



PEMANFAATAN GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH BAGI MAHASISWA SEMESTER IV DI UNIVERSITAS PGRI PONTIANAK

**Teguh Agustian¹, Dinar Santoso², Eka Jaya Putra Utama³, Muhammad Sadikin⁴, Sahid
Hidayat⁵, Riki Maulana⁶, Sandie⁷**

¹Program Study History Education, Universitas PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia

²Program Study Early Childhood Education, Universitas PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia

³Master's Program in Mathematics Education, Universitas PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia

⁴Information Technology Education, Universitas PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia

E-mail: teguh26agustian@gmail.com

Abstract

The development of Generative Artificial Intelligence (GenAI) has created new opportunities for educational media development and history learning in higher education. This study aims to analyze the experiences of fourth-semester History Education students in utilizing GenAI as an educational medium, identify its applications in developing history learning media, and examine its benefits, challenges, information verification practices, and academic integrity concerns. A descriptive qualitative approach was employed. Participants were purposively selected from fourth-semester History Education students who participated in AI training and practical activities. Data were collected through observations, semi-structured interviews, documentation of AI-assisted educational media products, and student reflections. Data were analyzed through reduction, coding, categorization, thematic analysis, and conclusion drawing, with credibility established through source and technique triangulation. The findings indicate that students utilized GenAI to generate learning ideas, develop materials, create storyboards, produce historical visualizations, prepare video scripts, develop quizzes, and design digital presentations. GenAI was perceived as increasing efficiency and creativity. However, students faced challenges related to inaccurate information, limited prompt-writing skills, over-reliance, and academic ethical concerns. Therefore, GenAI should be integrated through a human-centred learning framework that emphasizes critical thinking, source verification, historical interpretation, and academic responsibility.

Keywords: *Generative Artificial Intelligence (GenAI), educational media, history education*



Abstrak

Perkembangan Kecerdasan Buatan Generatif (Generative Artificial Intelligence/GenAI) telah menciptakan peluang baru dalam pengembangan media pendidikan dan pembelajaran sejarah di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman mahasiswa Pendidikan Sejarah semester IV dalam memanfaatkan GenAI sebagai media pembelajaran, mengidentifikasi penerapannya dalam pengembangan media pembelajaran sejarah, serta mengkaji manfaat, tantangan, praktik verifikasi informasi, dan persoalan integritas akademik yang dihadapi mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Partisipan dipilih secara purposive dari mahasiswa Pendidikan Sejarah semester IV yang mengikuti pelatihan dan kegiatan praktik penggunaan AI. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi produk media pembelajaran berbantuan AI, dan refleksi mahasiswa. Data dianalisis melalui tahap reduksi data, pengodean, kategorisasi, analisis tematik, dan penarikan kesimpulan. Kredibilitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan GenAI untuk menghasilkan ide pembelajaran, mengembangkan materi, membuat storyboard, menghasilkan visualisasi sejarah, menyusun naskah video, membuat kuis, dan merancang presentasi digital. GenAI dipandang mampu meningkatkan efisiensi dan kreativitas. Namun, mahasiswa menghadapi tantangan berupa ketidakakuratan informasi, keterbatasan kemampuan menyusun prompt, ketergantungan berlebihan, dan persoalan etika akademik. Oleh karena itu, GenAI perlu diintegrasikan melalui kerangka pembelajaran yang berpusat pada manusia dengan menekankan kemampuan berpikir kritis, verifikasi sumber, interpretasi sejarah, dan tanggung jawab akademik.

Kata kunci: Kecerdasan Buatan Generatif (GenAI), Media Pembelajaran, Pendidikan Sejarah



Pendahuluan

Transformasi digital telah mengubah praktik pendidikan tinggi secara fundamental. Salah satu perkembangan yang paling cepat adalah munculnya Artificial Intelligence (AI), khususnya Generative Artificial Intelligence (GenAI), yang mampu menghasilkan teks, gambar, audio, video, presentasi, dan berbagai bentuk konten digital berdasarkan instruksi pengguna. Perkembangan tersebut tidak hanya menghasilkan teknologi baru, tetapi juga mendorong perubahan terhadap cara mahasiswa belajar, mencari informasi, menghasilkan karya akademik, dan berinteraksi dengan sumber pengetahuan. Crompton dan Burke (2023) menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pendidikan tinggi telah berkembang pada berbagai fungsi, termasuk AI assistant, intelligent tutoring system, assessment, prediction, dan dukungan pembelajaran. Perkembangan GenAI kemudian memperluas fungsi tersebut karena interaksi dengan AI dapat dilakukan melalui bahasa alami. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya menggunakan teknologi untuk mencari informasi, tetapi juga dapat meminta AI menyusun, mengembangkan, mengorganisasikan, dan memodifikasi konten pembelajaran. Systematic mapping review yang dilakukan Yusuf et al. (2024) terhadap 407 publikasi menunjukkan bahwa penelitian GenAI dalam pendidikan berkembang pada tema aplikasi dan dampak, implikasi etis, perspektif dan pengalaman pengguna, adopsi institusional, serta performa. GenAI juga mulai diposisikan sebagai sarana peningkatan pedagogis, bantuan penulisan dan produktivitas, pengembangan keterampilan profesional, serta pembelajaran interdisipliner.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa GenAI memiliki potensi untuk digunakan sebagai media edukasi. Akan tetapi, potensi teknologi tersebut tidak secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Keberhasilan pemanfaatan AI sangat



bergantung pada kemampuan mahasiswa memahami tujuan penggunaannya, menyusun instruksi, mengevaluasi keluaran, melakukan verifikasi, serta mengintegrasikan hasil AI dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Dalam konteks Pendidikan Sejarah, persoalan tersebut menjadi lebih kompleks. Pembelajaran sejarah bukan sekadar aktivitas memperoleh informasi mengenai masa lalu, tetapi merupakan proses memahami perubahan, kontinuitas, kronologi, hubungan sebab-akibat, perspektif, bukti, sumber, dan interpretasi. Oleh karena itu, informasi yang dihasilkan AI tidak dapat langsung diposisikan sebagai fakta sejarah.

Berdasarkan penelitian Kindenberg (2024), misalnya, menunjukkan bahwa terdapat persoalan penting ketika narasi sejarah yang dihasilkan ChatGPT dibandingkan dengan narasi yang ditulis oleh peserta didik. Hal tersebut menunjukkan perlunya perhatian terhadap bagaimana AI menghasilkan dan menyajikan narasi Sejarah, Mierwald (2024) melalui studi kualitatif terhadap 21 peserta didik juga menunjukkan bahwa interaksi dengan ChatGPT dalam tugas pembelajaran sejarah menghasilkan bentuk interaksi yang menarik untuk dikaji dari perspektif komunikasi manusia-mesin dan pembelajaran sejarah. Lebih lanjut, Pope dan Ma (2024) melakukan wawancara semi-terstruktur terhadap tujuh sejarawan yang mengajar pada tingkat universitas untuk memahami penggunaan kritis GenAI dalam pendidikan sejarah. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa GenAI memiliki peluang sekaligus persoalan yang perlu dipertimbangkan secara kritis dalam pendidikan sejarah.

Persoalan lain adalah akurasi informasi. GenAI dapat menghasilkan jawaban yang tampak meyakinkan tetapi tidak selalu benar. Model AI dapat menghasilkan informasi yang keliru, referensi yang tidak tepat, bahkan sumber yang tidak pernah ada. Dalam konteks sejarah, risiko tersebut dapat menghasilkan pemahaman masa lalu yang salah apabila mahasiswa menerima keluaran AI tanpa melakukan verifikasi.



American Historical Association juga menegaskan bahwa keluaran AI tidak boleh diterima sebagai representasi kebenaran sejarah secara otomatis. AI dapat menghasilkan informasi, referensi, kutipan, maupun visual sejarah yang bersifat fabrikatif sehingga mahasiswa perlu mengembangkan kemampuan evaluasi sumber dan berpikir historis. Oleh karena itu, kebutuhan terhadap AI literacy semakin penting. AI literacy tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga kemampuan memahami konsep AI, menggunakannya, mengevaluasi keluaran, memahami risiko, dan mengambil keputusan etis.

Sebuah systematic review terhadap 47 artikel mengenai AI literacy menunjukkan bahwa AI literacy telah berkembang sebagai bidang penelitian tersendiri dan membutuhkan pengembangan konsep, implementasi, serta metode penilaian yang lebih sistematis. Lintner (2024) juga menunjukkan bahwa perkembangan skala AI literacy memperlihatkan kebutuhan untuk membedakan AI literacy dari literasi teknologi sebelumnya. Dalam pendidikan guru, kebutuhan tersebut semakin penting. Kajian scoping review mengenai AI literacy dalam teacher education menunjukkan bahwa AI literacy mencakup dimensi epistemik, praktis, dan etis, tetapi konteks pendidikan guru masih relatif kurang diteliti.

Mahasiswa Pendidikan Sejarah merupakan calon pendidik yang nantinya akan berhadapan langsung dengan peserta didik dan perkembangan teknologi. Karena itu, pengalaman mereka dalam menggunakan AI perlu dikaji bukan hanya berdasarkan kemampuan teknis, tetapi juga berdasarkan bagaimana mereka memahami, mengevaluasi, memaknai, dan merefleksikan penggunaan teknologi tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengalaman mahasiswa Pendidikan Sejarah semester IV dalam memanfaatkan GenAI sebagai media edukasi dalam pembelajaran sejarah.



Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai pengalaman, persepsi, proses, manfaat, kendala, serta refleksi mahasiswa Pendidikan Sejarah dalam memanfaatkan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) sebagai media edukasi. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian tidak diarahkan untuk mengukur pengaruh penggunaan AI secara statistik, melainkan untuk memahami fenomena pemanfaatan teknologi berdasarkan pengalaman dan perspektif partisipan dalam konteks pembelajaran yang alamiah. Pendekatan tersebut relevan dengan perkembangan penelitian AI dalam pendidikan tinggi yang menekankan pentingnya mengkaji pengalaman pengguna, praktik pemanfaatan, implikasi pedagogis, serta persoalan etika dan integritas akademik secara kontekstual (Crompton & Burke, 2023; Bond et al., 2024; Yusuf et al., 2024).

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Informan penelitian terdiri atas mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah semester IV yang mengikuti kegiatan pemanfaatan GenAI, memiliki pengalaman menggunakan sekurang-kurangnya satu aplikasi GenAI, terlibat secara langsung dalam pengembangan media edukasi berbasis AI, serta bersedia memberikan informasi melalui proses wawancara dan refleksi. Jumlah informan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan dan kecukupan informasi sampai mencapai kondisi kejenuhan data (*data saturation*), sehingga jumlah akhir informan ditentukan berdasarkan sejauh mana informasi yang diperoleh telah mampu memberikan gambaran yang memadai mengenai fenomena yang dikaji. Pemilihan mahasiswa Pendidikan Sejarah sebagai informan didasarkan pada pertimbangan bahwa calon pendidik sejarah membutuhkan tidak hanya keterampilan teknis dalam menggunakan



teknologi, tetapi juga kemampuan kritis untuk mengevaluasi informasi yang dihasilkan AI, terutama karena GenAI dapat menghasilkan narasi, referensi, dan representasi sejarah yang tampak meyakinkan tetapi belum tentu akurat (Kindenberg, 2024; Mierwald, 2024; Pope & Ma, 2024).

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, dan refleksi mahasiswa. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pelatihan, diskusi, praktik penggunaan aplikasi GenAI, penyusunan *prompt*, pengembangan media, dan presentasi produk mahasiswa untuk memperoleh gambaran mengenai perilaku, interaksi, strategi penggunaan teknologi, serta respons mahasiswa selama proses pembelajaran. Wawancara semi-terstruktur digunakan sebagai teknik utama untuk menggali pengalaman dan persepsi mahasiswa secara lebih mendalam, meliputi pengalaman awal menggunakan AI, jenis aplikasi yang digunakan, tujuan pemanfaatan, manfaat yang dirasakan, kendala teknis dan akademik, kontribusi AI terhadap kreativitas, kemampuan menyusun *prompt*, praktik verifikasi informasi, potensi ketergantungan, serta pemahaman mahasiswa mengenai etika dan integritas akademik. Penggunaan wawancara semi-terstruktur memungkinkan peneliti memperoleh data yang terarah sekaligus memberikan ruang kepada informan untuk menjelaskan pengalaman mereka secara bebas dan reflektif. Hal tersebut penting karena penelitian mengenai GenAI di pendidikan tinggi menunjukkan bahwa pengalaman mahasiswa terhadap teknologi sangat beragam dan dipengaruhi oleh tujuan, konteks, tingkat literasi AI, serta kemampuan mereka mengevaluasi keluaran sistem (Johnston et al., 2024; Mansoor et al., 2024; O'Dea et al., 2024).

Selain wawancara, dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian melalui pengumpulan produk media edukasi yang dikembangkan mahasiswa, *prompt* yang digunakan dalam berinteraksi dengan AI, tangkapan layar proses penggunaan aplikasi, *storyboard*, naskah video, video pembelajaran, infografis, presentasi, serta



dokumentasi kegiatan. Dokumentasi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan, tetapi juga menjadi sumber data untuk mengidentifikasi bagaimana mahasiswa mengintegrasikan keluaran AI dengan gagasan, pengetahuan, dan kreativitas mereka sendiri. Penggunaan dokumentasi menjadi penting karena produk yang dihasilkan melalui GenAI perlu dianalisis tidak hanya dari aspek visual dan teknis, tetapi juga dari aspek akurasi informasi, relevansi pedagogis, dan kemampuan mahasiswa melakukan seleksi serta revisi terhadap keluaran AI. Dalam konteks pendidikan sejarah, kebutuhan tersebut semakin penting karena penggunaan GenAI dapat menghasilkan informasi sejarah yang tidak akurat atau bahkan sumber yang bersifat fabrikatif sehingga mahasiswa perlu melakukan pemeriksaan dan perbandingan dengan sumber akademik yang kredibel (Kindenberg, 2024; Pope & Ma, 2024; Miao & Holmes, 2023).

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan refleksi kemudian dianalisis secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, coding, kategorisasi, analisis tematik, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap pengumpulan data, seluruh informasi dari hasil observasi, transkrip wawancara, dokumen produk mahasiswa, dan refleksi dihimpun secara sistematis. Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi informasi yang relevan dengan fokus penelitian, khususnya informasi mengenai pengalaman penggunaan GenAI, kreativitas, efisiensi, kemampuan menyusun *prompt*, verifikasi informasi, *historical thinking*, ketergantungan, etika, dan integritas akademik. Selanjutnya, proses *coding* dilakukan terhadap transkrip wawancara, catatan observasi, refleksi, dan dokumen mahasiswa dengan memberikan kode terhadap unit-unit informasi yang memiliki makna tertentu. Kode-kode yang memiliki kesamaan kemudian dikelompokkan menjadi kategori, dan kategori tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi tema penelitian melalui analisis tematik. Proses tersebut memungkinkan



peneliti menemukan pola pengalaman mahasiswa secara lebih sistematis, misalnya tema AI sebagai pemantik kreativitas, AI sebagai asisten produksi media, efisiensi pembelajaran, keterampilan *prompting*, verifikasi informasi, *critical AI literacy*, *historical thinking*, ketergantungan terhadap AI, serta etika dan integritas akademik.

Tahap penyajian data dilakukan melalui uraian naratif, matriks kategori, serta penyajian kutipan informan yang representatif untuk memperkuat interpretasi penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan keterkaitan antartema dan pola yang ditemukan selama proses analisis. Proses analisis tersebut sejalan dengan kebutuhan penelitian GenAI yang tidak hanya menilai keberadaan teknologi, tetapi juga memahami bagaimana teknologi digunakan, dimaknai, dan dievaluasi oleh pengguna dalam konteks pendidikan (Bond et al., 2024; Yusuf et al., 2024). Untuk memastikan keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi sumber, triangulasi teknik, *member checking*, dan pemeriksaan dokumentasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa informan untuk mengidentifikasi kesamaan maupun perbedaan pengalaman mahasiswa.

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil wawancara dengan hasil observasi, refleksi, dan dokumentasi produk yang dihasilkan mahasiswa sehingga interpretasi peneliti tidak hanya bergantung pada pernyataan verbal informan. *Member checking* dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada informan untuk memeriksa kembali informasi atau interpretasi yang berkaitan dengan pengalaman mereka sehingga data yang digunakan sesuai dengan maksud yang disampaikan. Sementara itu, pemeriksaan dokumentasi dilakukan dengan mencocokkan informasi hasil wawancara dan observasi dengan produk media, *prompt*, tangkapan layar, *storyboard*, dan dokumen pembelajaran yang dihasilkan selama kegiatan. Strategi tersebut diperlukan karena penelitian mengenai GenAI memiliki



persoalan khusus terkait transparansi proses penggunaan teknologi, akurasi informasi, dan tanggung jawab pengguna. UNESCO menekankan bahwa pemanfaatan GenAI dalam pendidikan perlu ditempatkan dalam kerangka human-centred approach, sedangkan kajian mengenai integritas akademik menunjukkan bahwa penggunaan GenAI perlu disertai transparansi, evaluasi kritis, dan tanggung jawab pengguna terhadap hasil yang dihasilkan (Miao & Holmes, 2023; Bittle & El-Gayar, 2025).

Hasil Dan Pembahasan

1. Pola Pemanfaatan GenAI oleh Mahasiswa

Hasil observasi terhadap kegiatan pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) menunjukkan bahwa mahasiswa Pendidikan Sejarah semester IV telah menggunakan teknologi AI pada berbagai tahapan pengembangan media edukasi, mulai dari identifikasi materi, perencanaan, pengembangan materi, penulisan naskah, visualisasi, produksi media, evaluasi, hingga refleksi. Pada tahap identifikasi materi, GenAI dimanfaatkan untuk menemukan ide topik sejarah dan menentukan aspek materi yang potensial dikembangkan menjadi media pembelajaran, sedangkan pada tahap perencanaan mahasiswa menggunakan AI untuk menentukan konsep, format, karakteristik media, serta strategi penyajiannya. Selanjutnya, pada tahap pengembangan materi dan penulisan, AI digunakan untuk menghasilkan draf materi, menyusun kerangka pembahasan, mengembangkan naskah video, merumuskan pertanyaan pemantik, dan membuat rancangan aktivitas pembelajaran. Pada tahap visualisasi dan produksi, mahasiswa memanfaatkan berbagai kemampuan generatif AI untuk mengembangkan konsep visual, *storyboard*, ilustrasi, video, presentasi, dan bentuk media digital lainnya, sedangkan pada tahap evaluasi mahasiswa menggunakan AI untuk membantu



merancang kuis, pertanyaan evaluatif, maupun alternatif instrumen pembelajaran. Tahap terakhir berupa refleksi dilakukan dengan mengevaluasi kembali kesesuaian keluaran AI dengan tujuan pembelajaran, akurasi informasi, kualitas media, serta kemungkinan perbaikan produk.

Pola tersebut memperlihatkan bahwa mahasiswa tidak lagi memosisikan AI hanya sebagai mesin pencari informasi, melainkan mulai menggunakannya sebagai mitra dalam proses pengembangan media edukasi. Temuan ini sejalan dengan kajian sistematis Qin et al. yang menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan GenAI dalam beragam aktivitas pembelajaran dan bahwa penggunaan GenAI memiliki potensi memberikan manfaat terhadap proses belajar, meskipun persepsi dan pengalaman mahasiswa terhadap teknologi tersebut tetap beragam. Temuan serupa juga terlihat dalam *systematic mapping review* Yusuf et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan GenAI dalam pendidikan berkembang pada berbagai fungsi, termasuk peningkatan pedagogis, produktivitas akademik, pengembangan keterampilan, dan dukungan terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan GenAI dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai suatu proses kolaborasi manusia dan AI (*human-AI collaboration*), ketika mahasiswa memberikan instruksi melalui *prompt*, AI menghasilkan alternatif keluaran, mahasiswa melakukan evaluasi dan seleksi, kemudian melakukan revisi untuk menghasilkan produk akhir. Pola tersebut dapat dirumuskan sebagai mahasiswa → prompt → AI → output → evaluasi → revisi → produk, sehingga mahasiswa tetap menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran, sedangkan AI berfungsi sebagai teknologi pendukung yang memperluas kemungkinan ide dan mempercepat proses produksi media (Crompton & Burke, 2023; Bond et al., 2024; Yusuf et al., 2024).



2. GenAI sebagai Pemantik Kreativitas Mahasiswa

Salah satu temuan utama penelitian menunjukkan bahwa GenAI berperan sebagai pemantik kreativitas mahasiswa dalam merancang media edukasi sejarah. Mahasiswa memanfaatkan AI untuk memperoleh berbagai alternatif ide sebelum menentukan konsep produk yang akan dikembangkan, misalnya meminta AI menghasilkan gagasan infografis mengenai pergerakan nasional, struktur video pembelajaran tentang Proklamasi Kemerdekaan, pertanyaan pemantik mengenai sejarah lokal, rancangan *storyboard*, alternatif judul media, konsep visual, hingga skenario pembelajaran. Penggunaan tersebut menunjukkan bahwa AI dapat berfungsi sebagai *idea generator* yang membantu mahasiswa memperluas ruang eksplorasi sebelum mengambil keputusan kreatif. Dalam konteks ini, kreativitas tidak sepenuhnya berasal dari AI, karena mahasiswa tetap memiliki peran dalam memilih, menggabungkan, memodifikasi, mengkritisi, dan menyesuaikan keluaran AI dengan tujuan pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan Yusuf et al. (2024) yang menunjukkan bahwa GenAI memiliki potensi untuk mendukung *pedagogical enhancement* dan *professional skills development*, termasuk membantu pengguna menghasilkan berbagai alternatif gagasan dalam aktivitas pendidikan. Akan tetapi, keluaran AI tidak dapat secara langsung dianggap sebagai produk kreatif final karena kreativitas pedagogis tetap memerlukan pertimbangan manusia mengenai konteks peserta didik, tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta nilai-nilai yang hendak dikembangkan.

Dalam pembelajaran sejarah, pertimbangan tersebut menjadi semakin penting karena media yang menarik secara visual belum tentu memiliki akurasi historis dan relevansi pedagogis. Oleh karena itu, pemanfaatan AI sebagai pemantik kreativitas perlu diikuti kemampuan mahasiswa untuk melakukan



seleksi dan interpretasi agar produk yang dihasilkan tidak sekadar menarik secara teknologi, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami kronologi, konteks, perubahan, kontinuitas, sebab-akibat, perspektif, dan bukti sejarah. Dengan demikian, kreativitas yang dikembangkan melalui GenAI dalam pembelajaran sejarah merupakan kreativitas yang bersifat terarah, reflektif, dan berbasis tujuan pedagogis, bukan sekadar kemampuan menghasilkan konten secara cepat (Yusuf et al., 2024; Miao & Holmes, 2023).

3. GenAI sebagai Asisten Produksi Media

Selain berfungsi sebagai pemantik kreativitas, GenAI dalam penelitian ini juga ditemukan berperan sebagai asisten produksi media edukasi. Mahasiswa memanfaatkan AI untuk membantu menyusun struktur materi, membuat draf awal, mengembangkan *storyboard*, menulis naskah video, menghasilkan deskripsi visual, menyusun pertanyaan diskusi, membuat kuis, serta mengembangkan konsep presentasi. Pemanfaatan tersebut membantu mengurangi beban pekerjaan teknis terutama pada tahap awal produksi, sehingga mahasiswa dapat memusatkan perhatian pada proses pengembangan dan penyempurnaan produk. Namun, hasil observasi juga menunjukkan bahwa mahasiswa tetap perlu melakukan penyuntingan, penyederhanaan bahasa, penyesuaian dengan karakteristik pembelajaran sejarah, pemeriksaan fakta, dan modifikasi terhadap keluaran AI sebelum produk digunakan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa relasi mahasiswa dengan AI lebih tepat dipahami sebagai human-AI collaboration, bukan penggantian peran manusia oleh mesin. Temuan ini relevan dengan kajian AI literacy yang menunjukkan bahwa kompetensi penggunaan AI tidak hanya mencakup keterampilan operasional, tetapi juga kemampuan memahami fungsi teknologi, memberikan instruksi



secara tepat, mengevaluasi keluaran, dan mengambil keputusan berdasarkan hasil evaluasi (Lintner, 2024; Mansoor et al., 2024).

Dengan demikian, mahasiswa tidak cukup hanya mengetahui bagaimana menggunakan suatu aplikasi AI, tetapi harus memahami mengapa teknologi tersebut digunakan, kapan penggunaannya relevan, bagaimana mengevaluasi hasilnya, serta bagian mana yang masih harus dikerjakan melalui kemampuan berpikir manusia. Dalam konteks pendidikan sejarah, posisi mahasiswa sebagai pengendali proses menjadi sangat penting karena AI tidak memiliki tanggung jawab epistemik terhadap kebenaran sejarah. Mahasiswa tetap bertanggung jawab memastikan bahwa informasi, visualisasi, narasi, dan interpretasi yang terdapat dalam media memiliki dasar yang dapat dipertanggungjawabkan. Hal tersebut sejalan dengan pendekatan *human-centred AI* yang menempatkan manusia sebagai pengambil keputusan utama dalam proses pemanfaatan teknologi pendidikan (Miao & Holmes, 2023).

4. Kemampuan Menyusun *Prompt* sebagai Bagian dari AI Literacy

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kualitas keluaran GenAI sangat dipengaruhi oleh kemampuan mahasiswa menyusun *prompt*. Pada tahap awal penggunaan AI, mahasiswa cenderung memberikan instruksi yang singkat dan umum sehingga keluaran yang diperoleh juga bersifat umum. Setelah memperoleh pengalaman melalui praktik, mahasiswa mulai menyadari bahwa *prompt* yang lebih spesifik, kontekstual, dan sistematis dapat menghasilkan keluaran yang lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Mahasiswa kemudian diarahkan menggunakan struktur Role + Task + Context + Output + Constraint, misalnya dengan memberikan peran AI sebagai dosen Pendidikan Sejarah, menjelaskan tugas yang harus dilakukan, memberikan konteks materi, menentukan bentuk keluaran yang diharapkan, serta memberikan batasan



mengenai sumber, jumlah adegan, karakteristik peserta didik, atau pendekatan pembelajaran. Kemampuan tersebut menunjukkan perkembangan kompetensi praktis dalam AI literacy karena mahasiswa tidak hanya belajar mengoperasikan aplikasi, tetapi juga belajar berkomunikasi secara efektif dengan sistem generatif. Lintner (2024) menjelaskan bahwa AI literacy merupakan kompetensi multidimensional yang mencakup pemahaman, penggunaan, evaluasi, dan kesadaran terhadap implikasi teknologi AI, sedangkan Mansoor et al. (2024) menekankan pentingnya kemampuan mahasiswa memahami dan menggunakan AI secara tepat dalam konteks akademik. Dengan demikian, pembelajaran AI bagi mahasiswa Pendidikan Sejarah seharusnya tidak berhenti pada pengenalan berbagai aplikasi, tetapi perlu mencakup keterampilan merumuskan kebutuhan akademik dalam bentuk instruksi yang jelas, mengevaluasi respons AI, memperbaiki *prompt*, serta melakukan iterasi sampai memperoleh keluaran yang sesuai. Kemampuan *prompt engineering* dalam konteks pendidikan sejarah pada akhirnya bukan sekadar keterampilan teknis, tetapi bagian dari kemampuan mahasiswa mengartikulasikan tujuan pembelajaran, konteks sejarah, dan karakteristik media yang hendak dikembangkan.

5. Ketidakakuratan Informasi dan *Hallucination* dalam Konten Sejarah

Meskipun memberikan berbagai manfaat, penggunaan GenAI dalam penelitian ini juga memperlihatkan persoalan penting berupa ketidakakuratan informasi atau *hallucination*. Mahasiswa menemukan bahwa AI dapat memberikan jawaban yang terlihat meyakinkan tetapi setelah dibandingkan dengan sumber sejarah ternyata mengandung kesalahan tanggal, nama tokoh, lokasi peristiwa, hubungan sebab-akibat, interpretasi, bahkan referensi yang tidak dapat ditemukan. Persoalan tersebut memiliki implikasi yang sangat serius dalam pembelajaran sejarah karena informasi yang keliru dapat direproduksi



menjadi media pembelajaran dan selanjutnya diterima oleh peserta didik sebagai fakta. Kindenberg (2024), melalui kajian perbandingan antara narasi sejarah yang dihasilkan ChatGPT dan tulisan peserta didik, menunjukkan pentingnya mencermati karakteristik dan kualitas narasi sejarah yang dihasilkan AI. Mierwald (2024) juga menunjukkan bahwa interaksi peserta didik dengan ChatGPT dalam tugas sejarah perlu dipahami secara kritis karena teknologi tersebut dapat memengaruhi proses pembentukan pengetahuan sejarah.

American Historical Association (2025) bahkan memberikan perhatian khusus terhadap risiko fabrikasi informasi, referensi, dan representasi sejarah yang dapat dihasilkan AI, sehingga penggunaan teknologi tersebut dalam pendidikan sejarah membutuhkan keterampilan evaluasi sumber yang kuat. Kondisi tersebut mengubah orientasi pembelajaran dari sekadar bertanya “apa jawaban AI?” menjadi pertanyaan yang lebih kritis, seperti “dari mana informasi tersebut berasal?”, “apa bukti yang mendukungnya?”, “apakah sumbernya dapat diverifikasi?”, “apakah terdapat interpretasi lain?”, dan “apakah informasi tersebut konsisten dengan sumber sejarah?”. Perubahan pola pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AI justru dapat dimanfaatkan sebagai ruang untuk mengembangkan *critical historical thinking*, karena mahasiswa dipaksa untuk tidak menerima informasi secara otomatis dan harus membangun kebiasaan memeriksa validitas klaim sebelum memasukkannya ke dalam media pembelajaran.

6. Verifikasi Informasi sebagai Kompetensi Utama dalam Pembelajaran Sejarah

Verifikasi informasi menjadi salah satu kompetensi paling penting yang muncul dalam pemanfaatan GenAI. Berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan, mahasiswa diarahkan untuk mengikuti alur Generate → Check →



Compare → Interpret → Revise, yaitu menggunakan AI untuk menghasilkan informasi awal, memeriksa informasi tersebut, membandingkannya dengan sumber akademik, melakukan interpretasi historis, kemudian merevisi produk berdasarkan hasil pemeriksaan. Pola tersebut menjadikan AI tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai objek evaluasi epistemik. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik ilmu sejarah yang bergantung pada bukti, sumber, konteks, perspektif, dan interpretasi. Pope dan Ma (2024) menunjukkan bahwa penggunaan GenAI dalam pendidikan sejarah membutuhkan pendekatan kritis karena teknologi tersebut tidak dapat secara otomatis menggantikan proses penilaian dan interpretasi yang dilakukan sejarawan. Dalam konteks mahasiswa Pendidikan Sejarah, proses verifikasi menjadi mekanisme untuk mengintegrasikan AI literacy dengan historical literacy, karena mahasiswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga belajar mempertanyakan validitas informasi yang dihasilkannya. Dengan demikian, verifikasi tidak seharusnya diposisikan sebagai tahap tambahan setelah media selesai dibuat, melainkan sebagai bagian integral dari seluruh proses produksi. Setiap informasi yang dihasilkan AI perlu diperlakukan sebagai klaim sementara yang harus diuji dengan sumber primer, sumber sekunder, buku akademik, artikel ilmiah, arsip, atau sumber sejarah kredibel lainnya. Pendekatan ini juga membangun kesadaran bahwa AI dapat membantu proses pencarian dan pengembangan ide, tetapi otoritas untuk menentukan kebenaran historis tetap berada pada manusia melalui proses kritik sumber dan interpretasi.

7. GenAI dan Pengembangan *Historical Thinking*

Salah satu kontribusi penting penelitian ini adalah ditemukannya hubungan antara penggunaan AI literacy dan pengembangan historical thinking mahasiswa. *Historical thinking* tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan



mengingat fakta sejarah, tetapi mencakup kemampuan memahami kronologi, perubahan dan kesinambungan, sebab-akibat, konteks, perspektif, bukti, dan interpretasi. GenAI dapat membantu mahasiswa menghasilkan berbagai alternatif narasi mengenai suatu peristiwa, tetapi mahasiswa harus menentukan apakah narasi tersebut memiliki dasar historis dan bagaimana narasi tersebut dibandingkan dengan sumber yang tersedia. Dalam konteks tersebut, AI dapat ditempatkan bukan hanya sebagai alat produksi media, tetapi sebagai stimulus untuk melakukan kritik sumber. Mahasiswa, misalnya, dapat meminta AI menghasilkan narasi mengenai suatu peristiwa sejarah, kemudian mengidentifikasi klaim yang terdapat dalam narasi tersebut, mencari sumber pendukung, membandingkan informasi, menemukan kesalahan atau penyederhanaan, dan selanjutnya menyusun narasi yang lebih akurat. Kindenberg (2024) menunjukkan pentingnya membandingkan narasi yang dihasilkan AI dengan tulisan manusia untuk memahami karakteristik dan kualitas representasi sejarah. Dengan demikian, AI tidak harus selalu diposisikan sebagai ancaman terhadap pembelajaran sejarah. Apabila digunakan secara terstruktur, AI justru dapat menjadi objek kritik, bahan pembandingan, dan stimulus latihan berpikir historis. Hal tersebut menggeser pola pembelajaran dari sekadar menggunakan AI untuk mendapatkan jawaban menjadi menggunakan AI untuk menguji jawaban, menemukan kelemahan narasi, dan membangun interpretasi berdasarkan bukti. Dalam perspektif pedagogis, pola ini memiliki nilai penting karena mahasiswa calon guru sejarah dapat mengalami secara langsung bagaimana teknologi generatif perlu dikontrol melalui proses berpikir historis yang berbasis bukti.

8. GenAI sebagai Media Visualisasi Sejarah



Pemanfaatan GenAI juga memberikan peluang yang besar bagi mahasiswa untuk mengembangkan visualisasi sejarah. Berdasarkan produk yang dikembangkan, mahasiswa dapat menggunakan AI untuk menghasilkan ide ilustrasi lingkungan sejarah, peta konseptual, *timeline*, *storyboard*, ilustrasi arsitektur, konsep video, infografis, dan desain presentasi. Teknologi tersebut memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi cara-cara baru dalam menyajikan materi sejarah yang sebelumnya mungkin membutuhkan waktu, keterampilan desain, atau sumber daya produksi yang lebih besar. Namun, kemampuan menghasilkan visual yang realistis sekaligus menimbulkan persoalan epistemik karena visual AI dapat terlihat seperti dokumentasi sejarah padahal sebenarnya merupakan hasil generasi komputer. American Historical Association (2025) memberikan perhatian terhadap persoalan representasi sejarah yang dihasilkan AI, khususnya ketika visual generatif dapat menciptakan kesan autentisitas yang tidak didukung oleh bukti historis. Oleh karena itu, mahasiswa perlu membedakan antara rekonstruksi historis berbasis sumber dan ilustrasi generatif. Rekonstruksi berbasis sumber harus memiliki dasar bukti yang jelas, sedangkan ilustrasi generatif harus diberi konteks bahwa gambar tersebut merupakan visualisasi atau representasi, bukan dokumentasi autentik suatu peristiwa masa lalu. Pemahaman tersebut penting agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga memiliki integritas historis. Dengan demikian, penggunaan AI untuk visualisasi sejarah perlu disertai kemampuan literasi visual, literasi sejarah, dan literasi AI secara bersamaan.

9. Persepsi Mahasiswa terhadap GenAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap GenAI bersifat ambivalen, yaitu terdapat penerimaan terhadap manfaat teknologi sekaligus kesadaran terhadap keterbatasannya. Di satu sisi,



mahasiswa memandang AI sebagai teknologi yang membantu, cepat, kreatif, mempermudah pekerjaan, dan memberikan berbagai alternatif ide. Di sisi lain, mahasiswa menyadari bahwa AI dapat menghasilkan informasi yang salah, berpotensi membuat pengguna menjadi malas berpikir, menyebabkan ketergantungan, dan menimbulkan persoalan akademik. Temuan tersebut sejalan dengan Johnston et al. (2024) yang menunjukkan bahwa perspektif mahasiswa terhadap GenAI dalam pendidikan tinggi tidak bersifat tunggal, melainkan dipengaruhi oleh pengalaman, kebutuhan, tujuan, dan konteks penggunaan teknologi. Kajian Yusuf et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penelitian GenAI dalam pendidikan tidak hanya berfokus pada manfaat teknologi, tetapi mencakup pula risiko, implikasi etis, pengalaman pengguna, dan persoalan adopsi. Dengan demikian, pendekatan yang membagi AI hanya menjadi teknologi “baik” atau “buruk” tidak cukup untuk menjelaskan fenomena yang ditemukan. Persoalan yang lebih penting adalah untuk tujuan apa AI digunakan, bagaimana AI digunakan, seberapa kritis pengguna terhadap hasilnya, dan bagaimana tanggung jawab akademik tetap dipertahankan. Persepsi ambivalen tersebut justru menunjukkan perkembangan kesadaran mahasiswa karena mereka tidak lagi melihat AI secara sepenuhnya positif, tetapi mulai memahami bahwa manfaat teknologi selalu disertai konsekuensi yang perlu dikelola.

10. GenAI dan Integritas Akademik

Pemanfaatan GenAI juga membawa konsekuensi terhadap integritas akademik karena mahasiswa kini dapat menghasilkan teks, ringkasan, jawaban, presentasi, gambar, bahkan produk audiovisual dengan bantuan AI. Kondisi tersebut membuat batas antara penggunaan teknologi sebagai alat bantu dan penggunaan teknologi yang menggantikan proses akademik mahasiswa menjadi



semakin kompleks. Bittle dan El-Gayar (2025) menunjukkan bahwa perkembangan GenAI menghadirkan tantangan serius terhadap integritas akademik dan membutuhkan kebijakan serta pemahaman yang lebih jelas mengenai penggunaan AI dalam lingkungan pendidikan tinggi. Xia et al. (2024) melalui kajian terhadap penggunaan GenAI dalam asesmen pendidikan tinggi juga menunjukkan perlunya perubahan desain asesmen untuk memperkuat *self-regulated learning*, *responsible learning*, dan integritas akademik. Dalam penelitian ini, mahasiswa diarahkan untuk memahami bahwa penggunaan AI tidak secara otomatis merupakan pelanggaran akademik; persoalan utamanya terletak pada bagaimana AI digunakan, seberapa besar kontribusinya, apakah penggunaannya transparan, apakah mahasiswa memahami hasil yang dihasilkan, apakah sumber diverifikasi, dan apakah produk akhir benar-benar merepresentasikan proses berpikir mahasiswa. Oleh karena itu, prinsip yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah "AI membantu proses, mahasiswa bertanggung jawab atas hasil." Prinsip tersebut memungkinkan mahasiswa memperoleh manfaat teknologi tanpa kehilangan tanggung jawab akademik dan intelektual.

11. AI Literacy sebagai Kompetensi Calon Guru Sejarah

Mahasiswa Pendidikan Sejarah merupakan calon pendidik yang pada masa mendatang tidak hanya akan menggunakan AI untuk kebutuhan pribadi dan akademik, tetapi juga akan membimbing peserta didik dalam menghadapi lingkungan informasi digital yang semakin kompleks. Oleh karena itu, AI literacy menjadi salah satu kompetensi yang penting untuk dikembangkan dalam pendidikan calon guru. Kajian mengenai AI literacy menunjukkan bahwa literasi AI mencakup dimensi konseptual, praktis, kritis, epistemik, dan etis sehingga tidak dapat direduksi menjadi kemampuan mengoperasikan aplikasi (Lintner,



2024; O'Dea et al., 2024; Mansoor et al., 2024). Berdasarkan temuan penelitian, mahasiswa calon guru sejarah setidaknya membutuhkan empat kompetensi utama, yaitu kompetensi konseptual, berupa pemahaman mengenai karakteristik, kemampuan, dan keterbatasan AI; kompetensi praktis, berupa kemampuan menggunakan AI untuk mengembangkan media pembelajaran; kompetensi kritis, berupa kemampuan memeriksa, membandingkan, dan mengevaluasi keluaran AI; serta kompetensi etis, berupa kemampuan mempertimbangkan integritas akademik, hak cipta, privasi, transparansi, dan tanggung jawab penggunaan teknologi. Keempat kompetensi tersebut perlu dikembangkan secara terpadu karena kemampuan teknis tanpa kemampuan kritis dapat menghasilkan ketergantungan, sedangkan kemampuan kritis tanpa kemampuan praktis dapat membuat mahasiswa tidak mampu memanfaatkan potensi teknologi secara optimal.

12. Model AI-History Learning Cycle

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan kajian literatur, pemanfaatan GenAI dalam pembelajaran sejarah dapat dirumuskan dalam suatu kerangka konseptual yang disebut AI-History Learning Cycle. Model ini terdiri atas tujuh tahapan yang saling berkaitan, yaitu Identify, Prompt, Generate, Verify, Interpret, Create, dan Reflect. Tahap Identify mengarahkan mahasiswa mengidentifikasi tujuan pembelajaran, materi, dan permasalahan sejarah yang akan dikembangkan; tahap Prompt mengarahkan mahasiswa menyusun instruksi yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan pembelajaran; tahap Generate merupakan proses ketika AI menghasilkan alternatif informasi, ide, narasi, atau media; tahap Verify mengharuskan mahasiswa melakukan verifikasi dengan sumber sejarah dan sumber akademik; tahap Interpret mengarahkan mahasiswa melakukan interpretasi terhadap informasi berdasarkan konteks,



bukti, perspektif, dan prinsip berpikir historis; tahap Create merupakan proses pengembangan produk media pembelajaran berdasarkan hasil seleksi dan interpretasi; sedangkan tahap Reflect mengarahkan mahasiswa mengevaluasi proses, kualitas produk, manfaat AI, keterbatasan teknologi, serta tanggung jawab akademiknya. Model tersebut menunjukkan bahwa AI tidak ditempatkan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai salah satu komponen dalam siklus pembelajaran yang tetap dikendalikan oleh mahasiswa. Secara konseptual, model tersebut dapat digambarkan sebagai Identify → Prompt → Generate → Verify → Interpret → Create → Reflect → kembali pada Identify, sehingga proses pembelajaran bersifat siklikal dan memungkinkan mahasiswa melakukan perbaikan secara berkelanjutan. Model ini juga mempertemukan tiga kompetensi utama, yaitu AI literacy, historical thinking, dan academic integrity, sehingga penggunaan teknologi tidak berhenti pada kemampuan menghasilkan produk, tetapi diarahkan pada pembentukan calon guru sejarah yang mampu menggunakan teknologi secara kritis, reflektif, kreatif, dan bertanggung jawab.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* (GenAI) sebagai media edukasi bagi mahasiswa Pendidikan Sejarah semester IV, dapat disimpulkan bahwa GenAI memiliki potensi yang cukup besar dalam mendukung proses pengembangan media pembelajaran sejarah. Pemanfaatan GenAI tidak hanya dilakukan pada tahap pencarian informasi, tetapi telah berkembang menjadi bagian dari berbagai tahapan produksi media, mulai dari identifikasi materi, perencanaan konsep, pengembangan materi, penyusunan naskah, visualisasi, pembuatan *storyboard* dan video, penyusunan evaluasi, hingga refleksi terhadap produk yang dihasilkan. Pola tersebut menunjukkan adanya perubahan posisi



AI dari sekadar alat bantu pencarian informasi menjadi mitra dalam proses produksi dan pengembangan ide pembelajaran, dengan mahasiswa tetap menjadi pengendali utama dalam menentukan tujuan, memilih informasi, mengevaluasi keluaran, melakukan revisi, dan menghasilkan produk akhir.

Pemanfaatan GenAI juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan kreativitas dan produktivitas mahasiswa. AI mampu memberikan berbagai alternatif ide, membantu menyusun rancangan media, mempercepat proses *brainstorming*, dan mengurangi beban pekerjaan teknis pada tahap awal produksi. Namun, manfaat tersebut tidak dapat dipisahkan dari kemampuan mahasiswa dalam menyusun *prompt*, mengevaluasi keluaran, melakukan penyuntingan, serta menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran sejarah. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan GenAI tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan aplikasi yang digunakan, tetapi juga oleh kompetensi mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi dengan pengetahuan, kreativitas, dan pertimbangan pedagogis.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan GenAI dalam pembelajaran sejarah memiliki tantangan berupa ketidakakuratan informasi, *hallucination*, potensi ketergantungan, persoalan integritas akademik, serta risiko munculnya visualisasi sejarah yang tidak autentik. Oleh karena itu, mahasiswa tidak dapat menerima keluaran AI secara langsung, tetapi perlu melakukan verifikasi melalui sumber akademik dan sumber sejarah yang kredibel. Proses Generate–Check–Compare–Interpret–Revise menjadi penting untuk memastikan bahwa informasi yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dipertanggungjawabkan. Proses tersebut sekaligus dapat menjadi sarana untuk mengembangkan *historical thinking*, terutama kemampuan mahasiswa dalam melakukan kritik sumber, memahami konteks, membandingkan perspektif, mengevaluasi bukti, dan membangun interpretasi sejarah.



Dengan demikian, pemanfaatan GenAI dalam Pendidikan Sejarah sebaiknya diarahkan pada pengembangan AI literacy, historical thinking, kreativitas, dan academic integrity secara terpadu. AI tidak seharusnya menggantikan proses berpikir mahasiswa, tetapi digunakan sebagai stimulus untuk memperluas ide, membantu proses produksi, dan mendorong aktivitas berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan temuan penelitian, model AI-History Learning Cycle yang terdiri atas *Identify, Prompt, Generate, Verify, Interpret, Create*, dan *Reflect* dapat menjadi kerangka alternatif dalam mengintegrasikan GenAI ke dalam pembelajaran sejarah. Model tersebut menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran dan AI sebagai teknologi pendukung. Dengan pendekatan yang kritis, reflektif, dan berorientasi pada verifikasi sumber, pemanfaatan GenAI berpotensi membantu mahasiswa Pendidikan Sejarah menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sekaligus tetap menjaga akurasi sejarah, tanggung jawab akademik, dan integritas dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas PGRI Pontianak, khususnya Fakultas IPPS, Program Studi Pendidikan Sejarah dan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan PKM ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mahasiswa Pendidikan Sejarah semester IV Kelas A.Pagi dan Dosen Tamu dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah berpartisipasi dalam kegiatan Pengabdian dan praktik pengembangan media. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh dosen dan tim pelaksana yang telah mendukung proses perencanaan, pelaksanaan, dokumentasi, serta evaluasi kegiatan selama pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.



Referensi

- Agustian, T., Wibowo, B., & Utama, E. J. P. (2021). Penguatan pemahaman teknik penelitian sejarah menggunakan media film pada mata kuliah Pengantar Ilmu Sejarah. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(1), 66–72. <https://doi.org/10.31571/sosial.v8i1.2200>
- Ayanwale, M. A., Adelana, O. P., Molefi, R. R., Adeeko, O., & Ishola, A. M. (2024). Examining artificial intelligence literacy among pre-service teachers for future classrooms. *Computers and Education: Open*, 6, 100179. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100179>.
- Batista, J., Mesquita, A., & Carnaz, G. (2024). Generative AI and higher education: Trends, challenges, and future directions from a systematic literature review. *Information*, 15(11), 676.
- Bittle, K., & El-Gayar, O. (2025). Generative AI and academic integrity in higher education: A systematic review and research agenda. *Information*, 16(4), 296. <https://doi.org/10.3390/info16040296>.
- Bond, M., Khosravi, H., De Laat, M., Bergdahl, N., Negrea, V., Oxley, E., Pham, P., Chong, S. W., & Siemens, G. (2024). A meta systematic review of artificial intelligence in higher education: A call for increased ethics, collaboration, and rigour. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21, 4. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00436-z>.
- Crompton, H., & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: The state of the field. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20, 22. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8>.
- Johnston, H., Wells, R. F., Shanks, E. M., Boey, T., & Parsons, B. N. (2024). Student perspectives on the use of generative artificial intelligence technologies in higher education. *International Journal for Educational Integrity*, 20, 2. <https://doi.org/10.1007/s40979-024-00149-4>.
- Kindenberg, B. (2024). ChatGPT-generated and student-written historical narratives: A comparative analysis. *Education Sciences*, 14(5), 530. <https://doi.org/10.3390/educsci14050530>.
- Lintner, T. (2024). A systematic review of AI literacy scales. *npj Science of Learning*, 9, 50. <https://doi.org/10.1038/s41539-024-00264-4>.
- Mansoor, H. M. H., Bawazir, A., Alsabri, M. A., Alharbi, A., & Okela, A. H. (2024). Artificial intelligence literacy among university students—A comparative transnational survey. *Frontiers in Communication*, 9, 1478476. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1478476>.



- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.
- Mierwald, M. (2024). Chatting about the past with artificial intelligence: A case study of pupils' interaction with ChatGPT while completing a history-learning task. *Journal of Educational Media, Memory, and Society*, 16(2).
- Pope, A., & Ma, R. (2024). Exploring historians' critical use of generative AI technologies for history education. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 61, 1071–1073. <https://doi.org/10.1002/pra2.1188>.
- Qin, A., Koh, J. H. L., & Liu, Q. (2026). Generative artificial intelligence in higher education: A systematic review of student use and learning outcomes. *Australasian Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.14742/ajet.10561>.
- Sperling, K., Stenberg, C.-J., McGrath, C., Åkerfeldt, A., Heintz, F., & Stenliden, L. (2024). In search of artificial intelligence (AI) literacy in teacher education: A scoping review. *Computers and Education: Open*, 6, 100169. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100169>.
- Weng, X., Xia, Q., Gu, M., Rajaram, K., & Chiu, T. K. F. (2024). Assessment and learning outcomes for generative AI in higher education: A scoping review on current research status and trends. *Australasian Journal of Educational Technology*, 40(6), 37–55. <https://doi.org/10.14742/ajet.9540>.
- Xia, Q., Weng, X., Ouyang, F., Lin, T. J., & Chiu, T. K. F. (2024). A scoping review on how generative artificial intelligence transforms assessment in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21, 40. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00468-z>.
- Yusuf, A., Pervin, N., Román-González, M., & Md Noor, N. (2024). Generative AI in education and research: A systematic mapping review. *Review of Education*. <https://doi.org/10.1002/rev3.3489>.
- Zhai, C., Wibowo, S., & Li, L. D. (2024). The effects of over-reliance on AI dialogue systems on students' cognitive abilities: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 11, 28. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00316-7>.