



## Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Tentang Sejarah Galuh Terintegrasi AI untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sejarah

Laely Armiyati ✉, Miftahul Habib Fachrurrozin, Zulpi Miftahudin, Iyus Jayusman, Aveny Septi Astriani, Yudiana Pratama

Universitas Siliwangi

Jl. Mugarsari, Kec. Tamansari, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat 46196, Indonesia

[laely.armiyati@unsil.ac.id](mailto:laely.armiyati@unsil.ac.id) ✉ | DOI: <https://doi.org/10.37729/abdimas.v10i1.6803> |

### Abstrak

Transformasi digital merupakan salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh guru sejarah. Kemampuan guru untuk beradaptasi dengan teknologi menjadi kunci penting supaya berhasil menghadapi tantangan tersebut. Guru sejarah di kabupaten Ciamis memiliki permasalahan untuk membuat bahan ajar digital. Guru beranggapan bahwa pembuatan bahan ajar digital sangat sulit dan memerlukan waktu yang lama. Untuk mengatasinya, tim mengadakan pelatihan pembuatan bahan ajar digital sejarah Galuh terintegrasi Artificial Intelligence (AI). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar digital Sejarah Galuh dengan bantuan AI sehingga bisa menghemat waktu dan lebih variatif. Metode yang digunakan yaitu ceramah (penyampaian materi), diskusi, praktek, dan evaluasi. Kegiatan ceramah disampaikan oleh tiga orang dosen, sedangkan praktek dan evaluasi didampingi oleh tim fasilitator. Terdapat kenaikan nilai rata-rata pre-test dan post-test dari 53,33 menjadi 71,43. Data selanjutnya melalui uji Wilcoxon untuk melihat efektivitasnya. Hasil uji menunjukkan  $Asymp.sig. (p-value)$  sebesar 0,004, sehingga disimpulkan kegiatan pelatihan efektif meningkatkan kemampuan guru. Dalam kegiatan evaluasi, peserta pelatihan memberikan skor rata-rata 4,71 yang berarti kepuasan mereka sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan bahan ajar digital terintegrasi AI memiliki dampak positif terhadap kompetensi guru. Pelatihan ini menjadi jembatan bagi akademisi dan guru sebagai praktisi untuk memecahkan permasalahan berkaitan dengan pembelajaran

**Kata Kunci:** Bahan ajar, Sejarah Galuh, Artificial intelligence, Literasi digital



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## 1. Pendahuluan

Transformasi digital yang sebelumnya berjalan secara bertahap menjadi semakin cepat yang memaksa guru, siswa, dan seluruh pemangku kepentingan pendidikan untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Perubahan ini tidak hanya berdampak pada metode pengajaran, tetapi juga pada pengembangan bahan ajar yang harus disesuaikan agar efektif digunakan dalam konteks pembelajaran digital. Transformasi digital ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperluas akses pendidikan yang merata di seluruh wilayah Indonesia, termasuk daerah-daerah yang selama ini mengalami keterbatasan fasilitas dan sumber daya. Namun, meskipun telah terjadi kemajuan signifikan, transformasi digital pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal kesiapan guru SMA dalam mengembangkan bahan ajar digital yang efektif dan adaptif.

Oleh karena itu, upaya penguatan kapasitas guru melalui pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan menjadi sangat penting untuk memastikan transformasi digital pendidikan dapat berjalan optimal dan memberikan dampak positif yang luas bagi kualitas pendidikan di Indonesia.

*Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi kekuatan revolusioner dalam bidang pendidikan, mengubah cara pengajaran dan pembelajaran dirancang dan disampaikan. AI memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis, personal, dan adaptif dibandingkan metode tradisional yang seragam. Dengan kemampuan AI untuk menganalisis data besar, mengenali pola, dan membuat keputusan cerdas, sistem pendidikan dapat menyediakan bahan ajar digital yang disesuaikan dengan kebutuhan, gaya belajar, dan kecepatan masing-masing siswa. AI dapat menghasilkan materi pembelajaran digital yang interaktif dan adaptif, seperti simulasi, video, dan penjelasan teks yang disesuaikan dengan preferensi siswa. Hal ini meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, AI sangat membantu siswa dengan kebutuhan khusus melalui teknologi seperti *text-to-speech*, *speech recognition*, dan *visual recognition* yang memudahkan akses dan interaksi dengan bahan ajar digital. AI juga mendukung efisiensi administrasi pendidikan dengan mengotomatisasi penilaian, penjadwalan, dan komunikasi, sehingga guru dapat lebih fokus pada interaksi dan pengajaran (Vieriu & Petrea, 2025; Walter, 2024).

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Manurung *et al.*, 2023; Sutimin & Akhyar, 2016). Bahan ajar dikembangkan untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran (Purnamasari, 2023). Bahan ajar sejarah merupakan segala bentuk bahan yang memuat materi sejarah secara terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah (Yusuf *et al.*, 2022). Penggunaan bahan ajar sejarah dalam berbagai bentuk (cetak, digital, maupun artefak) akan mampu membuat siswa memahami sejarah secara komprehensif (Jamiludin & Darnawati, 2022; Theis-Mahon *et al.*, 2024). Bahan ajar digital merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dapat disebut sebagai alih media dari bahan ajar cetak (Wiersma & Beauchamp, 2019). Mediamorfosis ini terjadi sebagai dampak perkembangan teknologi yang semakin masif sehingga berdampak pula di dunia pendidikan. Buku digital memiliki komponen umum buku cetak seperti teks, gambar atau grafik. Perbedaannya, komponen bahan ajar ini dilengkapi dengan audio, animasi, video, dan hyperlink yang penggunaannya melalui smartphone atau gadget lainnya (Mashfufah *et al.*, 2019).

Guru sejarah jenjang SMA di Kabupaten Ciamis tergabung dalam kelompok guru yaitu Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) SMA Sejarah. Komunitas ini didirikan pada 6 Desember 2022 dengan anggota sejumlah 67 orang dengan komposisi 42 orang lahir tahun 1980 dan 1990-an (Generasi Millennial), sedangkan sisanya merupakan kelahiran tahun 1960 dan 1970-an. Karakteristik generasi milenial yang adaptif terhadap teknologi digital, terbiasa dengan perangkat berbasis TIK, serta relatif terbuka terhadap inovasi pembelajaran menunjukkan bahwa sumber daya guru sejarah di kabupaten Ciamis memiliki modal awal yang kuat untuk mengembangkan bahan ajar digital, termasuk yang terintegrasi dengan AI. Namun, berdasarkan hasil wawancara guru sejarah, menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*) antara potensi sumber daya guru dan praktik pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Mayoritas guru masih mengandalkan buku teks yang disediakan oleh pemerintah. Hasil ini relevan dengan kajian yang ditelaah oleh (Maslahah & Rofiah, 2019) yang menyatakan bahwa buku teks masih mendominasi penggunaan bahan ajar di sekolah.

Bahan ajar perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan dengan baik untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Bagi guru, bahan ajar dapat berperan dalam menghemat waktu dan membantu pembelajaran lebih efektif. Sementara itu, bagi siswa, bahan ajar berperan untuk mempermudah mereka dalam belajar sesuai dengan kebutuhannya (Rustamana *et al.*, 2023). Kewajiban guru untuk membuat bahan ajar telah diatur dalam UU Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, khususnya dalam pasal 20 yang menyatakan bahwa guru berkewajiban merencanakan, melaksanakan, menilai, dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Undang-undang ini menjadi dasar hukum kewajiban guru dalam menyusun bahan ajar. Penyusunan bahan ajar perlu disesuaikan dengan beberapa aspek yaitu kebutuhan siswa, tingkat perkembangan, dan potensi lokal. Prinsip penyusunan bahan ajar mempertimbangkan prinsip mudah, murah, dan menarik minat untuk dipelajari (Sofyan *et al.*, 2015) buku teks tersebut tidak memuat secara spesifik konten Sejarah Galuh sebagai sejarah lokal yang relevan dengan konteks peserta didik di kabupaten Ciamis. Padahal dalam struktur kurikulum sejarah SMA, khususnya kelas X terdapat materi tentang sejarah lokal serta sejumlah materi kelas XI membahas periode sejarah tertentu yang sangat memungkinkan diintegrasikan dengan narasi sejarah lokal Galuh.

Kondisi tersebut menimbulkan keterbatasan materi ajar saat guru mengajar tentang Sejarah Lokal yang akhirnya berdampak pada kurang optimalnya pembelajaran kontekstual serta rendahnya keterhubungan antara materi sejarah dan realitas lingkungan siswa. Situasi ini sejalan dengan temuan berbagai kajian yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah yang tidak berbasis konteks lokal cenderung bersifat abstrak dan kurang bermakna bagi siswa (Carolyn & Charie, 2023). Di sisi lain, meskipun berbagai kegiatan pengabdian telah banyak membahas pengembangan bahan ajar digital, sebagian besar masih fokus pada penggunaan media digital tanpa integrasi dengan AI dan sejarah lokal. Pemanfaatan AI dalam pendidikan sejarah masih relatif terbatas, terutama pada konteks bahan ajar sejarah lokal Galuh. Oleh sebab itu, dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kompetensi guru sejarah di kabupaten Ciamis dalam membuat bahan ajar digital sejarah Galuh terintegrasi *Artificial Intelligence*. Dalam rangkaian kegiatan pengabdian, tim pengusul juga melatih guru menelusuri sumber melalui berbagai platform digital.

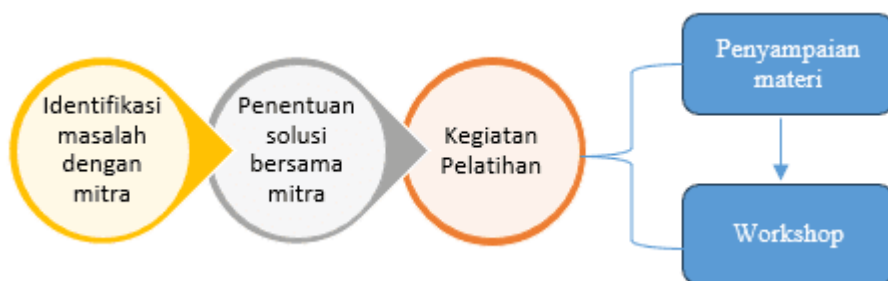
## 2. Metode

---

Pelatihan pembuatan bahan ajar digital sejarah Galuh Terintegrasi *Artificial Intelligence* bagi guru sejarah dilaksanakan selama 2 hari yaitu tanggal 7 hingga 8 Agustus 2025 bertempat di SMA Negeri 1 Baregbeg, kabupaten Ciamis. Peserta pengabdian sebanyak 22 orang guru sejarah se-kabupaten Ciamis. Narasumber pengabdian yaitu tiga dosen dari program studi pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi. Tiga mahasiswa turut terlibat dalam kegiatan pengabdian yang bertugas sebagai tim pendamping guru. Sebelum melakukan pelatihan, tim pengabdian melakukan diskusi dengan mitra tentang permasalahan dan solusi yang ditawarkan dalam mengatasi masalah mitra. Pada koordinasi awal, mitra yaitu MGMP SMA Bidang Studi Sejarah akan berpartisipasi dalam menemukan dan mengenali permasalahan yang dihadapi oleh guru sejarah di SMA se-kabupaten Ciamis serta bersama-sama tim menyusun solusi konkrit yang efektif dan efisien.

Dalam pelaksanaannya tim pengabdian menerapkan metode ceramah, diskusi, praktek, dan pendampingan. Hari pertama terdapat dua kegiatan yang diadakan yaitu: 1) pelatihan penelusuran sumber sejarah Galuh melalui platform digital dan situs web, dan 2) pengenalan AI yang dapat digunakan untuk membuat berbagai bentuk bahan ajar dalam bentuk teks, audio, gambar, dan video. AI yang digunakan meliputi ChatGPT, Hedra AI, Scopus AI, dan Gemini. Pada hari pertama, diharapkan peserta telah memiliki materi sejarah Galuh untuk diinput ke bahan ajar digital. Materi ini sudah dalam bentuk teks, audio, gambar, dan video yang sudah dibuat menggunakan AI. Kegiatan dilanjutkan pada hari kedua yaitu pelatihan pembuatan bahan ajar digital Sejarah Galuh terintegrasi AI. Aplikasi yang akan digunakan untuk pembuatan bahan ajar digital yaitu HeyzineFlip dan Canva. Kedua aplikasi ini mudah digunakan dibandingkan aplikasi lainnya, sehingga bisa digunakan guru selama pelatihan. Setelah kegiatan hari kedua, guru akan mengerjakan bahan ajar digital secara mandiri dan dikumpulkan hasilnya.

Kegiatan pendampingan dilakukan untuk memastikan guru menuntaskan bahan ajar digital. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan pembuatan bahan ajar digital sudah sesuai dengan arahan dari tim. Pada kegiatan ini, mitra akan berpartisipasi aktif sebagai bagian dari tim pendamping yang akan memonitor pembuatan dan penerapan bahan ajar digital sejarah Galuh. Kegiatan evaluasi menjadi akhir dari pengabdian masyarakat. Pada tahap ini tim membagikan kuesioner *post-test* dan evaluasi penyelenggaraan kegiatan kepada peserta. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk pelatihan pembuatan bahan ajar digital terintegrasi *Artificial Intelligence* pada guru sejarah di Kabupaten Ciamis dihadiri oleh 22 guru sejarah. Kegiatan ini berlangsung pada pukul 08.00 – 15.00 selama 2 hari di SMA Negeri 1 Baregbeg, Kabupaten Ciamis. Terdapat beberapa kegiatan yang dilaksanakan yaitu koordinasi awal dengan MGMP, kegiatan pelatihan, serta evaluasi penyelenggaraan.

#### 3.1. Kegiatan Koordinasi

Tahap koordinasi dilaksanakan secara daring melalui *Zoom Meeting* yang dihadiri oleh tim pengabdian, ketua MGMP kabupaten Ciamis, dan perwakilan MGMP ([Gambar 2](#)). Agenda kegiatan adalah melakukan diskusi tentang permasalahan yang dihadapi oleh guru sejarah di kabupaten Ciamis terkait sejarah lokal.

Permasalahan yang terjadi pada guru sejarah yaitu sulitnya mengakses sumber sejarah lokal dan kurangnya inovasi guru dalam membuat bahan ajar. Kegiatan ini merupakan tahap yang sangat penting untuk mengidentifikasi permasalahan secara bersama-sama, serta menemukan Solusi yang bermanfaat.



**Gambar 2.** Koordinasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Dengan MGMP

### 3.2. Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan yang berlangsung selama dua hari diisi oleh dua kegiatan utama yaitu penyampaian materi dan praktek. Pada penyampaian materi, terdapat tiga materi yang disampaikan oleh tim pengabdian yaitu sejarah Galuh dari kerajaan hingga kabupaten, karakteristik bahan ajar digital, dan penggunaan AI untuk membuat bahan ajar digital. Materi pertama disampaikan oleh Dr. Yulia Sofiani, M.Hum., menyampaikan tentang sejarah Galuh yang dimulai dari era kerajaan hingga terbentuknya kabupaten Galuh. Materi ini mengulas tentang sejarah lokal Galuh yang akan menjadi bahan materi guru dalam mengembangkan bahan ajar sejarah. Materi berikutnya yaitu tentang bahan ajar digital yang dibahas oleh Laely Armiyati, M.Pd. (**Gambar 3**). Penyampaian materi ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan guru tentang bahan ajar digital. Pemahaman tentang bahan ajar digital dapat membekali guru untuk merancang bahan ajar digitalnya.



**Gambar 3.** Pemaparan Materi Pertama dan Materi Kedua

Materi ketiga didampingi oleh Miftahul Habib Fachrurozi, M.Pd., dengan tajuk materi ini mengenai berbagai AI yang dapat digunakan untuk pembuatan bahan ajar digital sejarah (**Gambar 4**). Pemateri menyampaikan beberapa AI yang mudah digunakan oleh guru yaitu Hedra AI, Chat GPT, Scopus AI, Gemini, dan Canva. Scopus AI untuk menelusuri sumber artikel, ChatGPT digunakan untuk membantu mengubah teks menjadi foto, Hedra AI berfungsi mengubah teks ke bentuk video, serta Canva digunakan untuk mencari desain *flipbook*. Setelah semua kelompok selesai membuat Canva, mereka masih harus menyematkannya pada HeyZine *flipbook* agar tampilan Canva bisa seperti buku digital yang menarik.



**Gambar 4.** Pemaparan Materi dan Pembuatan Bahan Ajar Digital

Kegiatan berikutnya setelah penyampaian materi yaitu *workshop* yang dipandu oleh Yudiana Pratama. Pada sesi ini, guru dibimbing untuk membuat bahan ajar digital menggunakan AI. Metode yang digunakan yaitu *collaborative learning*, sehingga seluruh peserta dibagi ke dalam 3 kelompok. Masing-masing kelompok didampingi oleh fasilitator yang bertugas membantu dalam pembuatan bahan ajar digital. Kegiatan pelatihan berakhir pada tanggal 8 Agustus 2025 dengan memberikan tugas kepada guru untuk menyelesaikan bahan ajar digitalnya dalam waktu satu minggu. Tim juga menyampaikan terkait dengan evaluasi penyelenggaraan kegiatan dan *post-test* yang harus diisi oleh peserta. Dua hari setelah pelaksanaan kegiatan, seluruh kelompok telah mengumpulkan bahan ajar digitalnya yang memuat teks dan video dari AI. Berikut adalah contoh bahan ajar digital hasil proyek peserta pengabdian (**Gambar 5**).



**Gambar 5.** Hasil Proyek Kelompok Kusumadiningrat

### 3.3. Hasil dan Evaluasi Kegiatan

Pada tahap evaluasi, tim berupaya menganalisis efektivitas pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan berupa angket yang berisi tiga indikator utama yaitu 1) pemahaman tentang sejarah Galuh, 2) pemahaman tentang bahan ajar digital, dan 3) penggunaan AI untuk pembuatan bahan ajar digital. Uji *N-Gain* dihitung untuk mengetahui efektivitas peningkatan kompetensi peserta pelatihan. Kriteria *N-Gain* mengacu pada Hake (1998) yang menyatakan bahwa: (a) kategori rendah apabila nilai *N-Gain*  $< 0,3$ ; (b) kategori sedang apabila  $0,3 \leq N-Gain < 0,7$ ; dan (c) kategori tinggi apabila *N-Gain*  $\geq 0,7$ . Rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* peserta kegiatan disajikan pada Tabel 1. Berdasarkan informasi pada Tabel 1, terjadi kenaikan skor pada peserta kegiatan. Dengan demikian, terdapat kenaikan kompetensi setelah peserta mengikuti pelatihan. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,33 meningkat menjadi 71,43 pada *post-test*, mengindikasikan bahwa pelatihan berkontribusi positif terhadap pemahaman dan keterampilan guru dalam pemanfaatan bahan ajar digital sejarah Galuh berbasis AI. Peningkatan skor maksimum dan minimum menandakan bahwa peserta telah mencapai tingkat penguasaan materi yang tinggi setelah pelatihan. Pola ini mengindikasikan keberhasilan dari pelatihan.

**Tabel 1.** Rata-Rata Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

| Indikator       | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|-----------------|-----------------|------------------|
| Skor Rata-rata  | 53,33           | 71,43            |
| Skor Max.       | 70              | 100              |
| Skor Min.       | 20              | 30               |
| Standar Deviasi | 11,97           | 17,40            |
| <i>N-Gain</i>   | 0,005           | 0,237            |

Tabel 1 menunjukkan peningkatan standar deviasi dari 11,97 menjadi 17,40 yang menunjukkan bahwa variasi hasil belajar antar peserta semakin besar setelah pelatihan. Perbedaan ini terjadi karena beberapa faktor, pertama, adanya heterogenitas kompetensi awal peserta yang berdampak pada perbedaan tingkat adaptasi terhadap materi pelatihan. Peserta pelatihan yang merupakan generasi milenial memiliki pengalaman menggunakan AI yang berbeda, sehingga berkontribusi pada hasil yang diperoleh. Hal ini relevan dengan kajian dari Walter (2024) yang menyatakan bahwa respons guru terhadap integrasi AI dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya dan sikap terhadap teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi canggih memang biasanya memiliki variasi yang lebar, namun kondisi ini akan stabil melalui praktik berulang dan pendampingan lanjutan. Kedua, munculnya diferensiasi kompetensi pasca pelatihan. Dalam konteks pengabdian, kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mengaktifkan potensi individu, bukan menyeragamkan hasil. Beberapa peserta mampu berkembang menjadi *early adopters* inovasi digital, sementara yang lain masih pada tahap adaptasi awal. Hal ini terjadi karena perbedaan kemampuan dan pengetahuan dari peserta pelatihan. Kondisi seperti ini umum ditemukan dalam pelatihan guru berbasis teknologi (Theis-Mahon *et al.*, 2024). Hasil *N-Gain* sebesar 0,237 termasuk dalam kategori rendah menurut klasifikasi Hake (1998). Namun, nilai ini tidak menunjukkan kegagalan program, karena rendahnya nilai *N-Gain* justru merupakan temuan yang lazim untuk kegiatan pengabdian yang berdurasi singkat (Vieriu & Petrea 2025). Oleh sebab itu, hasil ini tetap dapat diinterpretasikan sebagai indikator keberhasilan awal.

Keberhasilan kegiatan pengabdian selanjutnya dicermati melalui Uji Non Parametrik menggunakan uji Wilcoxon. Uji ini dilakukan karena salah satu nilai *N-Gain* lebih dari 0,005, sehingga disimpulkan data tidak berdistribusi normal. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan *Asymp.sig. (p-value)* sebesar 0,004. Dengan demikian,  $0,004 < 0,05$ , sehingga disimpulkan ada perbedaan signifikan sebelum dan setelah pelatihan. Hal ini mengindikasikan pelatihan tidak hanya meningkatkan skor secara deskriptif, tetapi memberikan dampak secara statistik yang sejalan dengan temuan dalam penelitian pendidikan berbasis intervensi digital (Jamiludin & Darnawati, 2022). Peningkatan kompetensi tidak hanya dipotret dari nilai *pre-test* dan *post-test*, tetapi perlu dicermati dari produk bahan ajar digital yang dibuat peserta. Tiga kelompok telah mampu membuat bahan ajar digital dengan bantuan AI. Mereka sudah mampu mengubah teks menjadi video dengan bantuan Hedra AI, memilih template *flipbook* dan menempelkan materi di Canva, serta menyematkan Canva di Heyzine *flipbook*. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketrampilan dari yang tidak bisa membuat bahan ajar digital menjadi mampu membuatnya dengan bantuan AI. Dengan demikian, literasi digital guru semakin meningkat. Berdasarkan evaluasi penyelenggaraan, peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan ini dapat dicermati pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Respon Peserta Terhadap Kegiatan Pelatihan

| Aspek                             | Rata-rata Skor | Kategori             |
|-----------------------------------|----------------|----------------------|
| Kemenarikan topik                 | 4,57           | Sangat Tinggi        |
| Materi mudah dipahami             | 4,5            | Sangat Tinggi        |
| Relevansi materi                  | 4,64           | Sangat Tinggi        |
| Kebermanfaatan pelatihan          | 4,86           | Sangat Tinggi        |
| Materi mudah diterapkan           | 4,64           | Sangat Tinggi        |
| Metode penyampaian                | 4,93           | Sangat Tinggi        |
| Pelatihan membantu pemanfaatan AI | 4,79           | Sangat Tinggi        |
| Fasilitator menguasai materi      | 4,86           | Sangat Tinggi        |
| Waktu pelaksanaan                 | 4,64           | Sangat Tinggi        |
| Tempat                            | 4,71           | Sangat Tinggi        |
| <b>Rata-rata</b>                  | <b>4,71</b>    | <b>Sangat Tinggi</b> |

Berdasarkan [Tabel 2](#) rata-rata peserta menunjukkan angka 4,71 yang berkategori respon sangat tinggi terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan. Bahkan, saat kegiatan refleksi terdapat salah satu peserta yang menginginkan adanya keberlanjutan pelatihan dengan topik yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran akademisi perguruan tinggi sangat diharapkan oleh masyarakat, dalam hal ini guru. Keilmuan yang terus berkembang dan diinisiasi oleh akademisi perguruan tinggi menjadi alasan pentingnya interaksi akademisi dengan masyarakat. Dengan demikian, proses transfer pengetahuan dan ketrampilan akan terjadi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru sejarah dalam mengembangkan bahan ajar digital sejarah lokal Galuh berbantuan AI, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap terhadap inovasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan berbagai kajian yang menegaskan bahwa pelatihan guru berbasis teknologi digital dan AI berkontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi profesional guru dan kualitas pembelajaran ([Jamilah et al., 2025](#)). Selain itu, literasi AI juga menjadi salah satu kompetensi baru yang harus dimiliki guru agar mampu beradaptasi dengan transformasi pendidikan abad ke-21 ([Walter, 2024](#)).

Relevansi hasil kegiatan dengan kebutuhan mitra tercermin dari produk yang dihasilkan, yaitu bahan ajar digital Sejarah Galuh berbentuk *flipbook* yang memuat teks, audio, visual, dan video. Produk ini menjadi bukti ketercapaian tujuan kegiatan dan memperlihatkan bahwa guru mampu mengadaptasi teknologi digital. Pelatihan ini memberikan Solusi atas permasalahan mitra, sekaligus membuka peluang keberlanjutan dalam inovasi pembelajaran Sejarah yang adaptif.

## 4. Kesimpulan

Era digital menjadi tantangan bagi guru sejarah, terutama dalam hal kualitas pembelajaran. Guru sejarah yang dianggap kuno dan kurang *update* harus membiasakan dengan berbagai teknologi digital, salah satunya AI. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pre-test dari 53,33 menjadi 71,43 pada post-test, yang diperkuat adanya uji efektivitas yang menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif meningkatkan kompetensi guru.

Selain itu, guru berhasil menghasilkan produk bahan ajar digital sejarah Galuh berbentuk flipbook berbantuan AI, yang menunjukkan peningkatan ketrampilan praktis dan literasi digital. Pelatihan ini merupakan upaya untuk melakukan transfer pengetahuan dari akademisi perguruan tinggi kepada masyarakat, dalam konteks ini adalah guru. Hasil pelatihan yang berdampak ini semestinya dapat dilanjutkan melalui pendampingan lanjutan tidak hanya tentang bahan ajar digital berbasis AI, tetapi juga berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis AI serta bagaimana memanfaatkan AI dengan bijak dan benar sebagai bagian dari inovasi pembelajaran abad 21.

## Acknowledgement

---

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Siliwangi yang telah memberikan pendanaan melalui skema Program Penerapan IPTEK Bagi Masyarakat (PPIBM). Selain itu, apresiasi juga diberikan kepada MGMP kabupaten Ciamis dan Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Baregbeg Kabupaten Ciamis yang telah sangat membantu pelaksanaan pelatihan ini.

## Daftar Pustaka

---

- Carolyn A., C. M., & Charie Ann C, P. (2023). Your Story, Our History: The How's and what's of Teacher and Students in Local History Education. *International Journal of Social Science and Human Research*, 6(08). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i8-04>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Jamilah, W. S. N., Halimah, L., & Puspita, N. T. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence terhadap Kompetensi Pedagogik Guru. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(1), 388–404.
- Jamiludin, J., & Darnawati, D. (2022). E-learning on History learning: Aspect of material, teacher, learning environment, and student. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(2), 546–554. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i2.22471>
- Krismawati, N. U., Wardo, W., & Suryani, N. (2018). Kebutuhan Bahan Ajar Sejarah Lokal di SMA. *Cendekia*, 16(2), 355–374.
- Manurung, J. P., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sd. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676–683.
- Mashfufah, A., Nurkamto, J., Sajidan, Wiranto, & Novenda, I. L. (2019). Conceptual: Digital Book in the Era of Digital Learning Approaches (DLA). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012107>
- Maslahah, W., & Rofiah, L. (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-candi di Blitar untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Agastya*, 9(1), 32–43.
- Purnamasari, I. (2023). Fostering Historical Thinking Skills with Ethnophotography-based Teaching Materials in Elementary Schools. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(2), 341–352. <https://doi.org/10.15294/paramita.v33i2.41601>

- Rustamana, A., Mutiara, A., Aprilia, N., Qurrota Aini, A., & Yuda, H. (2023). Peran Bahan Ajar dalam Pembelajaran Sejarah. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 1(7). <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Sofyan, A., Nurhendrayani, H., Mustopa, & Hardiyanto, E. (2015). Panduan penggunaan bahan ajar. *Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (PP-PAUDNI) Regional 1 Bandung*.
- Sutimin, L. A., & Akhyar, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Toponimi di Vorstenlanden Surakarta. *Seminar Nasional Sejarah Ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah UNP*, 618–628. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/DNQZ2>
- Theis-Mahon, N., Opryszko, A., Miller, A., Beck, E., & Hendrickson, L. (2024). History in context: teaching the history of dentistry with rare materials. *Journal of the Medical Library Association*, 112(4), 372–377. <https://doi.org/10.5195/jmla.2024.1934>
- Vieriu, A. M., & Petrea, G. (2025). The Impact of Artificial Intelligence (AI) on Students' Academic Development. *Education Sciences*, 15(3), 1–12. <https://doi.org/10.3390/educsci15030343>
- Walter, Y. (2024). Embracing the future of Artificial Intelligence in the classroom: the relevance of AI literacy, prompt engineering, and critical thinking in modern education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00448-3>
- Wiersma, G., & Beauchamp, L. (2019). *The Time Has Come for E-Books, or Has It? In The Time Has Come . . . to Talk of Many Things* (pp. 96–103). Purdue University Press and JSTOR.
- Yusuf, M., Saraswati, U., & Ahmad, T. A. (2022). Development of Lasem War Teaching Materials in Form Booklet for Learning Local History at SMA Negeri 1 Lasem. *Indonesian Journal of History Education*, 7(1), 77–84.

| Article History |            |            | Contribution to SDGs                                                                |                                                                                     |
|-----------------|------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Submitted       | Revised    | Accepted   | 4 QUALITY EDUCATION                                                                 | 9 INDUSTRY, INNOVATION AND INFRASTRUCTURE                                           |
| 22/08/2025      | 18/12/2026 | 08/01/2026 |  |  |