

MATERI KEGIATAN MGMP SEJARAH

TINGKAT SMA/SMK KABUPATEN PIDIE JAYA, ACEH

PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Tema: "Guru Sejarah Adaptif, Kreatif, dan Cakap Digital melalui Pemanfaatan AI"

Kabupaten Pidie Jaya – Aceh

5 Oktober 2026

A. Identitas Kegiatan

Nama Kegiatan	Kegiatan MGMP Sejarah Tingkat SMA/SMK Kabupaten Pidie Jaya
Tema	Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Sejarah
Sasaran	Guru Sejarah SMA/SMK Kabupaten Pidie Jaya
Tempat	Menyesuaikan tempat pelaksanaan kegiatan
Tanggal	5 Oktober 2026
Penyelenggara	MGMP Sejarah Kabupaten Pidie Jaya, Aceh

B. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) memberikan peluang baru bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, interaktif, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran sejarah, AI dapat membantu guru mengembangkan bahan ajar, pertanyaan pemantik, LKPD, media visual, skenario pembelajaran, asesmen, serta aktivitas diferensiasi.

Pemanfaatan AI bukan untuk menggantikan peran guru, tetapi untuk memperkuat kreativitas, efisiensi kerja, dan kualitas perencanaan pembelajaran. Guru tetap menjadi pengarah utama yang memeriksa kebenaran fakta sejarah, memilih sumber yang kredibel, menjaga etika, serta memastikan pembelajaran membangun kemampuan berpikir kritis peserta didik.

C. Tujuan Kegiatan

- Meningkatkan pemahaman guru sejarah tentang konsep dan potensi AI dalam pendidikan.
- Mengenalkan strategi penggunaan AI untuk perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran sejarah.
- Melatih guru membuat prompt yang efektif untuk menghasilkan perangkat dan media pembelajaran.
- Mendorong guru melakukan verifikasi fakta dan menggunakan AI secara etis, aman, dan bertanggung jawab.
- Menghasilkan contoh bahan ajar/aktivitas sejarah berbantuan AI yang dapat dikembangkan di sekolah masing-masing.

D. Kompetensi yang Diharapkan

- Guru mampu menjelaskan fungsi AI generatif dalam konteks pembelajaran.
- Guru mampu menyusun prompt sederhana dan terstruktur.
- Guru mampu menggunakan AI untuk membantu membuat modul ajar, LKPD, soal, rubrik, dan media pembelajaran.
- Guru mampu mengkritisi keluaran AI dan melakukan pengecekan terhadap sumber sejarah.

- Guru mampu merancang aktivitas belajar yang tetap menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran.

E. Materi Inti: Pemanfaatan AI dalam Pembelajaran Sejarah

1. Apa itu Artificial Intelligence (AI)?

Artificial Intelligence adalah teknologi yang memungkinkan sistem komputer melakukan tugas yang umumnya membutuhkan kemampuan manusia, seperti memahami bahasa, menghasilkan teks, menganalisis informasi, mengenali pola, dan membantu menghasilkan berbagai bentuk konten.

2. Mengapa AI Relevan untuk Guru Sejarah?

Kebutuhan Guru	Pemanfaatan AI	Hasil yang Diharapkan
Perencanaan	Membantu menyusun tujuan, langkah kegiatan, dan asesmen	Perangkat ajar lebih terstruktur
Bahan ajar	Meringkas konsep, membuat contoh, dan menyusun penjelasan	Materi lebih mudah dipahami
LKPD	Membuat aktivitas investigasi, tabel analisis, dan pertanyaan	Aktivitas lebih variatif
Asesmen	Menyusun soal, kisi-kisi, rubrik, dan umpan balik awal	Asesmen lebih beragam
Media	Membantu membuat ide poster, infografis, naskah video	Pembelajaran lebih menarik

3. Contoh Penggunaan AI dalam Topik Sejarah

Praaksara: Membuat peta konsep, pertanyaan analisis artefak, dan LKPD klasifikasi hasil budaya.

Hindu-Buddha: Membuat tabel perbandingan teori masuknya Hindu-Buddha dan aktivitas analisis sumber.

Kolonialisme: Menyusun simulasi debat tentang kebijakan kolonial dan dampaknya.

Pergerakan Nasional: Membuat studi kasus organisasi pergerakan dan pertanyaan berpikir kritis.

Proklamasi 1945: Membuat kronologi interaktif dan skenario pembelajaran berbasis sumber sejarah.

Demokrasi Terpimpin: Menyusun pertanyaan analisis hubungan politik, ekonomi, dan sosial.

4. Rumus Prompt yang Efektif

Prompt yang baik sebaiknya menjelaskan: peran AI + tugas + mata pelajaran/materi + kelas/fase + tujuan + format keluaran + ketentuan khusus.

Contoh prompt:

“Bertindak sebagai guru Sejarah SMA/SMK yang berpengalaman. Buat LKPD kelas X Fase E tentang masuknya Hindu-Buddha di Indonesia. Gunakan pendekatan berpikir kritis, sertakan tujuan pembelajaran, aktivitas analisis sumber, 5 pertanyaan, rubrik penilaian, dan refleksi. Gunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa.”

5. Prinsip 5S dalam Pemanfaatan AI

1. Selektif – pilih penggunaan AI yang benar-benar mendukung tujuan pembelajaran.
2. Saring – periksa isi dan sumber sebelum digunakan.
3. Sesuai – sesuaikan keluaran AI dengan kurikulum, karakter siswa, dan konteks sekolah.
4. Santun – gunakan AI secara etis dan hormati hak cipta.
5. Seimbang – AI menjadi alat bantu, bukan pengganti guru dan proses berpikir siswa.

6. Etika dan Verifikasi Fakta Sejarah

- Jangan langsung menerima jawaban AI sebagai fakta sejarah.
- Bandingkan informasi dengan buku teks, sumber primer, arsip, jurnal, museum, atau sumber resmi.
- Hindari memasukkan data pribadi siswa, dokumen sensitif, atau informasi rahasia sekolah ke dalam layanan AI.
- Cantumkan sumber ketika menggunakan materi, gambar, kutipan, atau data yang memiliki hak cipta.
- Dorong siswa untuk mengkritisi jawaban AI, mencari bukti, dan memberikan alasan berdasarkan sumber.

F. Praktik/Workshop MGMP

Peserta bekerja secara berkelompok untuk menghasilkan satu produk pembelajaran sejarah berbantuan AI.

Tahap	Aktivitas	Produk	Waktu
1	Identifikasi masalah pembelajaran	Topik dan kebutuhan siswa	15 menit
2	Menyusun prompt	Prompt terstruktur	20 menit
3	Eksplorasi AI	Draf bahan ajar/LKPD/soal/media	30 menit
4	Verifikasi & perbaikan	Produk tervalidasi	25 menit
5	Presentasi & umpan balik	Masukan antaranggota MGMP	30 menit

G. Contoh Produk yang Dapat Dikembangkan

- Modul ajar Sejarah berbantuan AI.
- LKPD berbasis analisis sumber sejarah.
- Kisi-kisi dan bank soal HOTS.
- Rubrik presentasi, diskusi, proyek, dan produk.
- Poster/infografis sejarah satu halaman.
- Naskah video pembelajaran sejarah.
- Pertanyaan diferensiasi sesuai tingkat kesiapan siswa.
- Bahan refleksi dan umpan balik peserta didik.

H. Refleksi Peserta

Apa satu hal baru yang saya pelajari tentang AI?

Bagian pembelajaran sejarah apa yang paling terbantu dengan AI?

Bagaimana saya memastikan informasi sejarah dari AI tetap akurat?

Apa risiko penggunaan AI bagi peserta didik dan bagaimana mengatasinya?

Produk apa yang akan saya coba terapkan di kelas?

I. Rencana Tindak Lanjut

Setelah kegiatan MGMP, setiap guru diharapkan memilih minimal satu materi sejarah untuk dikembangkan menggunakan AI, menguji produk tersebut dalam pembelajaran, mencatat hasilnya, dan membagikan praktik baik pada pertemuan MGMP berikutnya.

LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN

Dokumentasi 1 – Diskusi dan praktik pemanfaatan AI dalam pembelajaran sejarah



Dokumentasi 2 – Kolaborasi anggota MGMP dalam pengembangan bahan pembelajaran



LAMPIRAN – LEMBAR HASIL WORKSHOP

Nama Guru	
Asal Sekolah	
Materi Sejarah	
Produk AI yang Dikembangkan	
Platform/AI yang Digunakan	
Rencana Implementasi	

Pengesahan

**Ketua MGMP Sejarah
Kabupaten Pidie Jaya**

(.....)

NIP.

**Sekretaris MGMP Sejarah
Kabupaten Pidie Jaya**

(.....)

NIP.