal ini terjadi karena subjektivitas peneliti yang sangat dominan, instrument penelitian yang hanya bergantung pada wawancara dan observasi saja, serta sumber data yang kurang tepat sasaran sehingga berdampak pada tingkat keakuratan hasil penelitian.

Menurut artikel dari Universitas Cakrawala (2024), triangulasi tetap menjadi strategi utama untuk meningkatkan validitas penelitian kualitatif. Disebutkan bahwa teknik ini penting untuk mengidentifikasi dan meminimalkan bias selama

pengumpulan dan analisis data. Jenis-jenis triangulasi yang akan digunakan oleh penelitian adalah :

1. Triangulasi Sumber Data

Menurut Norman K. Denzin, triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber, metode, atau waktu untuk memperoleh tingkat kepercayaan data yang lebih tinggi. Triangulasi sumber data memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan beberapa langkah penting dalam proses penelitian. Pertama, hasil penelitian dapat dinilai kembali oleh responden sebagai bentuk validasi data. Kedua, sumber data dapat memberikan koreksi apabila terdapat kekeliruan dalam informasi yang diperoleh. Ketiga, informan memiliki peluang untuk menambahkan informasi tambahan secara sukarela yang dianggap relevan dengan penelitian. Keempat, informan dapat dilibatkan secara lebih aktif dalam proses penelitian, termasuk dalam memberikan ringkasan informasi sebagai tahap awal analisis data. Kelima, triangulasi juga memungkinkan peneliti menilai kelengkapan serta kecukupan data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian kualitatif, triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan dan memeriksa kembali tingkat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber, waktu, serta metode pengumpulan data yang berbeda.

2. Triangulasi Metode

Teknik triangulasi metode ini akan digunakan sebagai teknik untuk memverifikasi keabsahan data dengan menggunakan lebih dari satu metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi dari kasus yang sama. Metode yang digunakan berupa wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. Ketiga metode ini kemudian dibandingkan untuk memperoleh konsistensi data sehingga meningkatkan kepercayaan dan validitas penelitian.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dilakukan dengan mengecek keabsahan data terhadap sumber dengan teknik yang sama dengan waktu yang berbeda (Juliani & Syahbudin, 2025:137). Dalam penelitian ini observasi dan wawancara dilakukan dengan waktu yang berbeda dengan tujuan untuk memperoleh data yang tidak berubah-ubah meski dilakukan dengan kondisi yang berbeda. Penerapan triangulasi dalam penelitian dilakukan untuk menjamin bahwa hasil penelitian valid, akurat dan terhindar dari bias sehingga hasilnya dapat dipercaya dan memberikan hasil penelitian yang diharapkan.

Pada tahapan ini, pelaksanaan dalam penelitian ini akan dibagi menjadi 3 proses, yaitu sebelum peneliti turun ke lapangan, saat berada di lokasi penelitian, dan setelah penelitian selesai dilakukan. Proses observasi dimaksudkan untuk menyiapkan dan menetapkan poin-poin penting yang membantu memperjelas fokus penelitian. Pada tahap pertama, peneliti mengkaji data dari studi pendahuluan atau informasi awal yang menjadi landasan perumusan fokus penelitian serta penyusunan protokol penelitian. Kegiatan ini mencakup penyusunan instrumen pengumpulan data seperti pedoman wawancara dan observasi, pemilihan informan kunci dan lokasi penelitian yang sesuai, pembuatan kerangka konseptual awal sebagai panduan, serta

persiapan prosedur pencatatan dan penyimpanan data yang akan diterapkan sepanjang penelitian.

Analisis data dalam penelitian kualitatif umumnya menggunakan model analisis interaktif yang diperkenalkan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. Model ini menjelaskan bahwa proses analisis data berlangsung melalui tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan sebagai bagian dari proses interpretasi data (1994).

1) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, memfokuskan, serta menyederhanakan data dengan cara memilih informasi yang dianggap paling penting dan relevan, serta menghilangkan data yang tidak diperlukan. Tahap ini mencakup kegiatan penyeleksian, pemusatan perhatian, penyederhanaan, serta transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan selama proses penelitian berlangsung. Tujuan utama dari reduksi data adalah untuk mempertajam analisis, mengelompokkan informasi, serta mengorganisasi data secara sistematis sehingga peneliti dapat lebih mudah dalam menarik kesimpulan akhir dari hasil penelitian. Teknik yang sering digunakan mencakup pembuatan analisis hasil wawancara dan observasi proses pembelajaran Sejarah.

2) Penyajian Data

Penyajian data merupakan salah satu tahapan penting dalam analisis data kualitatif yang bertujuan untuk menyusun dan mengorganisasi informasi secara sistematis sehingga memiliki makna yang jelas. Melalui tahap ini, peneliti dapat menyajikan hasil penelitian dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, seperti uraian naratif, tabel, diagram, maupun grafik yang menggambarkan hubungan antarfenomena yang diteliti. Menurut *Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman*, bentuk penyajian data kualitatif yang paling sering digunakan adalah narasi teks. Dalam proses ini, peneliti dapat memanfaatkan berbagai strategi, seperti merangkum tema-tema utama, menyusun matriks kategorisasi, membuat diagram alir, atau menggunakan teknik visualisasi lainnya untuk menggambarkan kompleksitas temuan penelitian secara menyeluruh. Dengan penyajian data yang terstruktur, peneliti dapat lebih mudah mengidentifikasi pola, hubungan antar konsep, serta tema-tema yang muncul dari data penelitian. Selain itu, tahap ini juga membantu peneliti dalam melakukan interpretasi data serta mendukung proses penarikan kesimpulan penelitian (Miles, Huberman, & Johny Saldaña, 2014).

3) Penarikan Atau Verifikasi Kesimpulan

Fungsi penarikan kesimpulan adalah menetapkan arah atau tindak lanjut penelitian secara tepat. Kesimpulan yang dibuat harus berlandaskan data lapangan yang aktual, bukan asumsi atau motivasi subjektif peneliti. Proses ini perlu terus diverifikasi sepanjang penelitian, misalnya dengan melakukan refleksi saat penulisan, meninjau ulang catatan lapangan, mengkaji kembali temuan, berdiskusi dengan rekan sejawat guna mencapai kesepahaman intersubjektif, serta berupaya menempatkan suatu temuan pada konteks data

lain untuk memastikan konsistensinya proses pengumpulan data di lokasi (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Sehingga dalam pelaksanaan penelitian adapun alur tahapan nya berupa Persiapan, Pelaksanaan dan Evaluasi.



Tahapan Pelaksanaan Program *Storybook*

Pelaksanaan program *storybook* berbasis kecerdasan buatan (AI) dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis agar pemanfaatan teknologi AI dapat mendukung peningkatan literasi digital sekaligus memberikan pengalaman kepada guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan.

1. Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran serta tujuan yang hendak dicapai melalui kegiatan. Tim pelaksana menetapkan tujuan utama program, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital guru serta mendorong kemampuan mereka dalam menghasilkan media pembelajaran kreatif melalui pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI).

Setelah tujuan ditetapkan, tim menyusun materi yang relevan dengan kebutuhan peserta. Materi tersebut mencakup pengenalan konsep literasi digital, pemanfaatan AI secara positif dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran, serta teknik menyusun cerita sederhana yang dapat dikembangkan menjadi media *storybook*. Materi disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran sejarah sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap ini, berbagai perangkat dan media pendukung juga dipersiapkan untuk menunjang kelancaran kegiatan. Perlengkapan yang digunakan antara lain laptop, proyektor, jaringan internet, platform Gemini AI sebagai media pengembangan *storybook*, serta perangkat pembelajaran lainnya. Selain persiapan teknis, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak terkait, termasuk pengurus dan anggota MGMP Sejarah, untuk menentukan waktu pelaksanaan, kesiapan peserta, serta pengaturan tempat kegiatan. Persiapan tersebut dilakukan agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berlangsung secara efektif, terarah, dan kondusif.

2. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, program dilaksanakan melalui beberapa kegiatan yang saling berkaitan, mulai dari pemberian pemahaman awal hingga praktik pembuatan *storybook* secara langsung.

a. Sosialisasi dan Pengenalan *Storybook*

Kegiatan diawali dengan sosialisasi kepada guru-guru sejarah yang tergabung dalam MGMP Sejarah SMA Indragiri Hulu. Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman mengenai perkembangan teknologi digital dan peluang pemanfaatannya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Tim pelaksana menjelaskan bahwa teknologi AI tidak hanya dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk merancang bahan ajar yang lebih kreatif dan menarik.

Selain memperkenalkan manfaat teknologi dalam pembelajaran, peserta juga diberikan pemahaman mengenai pentingnya menggunakan AI secara bijaksana, kritis, dan bertanggung jawab. Sosialisasi ini diharapkan dapat membangun pemahaman awal sekaligus mendorong guru untuk melihat teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Pengenalan *Storybook* Berbasis Kecerdasan Buatan (AI)

Setelah memperoleh pemahaman mengenai konsep dan manfaat *storybook*, peserta diperkenalkan pada proses pembuatan *storybook* dengan memanfaatkan teknologi AI, khususnya Gemini AI. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan demonstrasi mengenai langkah-langkah penggunaan platform, mulai dari mengakses Gemini AI, menentukan ide cerita, menyusun *prompt*, mengembangkan narasi, hingga mengolah cerita menjadi *storybook* digital yang lebih menarik.

Peserta juga diarahkan untuk memahami bahwa kualitas produk yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh kemampuan pengguna dalam menyusun instruksi atau *prompt*. Oleh karena itu, proses pengenalan tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan platform, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menentukan tujuan, isi, dan karakteristik cerita agar hasil yang diperoleh tetap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

c. Praktik Pembuatan *Storybook*

Tahap praktik memberikan kesempatan kepada setiap guru sejarah untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh secara langsung. Peserta diarahkan untuk memilih topik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kemudian menyusun cerita sederhana berdasarkan materi atau konteks pembelajaran yang akan digunakan.

Setelah naskah cerita selesai disusun, peserta dibimbing untuk mengembangkan cerita tersebut menjadi *storybook* digital dengan memanfaatkan teknologi AI. Dalam proses ini, guru dapat mengeksplorasi unsur narasi dan visual sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih komunikatif dan menarik. Kegiatan praktik dirancang secara mandiri agar setiap peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pengembangan bahan ajar.

Melalui kegiatan tersebut, guru tidak hanya belajar menggunakan perangkat AI, tetapi juga mengembangkan kemampuan dalam merancang, mengevaluasi, dan menyempurnakan produk digital. Dengan demikian, proses pembuatan

storybook menjadi sarana untuk mengembangkan literasi digital sekaligus kreativitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran.

d. Penguatan Literasi Digital dan Kreativitas

Tahap selanjutnya berupa penguatan literasi digital dan kreativitas melalui kegiatan diskusi dan refleksi. Peserta diajak untuk mendiskusikan pengalaman selama menggunakan teknologi AI serta mengidentifikasi manfaat dan tantangan yang mungkin muncul ketika teknologi tersebut diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Melalui diskusi tersebut, guru diarahkan untuk memahami bahwa teknologi digital tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana hiburan atau pencarian informasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk belajar, menciptakan karya, dan mengembangkan inovasi pembelajaran. Pengalaman menghasilkan *storybook* secara langsung diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengeksplorasi ide serta mendorong mereka untuk terus mengembangkan kemampuan literasi digital.

Penguatan ini juga menekankan bahwa pemanfaatan AI perlu tetap disertai dengan keterlibatan aktif manusia. Guru tetap memiliki peran dalam menentukan tujuan pembelajaran, memilih materi, mengembangkan gagasan, memeriksa kesesuaian informasi, serta menyempurnakan hasil yang dihasilkan oleh teknologi. Dengan demikian, AI diposisikan sebagai alat bantu kreatif yang mendukung pekerjaan guru, bukan sebagai pengganti kemampuan berpikir dan kreativitas guru.

3. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai proses dan pengalaman guru selama mengikuti kegiatan pembuatan *storybook* berbasis AI. Evaluasi difokuskan pada proses keterlibatan peserta dalam menggunakan Gemini AI, mulai dari penyusunan ide, pembuatan *prompt*, pengembangan cerita, hingga menghasilkan *storybook* sebagai media pembelajaran.

Melalui evaluasi proses tersebut, guru menyampaikan perspektif nya dalam pemanfaatan Gemini AI sehingga dapat mengidentifikasi perkembangan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital, kreativitas dalam mengembangkan ide pembelajaran, serta tingkat kemandirian selama menyelesaikan produk. Evaluasi juga menjadi bahan refleksi untuk mengetahui bagian kegiatan yang telah berjalan dengan baik maupun aspek yang masih memerlukan pendampingan.

Dengan demikian, evaluasi tidak hanya diarahkan untuk menilai produk akhir *storybook*, tetapi juga untuk melihat pengalaman belajar peserta selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil evaluasi diharapkan dapat menjadi dasar dalam menentukan perbaikan dan pengembangan program pemanfaatan AI sebagai media pendukung pembelajaran pada kegiatan selanjutnya.

Hasil penelitian dan Pembahasan

MGMP Sejarah SMA di Kabupaten Indragiri Hulu memiliki peran yang sangat mendukung berjalan nya kebijakan kurikulum, keberadaan MGMP juga menjadi tempat kolaboratif bagi guru untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, serta praktik terbaik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Tercatat sebanyak 38 guru Sejarah yang aktif tergabung dalam organisasi ini, yang berasal dari berbagai SMA Negeri dan SMA Swasta di wilayah Kabupaten Indragiri Hulu. Dengan jumlah anggota tersebut, MGMP berperan sebagai komunitas profesional yang tidak hanya memperkuat kompetensi guru, tetapi juga mendorong peningkatan kualitas pembelajaran Sejarah secara berkelanjutan. Kemudian Kegiatan MGMP sejarah SMA dilaksanakan secara rutin dengan jadwal yang telah di susun oleh MKKS SMA (Musyawarah Kerja Kepala Sekolah) yaitu pada hari sabtu, di minggu ketiga tiap bulan nya. Tempat atau lokasi untuk MGMP Sejarah juga di tentukan langsung. Storybook yang dihasilkan memuat cerita sederhana sesuai dengan ide masing-masing guru Sejarah yang dimana guru Sejarah akan menyesuaikan dengan Tujuan Pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan dipersiapkan serta dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi AI. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, guru Sejarah sangat antusias dan mampu mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gemini AI dapat mendukung guru dalam menghasilkan karya digital sekaligus memberikan pengalaman belajar yang melibatkan keterampilan menulis, kreativitas, komunikasi, dan pemanfaatan teknologi secara positif. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Nugraha (2022) yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengakses informasi, tetapi juga kemampuan menciptakan dan memanfaatkan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menggunakan teknologi sebagai media untuk memperoleh informasi, tetapi juga sebagai sarana menghasilkan produk digital berupa storybook.

Menurut Ma'azzah *et al.* (2025), media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu guru menyampaikan materi kepada siswa sehingga isi pelajaran dapat dipahami dengan lebih efektif. Salah satu jenis media yang dianggap mampu meningkatkan pemahaman siswa adalah *buku cerita*. Menurut Huck, C. S., Hepler, S. I., dan Hickman (1987), *buku cerita* adalah jenis buku yang menyampaikan pesan melalui kombinasi gambar dan teks. Kedua elemen dirancang untuk menyampaikan makna spesifik, dengan penggunaan bahasa yang diharapkan mendorong siswa mengembangkan imajinasi melalui cerita yang disajikan. Istilah *buku cerita* berasal dari bahasa Inggris, yaitu kata "cerita" yang berarti cerita dan "buku" yang berarti buku, sehingga merujuk pada buku cerita yang umumnya ditujukan untuk anak-anak. *Buku cerita* adalah buku yang menggabungkan ilustrasi dan teks yang saling mendukung untuk menggambarkan alur cerita (Pasaka *et al.*, 2022). Buku cerita bergambar ini adalah kumpulan cerita yang disertai ilustrasi visual yang bertujuan membantu pembaca memahami dan menyerap informasi dari cerita dengan lebih mudah (Apriliani *et al.*, 2020).

Penggunaan *storybook* berbasis kecerdasan buatan (AI) tidak hanya berperan sebagai media penyajian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan siswa terlihat lebih tinggi ketika mereka mengembangkan ide cerita ke dalam bentuk *storybook* dibandingkan ketika melakukan kegiatan menulis dengan pendekatan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi literasi digital dalam pembelajaran dapat memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk berkreasi sekaligus meningkatkan ketertarikan mereka terhadap proses pembelajaran. Temuan

tersebut sejalan dengan Rosyidah dan Rahmawati (2025) yang mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis literasi digital berpotensi meningkatkan keaktifan siswa serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Selain itu, penggunaan *storybook* berbasis AI memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga mendorong inspirasi terbaru dalam menyediakan media pembelajaran yang beda selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut mendukung pendapat Rosyidah dan Rahmawati (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis literasi digital dapat meningkatkan keaktifan individu dalam pembelajaran serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Pemanfaatan teknologi AI dalam kegiatan ini juga mendukung pendapat Ginting (2025) bahwa AI dalam pendidikan dasar dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui bantuan AI, guru sejarah memperoleh kemudahan dalam mengembangkan ilustrasi dan menyusun *storybook* digital tanpa mengurangi kesempatan mereka untuk menuangkan ide dan kreativitas sendiri. Dengan demikian, AI berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti proses berpikir siswa. Meskipun demikian, hasil kegiatan ini masih memiliki keterbatasan.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan *storybook*, seluruh guru Sejarah terlibat aktif dalam menyimak penjelasan mengenai cara pembuatan cerita pendek dan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran. Melalui tampilan *storybook* digital yang ditunjukkan pada layar infokus, bahwa guru mampu mengamati isi prompt yang akan menjadi awal cerita, ilustrasi, serta proses pengembangan cerita menjadi buku digital. Kemudian, guru sejarah menjadi lebih mampu untuk membedakan kelebihan dan kekurangan dalam penyusunan *storybook* Gemini AI ini diantaranya adalah :

1. Kelebihan dan Kekurangan *Media* Buku Cerita

a. Keunggulan

1. Penggunaan Buku Cerita dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut (Nyihana, 2021):

- 1) Buku cerita bergambar memiliki beberapa keunggulan:
- 2) Mereka konkret, berusaha menghasilkan gambar realistis yang sesuai dengan situasi dunia nyata, bukan sekadar kumpulan kalimat verbal.
- 3) Buku cerita bergambar membantu anak-anak belajar tentang dunia, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya.
- 4) Media visual adalah pilihan yang terjangkau, mudah didapatkan, dan dapat digunakan tanpa memerlukan alat khusus.
- 5) Media ini sering menggambarkan serangkaian cerita, yang diharapkan dapat mendorong keterampilan membaca siswa.
- 6) Buku cerita bergambar dapat mengembangkan imajinasi anak-anak.

b. Kekurangan

Selain keuntungannya, buku cerita bergambar juga memiliki kekurangan berikut:

- 1) Gambar hanya berfokus pada apa yang terlihat, terbatas pada karya dua dimensi untuk indera visual.
- 2) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif dalam aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penjelasan dalam bentuk kalimat sangat terbatas.
- 3) Mendistribusikan buku cerita bergambar membutuhkan biaya dan usaha yang tinggi.

2. Kerugian ini sebenarnya dapat diatasi dengan beberapa cara, termasuk:

- a. Gunakan gambar yang tidak terlalu padat; Pilih saja bagian terpenting yang benar-benar mendukung penjelasan, seperti saat kita memilih foto terbaik untuk diposting, agar tidak membingungkan penonton.
- b. Susun gambar dan teks dengan rapi, seperti kami merapikan meja belajar, sehingga semuanya memiliki tempatnya. Dengan cara ini, buku tidak akan terlihat berantakan atau berantakan dan akan lebih nyaman untuk dibaca.
- c. Berkolaborasi dengan ilustrator atau penulis lain dapat membantu menghemat waktu dan tenaga, mirip seperti kita berbagi pekerjaan rumah untuk meringankan beban kerja. Selain itu, biaya produksi buku dapat dikurangi dengan mencari printer yang lebih terjangkau atau memilih bahan buku yang lebih ekonomis.

Selama proses pembelajaran, guru sebagian besar menggunakan buku teks, slide presentasi, dan gambar statis yang tersedia dalam buku referensi. Bab ini menyajikan hasil penelitian tentang penggunaan *buku cerita* oleh guru sejarah. Para guru mulai menggunakan aplikasi Gemini AI untuk membuat *buku cerita digital* yang berisi ilustrasi, alur cerita, dan narasi sederhana tentang peristiwa sejarah. Berdasarkan wawancara, para guru mengambil langkah-langkah berikut:

1. Tahapan *Pembuatan Media* Buku Cerita

Berdasarkan wawancara, para guru mengambil langkah-langkah berikut:

- a) Menentukan materi sejarah, seperti sejarah lokal (Indragiri Hulu), periode Hindia Belanda, atau peristiwa nasional lainnya.
- b) Memasukkan prompt ke dalam Gemini AI, dengan kalimat contoh: "Saya seorang guru sejarah, silakan buat cerita sejarah lokal tentang kerajaan Indragiri dalam gaya seni animasi dengan 10 slide menggunakan gaya seni Claymation, visual, bahasa sederhana, karakter utama, dan urutan peristiwa yang jelas."
- c) Setelah *buku cerita* dipajang dengan rapi, guru membagikan tautan tersebut kepada siswa sebagai sumber belajar dan membantu mereka memahami cara memecahkan masalah yang akan dibahas bersama teman kelompok. Selain itu, guru menampilkan *buku cerita* di layar LCD agar siswa dapat fokus pada alur cerita.

2. Manfaat Menggunakan Buku Cerita Berbasis AI Gemini dalam Pembelajaran Sejarah

Menurut Pagarra H dan Syawaludin (2022), penggunaan media pembelajaran memberikan beberapa manfaat dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran, termasuk:

- a) Media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memicu pertumbuhan motivasi untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.
- b) Penyajian materi menjadi lebih mudah dipahami karena lebih jelas, memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran dan menguasai materi dengan lebih baik.
- c) Beragam metode pembelajaran menjadi semakin kaya. Pembelajaran tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal guru, sehingga siswa tetap antusias dan tidak merasa bosan selama proses belajar.
- d) Media pembelajaran juga membantu memperjelas penyampaian pesan atau informasi, sehingga memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan

efektivitas hasil yang dicapai. Siswa juga dapat memahami dengan jelas alur cerita sejarah yang disajikan secara modern.

- e) Menyajikan Pembelajaran yang Bermakna agar siswa dapat mengaitkan isi cerita dengan nilai-nilai moral, perubahan sosial, dan dampaknya terhadap masa kini, sehingga pembelajaran menjadi lebih reflektif.



Gambar 1 : Pelaksanaan Sosialisasi *storybook*



Gambar 2. Penyampaian prompt sebagai ide penyusunan *storybook*



Gambar 3. Kesiapan dan respon guru-guru sejarah dalam menyiapkan prompt sesuai dengan Tujuan Pembelajaran

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa perspektif guru Sejarah sangat terbantu dalam pemanfaatan gemini AI terutama dalam memberikan manfaat dan mampu dalam menyediakan media bahan ajar berupa storybook. Sehingga guru Sejarah juga mampu memahami konsep dasar literasi digital dan mengenali pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar yang kreatif.

Hal ini di dukung oleh pernyataan dari Ibu Rumiris, S.Pd menurut beliau : “Storybook merupakan media pembelajaran sejarah terbaru dengan memanfaatkan gemini AI yang telah tersedia, sehingga kita sebagai guru mampu menggunakan prompt sesuai kebutuhan materi ajar kita.”

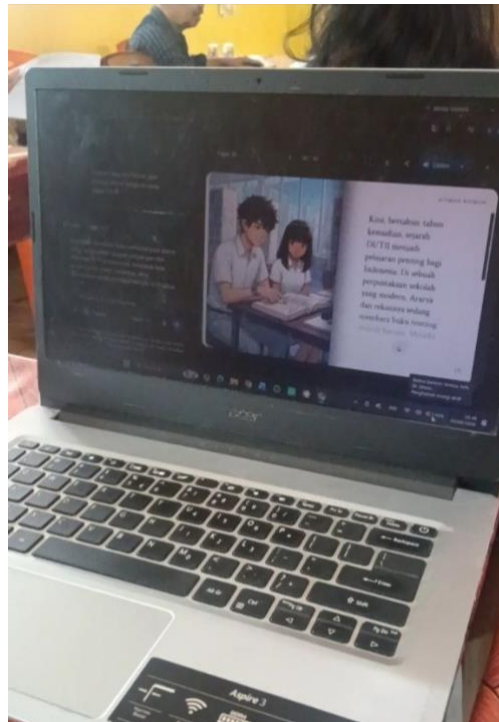
Gap (kesenjangan) bahwa Setiap guru menunjukkan tingkat pemahaman yang berbeda, namun secara umum terlihat peningkatan ketertarikan terhadap penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatnya keberanian untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama kegiatan berlangsung. Tahap pelaksanaan juga dilengkapi dengan kegiatan pembuatan cerita sederhana dan pengembangan cerita menjadi storybook berbasis AI. Pada tahap ini, guru Sejarah memperoleh pengalaman langsung dalam menuangkan ide dan imajinasi mereka ke dalam bentuk cerita digital.

Hal ini di dukung pernyataan menurut perspektif Ibu Yesi Asrianti, S.Pd., M.Pd menurutnya adalah “Adapun kelebihan dengan menggunakan gemini AI sebagai proses pembelajaran merupakan alternatif terbaik dalam penyusunan media pembelajaran terbaru. Sehingga hasil storybook sangat membantu pembelajaran Sejarah dari rangkaian cerita pendek yang memiliki makna mendalam dalam memahami peristiwa yang terjadi.”

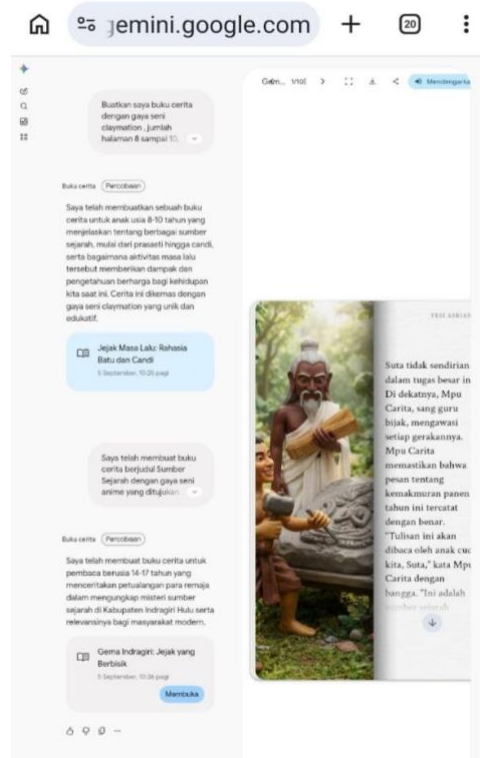
Hasil evaluasi dalam pemanfaatan Gemini AI ini memiliki Kualitas hasil kegiatan storybook menunjukkan capaian yang sangat baik. Tampilan visual yang menarik pada storybook digital membantu guru sejarah lebih mudah memahami isi cerita sekaligus meningkatkan minat penyusunan media pembelajaran terhadap kegiatan literasi digital. Penggunaan teknologi AI dalam proses pembuatan storybook juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini berperan penting dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan literasi digital, serta motivasi guru untuk menyiapkan prompt lainnya yang dengan mudah nantinya untuk persiapan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa program storybook efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan pengembangan keterampilan siswa sekolah dasar.

Hal ini didukung menurut perspektif Ibu Gusti Ningsih, menurutnya adalah “Prompt yang diajarkan akan menjadi bahan utama dalam meneruskan cerita pendek

mengenai suatu peristiwa sejarah lainnya. Kemudian refleksi pemanfaatan gemini AI melalui storybook sangat besar pengaruhnya, sehingga inspirasi dalam menyampaikan pembelajaran Sejarah menjadi tidak bosan dengan adanya cerita pendek yang disajikan tiap slide ini, dan bahan-bahan storybook juga mampu di download melalui file PDF lalu disimpan.”



Gambar 4. Merupakan hasil dari prompt yang telah menjadi *storybook*



Gambar 5. Merupakan hasil dari prompt yang telah menjadi *storybook*

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengikuti kegiatan dengan aktif, disiplin, dan antusias. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu menyusun *storybook* digital sederhana, mempresentasikan hasil karya, serta menjelaskan isi cerita dengan baik. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan dan penilaian terhadap produk yang dihasilkan, siswa terlihat aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari penyusunan cerita hingga presentasi *storybook* digital. Kegiatan ini juga menunjukkan adanya perkembangan dalam kemampuan menulis, kreativitas, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, guru sejarah akhirnya menemukan sesuatu hal yang baru dan mampu menyusun cerita sederhana, memanfaatkan teknologi AI untuk mengembangkan *storybook* digital. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Gemini *storybook* berbasis AI dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi digital, kreativitas, dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang interaktif. Program *storybook* berbasis AI dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah-sekolah dan guru mata pelajaran dengan menyesuaikan kesiapan sarana dan kemampuan guru ataupun murid di sekolah.

Guru disarankan memberikan pendampingan dalam pemanfaatan teknologi AI agar penggunaannya tetap mendukung tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian atau kegiatan pengabdian dilaksanakan juga sebagai pengimbasan ataupun berbagi praktik baik bersama kelompok guru yang tergabung dalam Komunitas MGMP Sejarah SMA di Kabupaten Indragiri Hulu.

Daftar Pustaka

- Alma'un, K., Pratama, K. W., Azizah, F. N., Fahrudin, R., Farida, M. N., & Zulfaida, A. (2026). Implementasi *storybook* berbasis AI untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas 4 SDN Parang 2. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*. <http://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/article/view/4680>
- Ananda, A., Musaddat, S., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 452–461. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2658>
- Apriliani, Siwi P., and Elvira H. Radia. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994-1003, doi:[10.31004/basicedu.v4i4.492](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Huck, C. S., Hepler, S. I., & Hickman, J. (1987). *Sastra anak-anak di sekolah dasar*. Edisi ke-4. Holt, Rinehart, dan Winston.
- Ma'azzah, A., Marzuki, I., & Indah Sari, A. D. (2025). Pengembangan Media Storybook Materi Cerita Tentang Daerahku Kerajaan Giri Kedaton Gresik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 12(8), 51–60. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v12i8.11052>
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nyihana, E. (2021) *Metode PjBL (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach dalam Berpikir Kritis dan Komunikatif bagi Siswa*. Penerbit Adab, Yogyakarta. 150 page
- Pagarra, H., A. Syawaluddin, W. Krismanto. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Makassar
- Pasaka, J. T., Julianto, I. N. L., & Artha, I. G. A. I. B. (2022). Perancangan Storybook Digital Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbentuk Game Edukasi. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1682>
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, S., Lowther, D., & Russell, J. (2012). *Teknologi Instruksional dan Media untuk Pembelajaran*. New York: Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, M & W. Arfiansyah. (2021). Konsep Merdeka Belajar dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 7(2).120-133