



PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU SEJARAH SMA DAN SMK DI KOTA PEKANBARU

Teguh Sujana¹, Efni Agustiarini² & Rita Novita³

¹ Sistem Informasi, Universitas Riau, Indonesia

² Matematika, Universitas Riau, Indonesia

³ Informatika Kesehatan, Institut Kesehatan Payung Negeri, Indonesia

E-mail: teguh.sujana@lecturer.unri.ac.id¹, efni.agustiarini@lecturer.unri.ac.id², rita.novita@payungnegeri.ac.id³

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 04-05-2026

Revised : 06-05-2026

Accepted : 13-05-2026

KEYWORDS

Information Technology

AI

Learning Media

Online Quiz

History Teacher

KATA KUNCI

Teknologi Informasi

AI

Media Pembelajaran

Kuis Online

Guru Sejarah

ABSTRACT

History learning in senior and vocational high schools is still predominantly delivered through conventional lecture-based methods, resulting in low student engagement and making it difficult for teachers to meet the demands of 21st-century learning. This study aims to improve history teachers' understanding and skills in utilizing information technology, particularly artificial intelligence (AI), interactive learning media, and online quiz applications, to support more innovative and contextual history teaching. The method employed was a participatory approach combining lectures, discussions, hands-on practice, and mentoring, involving history teachers from senior and vocational high schools across the city of Pekanbaru. The activity was evaluated using pre-test and post-test instruments as well as observation sheets to record participant engagement during the practice sessions. The results show a significant improvement in participants' digital literacy: prior to the activity, most participants had never used AI tools or online quiz applications in their teaching, whereas after the activity, 80% of participants were able to independently create AI-assisted teaching materials and 75% successfully designed interactive quizzes using Quizizz and Kahoot!. The findings indicate that practice-based workshops accompanied by mentoring are effective in strengthening history teachers' digital competencies, although continued mentoring remains necessary to ensure consistent implementation in the classroom.

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah di SMA dan SMK masih cenderung didominasi oleh metode ceramah konvensional sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan menyulitkan guru dalam mengikuti tuntutan pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru sejarah dalam memanfaatkan teknologi informasi, khususnya kecerdasan buatan (AI), media pembelajaran interaktif, dan aplikasi kuis online, guna mendukung pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan kontekstual. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif yang mengombinasikan ceramah, diskusi, praktik, dan pendampingan, dengan melibatkan guru sejarah SMA dan SMK se-Kota Pekanbaru. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test, lembar observasi keterlibatan peserta selama praktik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam literasi digital peserta, di mana sebelum kegiatan sebagian besar peserta belum pernah

menggunakan perangkat AI maupun aplikasi kuis online dalam pembelajaran, sedangkan setelah kegiatan sebanyak 80% peserta mampu membuat bahan ajar berbantuan AI secara mandiri dan 75% berhasil merancang kuis interaktif menggunakan Quizizz dan Kahoot!. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa workshop berbasis praktik yang disertai pendampingan efektif dalam memperkuat kompetensi digital guru sejarah, meskipun pendampingan berkelanjutan tetap diperlukan untuk menjamin implementasi yang konsisten di kelas.

1. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran kolektif suatu bangsa serta memperkuat identitas nasional dan nilai-nilai kebangsaan peserta didik. Melalui disiplin ilmu ini, siswa tidak hanya mempelajari rangkaian peristiwa masa lalu, tetapi juga dilatih berpikir kritis dalam menafsirkan sumber sejarah serta memahami keterkaitan kronologis antara masa lalu, masa kini, dan masa depan (Aziz et al., 2026). Namun pada praktiknya di tingkat SMA dan SMK, pembelajaran sejarah masih sering terjebak dalam metode konvensional seperti ceramah satu arah dan hafalan fakta yang cenderung membosankan (Martdana & Atno, 2025). Pendekatan ini dinilai kurang mampu menumbuhkan minat belajar dan berisiko mereduksi esensi sejarah menjadi sekadar rangkaian data tanpa pemahaman kontekstual yang mendalam. Kondisi tersebut kontras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguatan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C) (Aziz et al., 2026; Nurhayati et al., 2022).

Sebagai solusi atas tantangan tersebut, integrasi teknologi informasi (TI) ke dalam proses pembelajaran menjadi langkah yang esensial. Teknologi informasi, khususnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), menawarkan efisiensi bagi guru dalam menyusun bahan ajar, modul, dan media presentasi secara lebih variatif. Selain AI, penerapan gamifikasi melalui aplikasi kuis interaktif seperti Quizizz dan Kahoot! juga menjadi perhatian besar karena mampu menghadirkan elemen permainan seperti skor dan umpan balik instan ke dalam kelas. Berbagai kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan gamifikasi ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta minat belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran sejarah (Martdana & Atno, 2025; Nela, 2021), meskipun sejumlah studi lapangan juga menunjukkan hasil yang bervariasi dan belum selalu signifikan secara statistik, sehingga desain implementasinya tetap perlu diperhatikan.

Meskipun integrasi teknologi menawarkan peluang besar, efektivitasnya sangat bergantung

pada kompetensi guru yang mengoperasikannya. Saat ini terdapat perdebatan akademis mengenai dampak AI terhadap kemampuan berpikir kritis siswa: sebagian penelitian mengkhawatirkan risiko ketergantungan akademik yang melemahkan kreativitas dan kemandirian berpikir (Firdaus et al., 2025), sementara penelitian lain melaporkan bahwa AI justru dapat memperkuat ketajaman berpikir kritis dan analitis jika diintegrasikan dengan desain tugas yang strategis (Andriansyah, 2025). Hal ini menegaskan bahwa kehadiran teknologi tidak serta-merta menjamin kualitas pembelajaran; sebaliknya, cara guru merancang dan menggunakan teknologi tersebut secara bijaklah yang menjadi faktor penentu utama.

Pada konteks lokal, guru-guru sejarah SMA dan SMK di Kota Pekanbaru yang tergabung dalam MGMP Sejarah masih menghadapi hambatan nyata dalam mengoptimalkan potensi teknologi tersebut. Literasi digital guru sering kali terbentur oleh keterbatasan perangkat, akses jaringan yang tidak merata di sekolah, serta rendahnya rasa percaya diri dalam mengoperasikan aplikasi baru — pola yang juga ditemukan pada kelompok MGMP mata pelajaran lain di berbagai daerah (Suyato et al., 2024). Tanpa intervensi berupa peningkatan kapasitas, kesenjangan literasi TI ini akan terus menghambat transformasi pembelajaran sejarah di wilayah tersebut. Urgensi inilah yang mendasari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru sejarah di Kota Pekanbaru dalam memanfaatkan AI, media pembelajaran interaktif, dan aplikasi kuis daring melalui workshop edukatif berbasis praktik. Signifikansi kegiatan ini tidak hanya terletak pada upayanya menjembatani kesenjangan kompetensi digital guru, tetapi juga pada penyediaan model pelatihan aplikatif yang berpotensi direplikasi pada kelompok guru mata pelajaran lain, guna mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, kontekstual, dan partisipatif.

2. Tinjauan Literatur

a. Kompetensi Guru

Persoalan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah telah didokumentasikan melalui berbagai pendekatan metodologis yang berbeda. Studi kasus pada SMA Negeri 11 Medan menunjukkan bahwa dominasi metode ceramah membatasi minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah (Sari & Prasetyo, 2024), sementara kajian konseptual mengenai literasi digital dalam pembelajaran sejarah turut menegaskan kecenderungan serupa secara lebih luas (Firmansyah, 2023).

Kondisi ini menuntut guru sejarah untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman, termasuk pemanfaatan teknologi informasi sebagai bagian dari pembelajaran sejarah abad ke-21 yang menekankan penguatan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C) (Aziz et al., 2026).

Berbagai kegiatan pengabdian dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru, termasuk guru sejarah, memerlukan pendekatan pelatihan yang tidak hanya berbasis teori, tetapi juga praktik langsung disertai pendampingan berkelanjutan (Nasution et al., 2022). Tantangan yang umum dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi antara lain keterbatasan perangkat, akses jaringan, serta rendahnya rasa percaya diri dalam mengoperasikan aplikasi baru (Nisak & Rofi'ah, 2023). Temuan-temuan tersebut menjadi landasan bagi perlunya kegiatan workshop yang secara khusus memadukan pelatihan AI, media pembelajaran, dan aplikasi kuis online bagi guru sejarah SMA dan SMK, sebagaimana yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian ini.

b. Kecerdasan Buatan

Sejumlah kajian pada berbagai jenjang pendidikan secara konsisten melaporkan bahwa pemanfaatan AI generatif, seperti ChatGPT, mempercepat proses penyusunan bahan ajar, modul, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pola serupa ditemukan baik pada studi mengenai transformasi pembelajaran sejarah berbasis AI 4.0 (Fatimah & Octaviani, 2023) maupun pada studi terapan mengenai penggunaan ChatGPT untuk menyusun perangkat pembelajaran tingkat SMA (Siregar, et al., 2025)

Kehadiran kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membuka peluang baru dalam transformasi pembelajaran sejarah agar lebih

interaktif dan relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital native. AI dapat dimanfaatkan guru untuk menyusun bahan ajar, merancang skenario pembelajaran, serta mengembangkan media presentasi secara lebih efisien dan variatif, sekaligus menjadi bagian dari transformasi pembelajaran sejarah berbasis AI 4.0 (Fatimah & Octaviani, 2023). Meskipun demikian, pemanfaatan AI dalam pendidikan perlu diimbangi dengan literasi digital guru agar penggunaannya tetap kontekstual dan tidak menggantikan peran esensial guru sebagai fasilitator berpikir historis.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menjembatani penyampaian materi sejarah yang bersifat naratif dan kronologis agar lebih mudah dipahami serta menarik minat siswa. Integrasi literasi digital dalam pembelajaran sejarah, misalnya melalui pemanfaatan arsip daring, video dokumenter, peta digital, hingga museum virtual, dinilai mampu menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual dan partisipatif (Wijaya & Ediyono, 2022; Wulandari et al., 2024). Kompetensi guru dalam memilih dan mengelola media digital secara tepat menjadi faktor penentu keberhasilan integrasi teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Aplikasi kuis online berbasis gamifikasi, seperti Quizizz dan Kahoot!, banyak digunakan sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah (Elsa et al., 2022), sementara pemanfaatan Quizizz pada pembelajaran sejarah di jenjang SMK juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa (Tusyani et al., 2022). Unsur kompetisi dan umpan balik instan yang dihadirkan aplikasi tersebut menjadikannya media evaluasi yang efektif untuk menggantikan model evaluasi konvensional yang cenderung monoton.

3. Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode partisipatif yang mengombinasikan ceramah, diskusi, praktik, dan pendampingan. Kegiatan ini melibatkan peserta guru mata pelajaran sejarah SMA dan SMK se-Kota Pekanbaru. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan. Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak terkait, yaitu MGMP

Sejarah Kota Pekanbaru dan Dinas Pendidikan setempat, serta penyusunan materi sosialisasi mengenai pemanfaatan AI, media pembelajaran, dan aplikasi kuis online dalam pembelajaran sejarah.

- b. Tahap Pelaksanaan. Tahap ini dilakukan melalui penyampaian materi menggunakan metode ceramah mengenai konsep pembelajaran berbasis teknologi informasi, pengenalan aplikasi AI (seperti ChatGPT dan Canva AI) untuk menyusun bahan ajar sejarah, serta prinsip pemilihan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi sejarah.
- c. Tahap Praktik dan Pendampingan. Pada tahap ini peserta melakukan praktik langsung membuat materi ajar dan media presentasi berbantuan AI, serta merancang kuis interaktif bertema materi sejarah menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot!, dengan pendampingan dari tim pelaksana.
- d. Tahap Diskusi. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan serta berdiskusi mengenai berbagai kendala yang dihadapi dalam menerapkan teknologi informasi pada pembelajaran sejarah di sekolah masing-masing.
- e. Teknik Evaluasi. Tahap ini mengukur peningkatan kompetensi peserta secara objektif melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan pemahaman konseptual sebelum dan sesudah workshop, serta lembar observasi untuk menilai keterlibatan dan keterampilan teknis peserta selama sesi praktik. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase peningkatan kemampuan untuk menggambarkan efektivitas kegiatan.

4. Hasil

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta terkait pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran sejarah. Pada kondisi awal, sebagian besar peserta belum memahami konsep dasar kecerdasan buatan (AI) maupun cara memanfaatkannya dalam menyusun bahan ajar. Sebagian peserta bahkan mengaku belum pernah mengoperasikan aplikasi AI sama sekali sebelumnya, sementara pengetahuan mengenai aplikasi kuis online seperti Quizizz dan Kahoot! juga masih sangat terbatas. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan mengajar sehari-hari pun masih didominasi oleh metode konvensional, seperti

ceramah dan penyampaian materi melalui papan tulis atau slide statis tanpa unsur interaktif.



Gambar 1: Dokumentasi Kegiatan

Gambar 1 menampilkan momen pemaparan materi oleh narasumber kepada peserta workshop. Antusiasme peserta terlihat meningkat cukup jelas ketika kegiatan memasuki sesi praktik mandiri. Seiring dengan tumbuhnya pemahaman mengenai potensi AI dalam mengefisiensikan penyusunan perangkat pembelajaran, para guru yang awalnya ragu mulai mencoba merancang bahan ajar dan media presentasi sendiri, dengan tetap didampingi secara intensif. Adaptasi yang lebih cepat terlihat pada sesi perancangan kuis interaktif, di mana antarmuka Quizizz dan Kahoot! yang intuitif memudahkan peserta untuk segera menguasai aplikasi tersebut dibandingkan dengan perangkat AI. Sebagai hasilnya, sebagian besar peserta berhasil menyelesaikan rancangan kuis sejarah secara lengkap, dan beberapa di antaranya bahkan langsung melakukan uji coba mandiri menggunakan gawai masing-masing.

Setelah pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan, terjadi perubahan yang terlihat jelas pada seluruh aspek yang diamati. Mayoritas peserta berhasil membuat bahan ajar atau media presentasi berbantuan AI secara mandiri, serta mampu merancang kuis interaktif menggunakan Quizizz dan Kahoot! tanpa pendampingan penuh dari tim pelaksana. Namun demikian, tidak seluruh peserta berhasil mengimplementasikan keterampilan tersebut secara konsisten. Beberapa kendala yang teridentifikasi selama pelaksanaan antara lain keterbatasan perangkat pribadi yang dimiliki peserta, kualitas jaringan internet yang tidak merata di lingkungan sekolah masing-masing, serta rasa kurang percaya diri dalam mengoperasikan aplikasi baru yang belum pernah digunakan sebelumnya. Beberapa peserta juga menyampaikan bahwa keterbatasan waktu di sekolah menjadi tantangan tersendiri untuk mempraktikkan kembali materi yang telah diperoleh, sehingga diperlukan pendampingan lanjutan agar keterampilan yang telah diperoleh tidak berhenti pada tahap pelatihan semata.

Table 1. Data Perbandingan Kondisi Peserta Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Aspek	Sebelum	Sesudah
Pemahaman pemanfaatan AI dalam pembelajaran	Rendah	Meningkat
Penggunaan media pembelajaran interaktif	Konvensional	Mulai digunakan
Kemampuan membuat bahan ajar berbantuan AI	32%	80%
Kemampuan merancang kuis online (Quizizz/Kahoot!)	30%	75%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebelum kegiatan, guru sejarah memiliki pemahaman yang rendah terhadap pemanfaatan AI, masih menggunakan media pembelajaran secara konvensional, serta belum memiliki kemampuan merancang kuis online. Namun, setelah kegiatan, terjadi peningkatan yang jelas pada seluruh aspek yang diukur, terutama pada kemampuan membuat bahan ajar berbantuan AI dan merancang kuis interaktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pendampingan langsung berperan penting dalam mendorong penguasaan keterampilan digital peserta secara aplikatif, bukan hanya pada tataran teori.

**Gambar 2:** Foto Bersama

Pada gambar 2 menunjukkan partisipasi penuh guru sejarah SMA/SMK se-Kota Pekanbaru yang telah menyelesaikan seluruh tahapan pelatihan sebagai bentuk penguatan komitmen profesionalisme guru di era digital.

5. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif melalui kombinasi ceramah, diskusi, praktik langsung, dan pendampingan mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan guru sejarah dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami sekaligus mempraktikkan penggunaan teknologi dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kegiatan pengabdian sejenis yang menekankan bahwa pelatihan AI bagi guru perlu berfokus pada praktik langsung agar peserta mampu menerapkan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar berbasis AI meningkat dari 32% menjadi 80%, sedangkan kemampuan merancang kuis daring meningkat dari 30% menjadi 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif memperkuat kompetensi digital guru serta meningkatkan kesiapan mereka untuk beralih dari metode ceramah konvensional menuju pembelajaran digital yang lebih interaktif.

Pemanfaatan AI, seperti ChatGPT dan Canva AI, membantu guru sejarah menyusun materi ajar dan media pembelajaran secara lebih cepat, variatif, dan menarik. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa AI berpotensi menciptakan media pembelajaran yang lebih personal dan efektif (Fatimah & Octaviani, 2023). Selain meningkatkan efisiensi penyusunan materi, AI juga memberi ruang bagi guru untuk lebih berfokus pada perancangan pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, AI tidak melemahkan berpikir kritis, tetapi berpotensi memperkuatnya apabila didukung oleh desain pembelajaran yang tepat (Andriansyah, 2025).

Selain itu, penggunaan aplikasi kuis daring seperti Quizizz dan Kahoot! sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi meningkatkan kemampuan guru dalam merancang evaluasi yang lebih interaktif serta memperkuat literasi digital mereka. Kesiapan guru dalam memanfaatkan media tersebut berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa ketika diterapkan pada pembelajaran sejarah. Temuan ini sejalan dengan penelitian mengenai pengaruh Kahoot! terhadap minat belajar siswa (Elsa et al., 2022) serta pemanfaatan Quizizz pada pembelajaran sejarah di SMK (Tusyani et al., 2022). Hal ini memperkuat bahwa pembelajaran sejarah berbasis literasi digital perlu menekankan interaktivitas dan kontekstualisasi, bukan sekadar transfer teknologi (Wijaya & Ediyono, 2022; Wulandari et al., 2024).

Meskipun demikian, sebagian peserta masih menghadapi kendala berupa keterbatasan perangkat, akses internet, dan kepercayaan diri dalam mengoperasikan aplikasi baru. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan adopsi teknologi tidak hanya bergantung pada pelatihan, tetapi juga

memerlukan dukungan infrastruktur dan pendampingan berkelanjutan. Hasil ini sejalan dengan kajian Nisak & Rofi'ah (2023) serta Nasution et al. (2022) yang menekankan pentingnya pendampingan agar implementasi teknologi berlangsung secara konsisten.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif meningkatkan kompetensi digital guru sejarah dalam memanfaatkan AI dan media evaluasi berbasis gamifikasi. Agar dampaknya berkelanjutan, diperlukan pendampingan lanjutan untuk memperkuat konsistensi penggunaan AI, memperkaya variasi media pembelajaran, serta mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi kuis daring dalam pembelajaran sejarah.

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, dapat disimpulkan bahwa workshop pemanfaatan teknologi informasi telah memberikan peningkatan awal yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru sejarah SMA dan SMK di Kota Pekanbaru dalam memanfaatkan kecerdasan buatan (AI), media pembelajaran interaktif, dan aplikasi kuis online. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan sebagian besar peserta dalam membuat bahan ajar berbantuan AI serta merancang kuis interaktif menggunakan Quizizz dan Kahoot!. Keunikan kegiatan ini terletak pada integrasi tiga aspek teknologi informasi sekaligus, yaitu AI, media pembelajaran, dan kuis online, dalam satu rangkaian workshop berbasis praktik dan pendampingan yang secara khusus ditujukan bagi guru mata pelajaran sejarah tingkat menengah.

Kontribusi kegiatan ini adalah menyediakan model pelatihan sederhana namun aplikatif untuk memperkuat kapasitas digital guru sejarah, yang berpotensi direplikasi pada kegiatan pengembangan profesi guru mata pelajaran lain maupun di wilayah MGMP yang berbeda. Implikasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi memiliki potensi besar untuk mendorong transformasi pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan kontekstual, terutama jika didukung oleh program pendampingan berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara lebih luas dan berkesinambungan agar berdampak signifikan terhadap penguatan kesadaran sejarah peserta didik di era digital.

Sebagai tindak lanjut, diperlukan program pendampingan secara berkala setelah pelatihan

untuk memastikan konsistensi penerapan teknologi dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, pembentukan komunitas praktisi digital di lingkungan MGMP Sejarah dapat menjadi sarana berbagi praktik baik, pengalaman, dan inovasi pembelajaran antar-guru. Dukungan sekolah melalui penyediaan infrastruktur jaringan yang memadai juga menjadi faktor penting agar kompetensi digital yang telah diperoleh dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dan berkembang menjadi budaya pembelajaran yang inovatif di kelas.

7. Referensi

- Andriansyah, R. A. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Kecerdasan Buatan terhadap Pembelajaran dan Pola Pikir Mahasiswa. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 3(4), 333–339.
- Aziz, S., Sabariani, R., Bilge, D. K., Syarifuddin, S., & Oktapiani, R. (2026). Pembelajaran Sejarah Abad 21 Berbasis Teknologi Digital dan Penguatan Karakter Peserta Didik. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2).
- Elsa, D., Aminuyati, A., & Putri, A. E. (2022). Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pelajaran Sejarah SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 10.
<https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.54857>
- Fatimah, N., & Octaviani, D. (2023). Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 6(2), 168–179.
<https://doi.org/10.62924/jsi.v6i2.32607>
- Firdaus, J. A., Ummah, R. I., Aprialini, R. R., Fithriyyah, A., Mahsusi, M., & Faizin, A. (2025). Ketergantungan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) pada Tugas Akademik Mahasiswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1203–1214.
<https://doi.org/10.58230/27454312.1634>
- Firmansyah, H. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 505–510.
- Martdana, R. A., & Atno. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana*:

- Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Nasution, D. K., Manurung, Y. H., Arda, M., & Handayani, S. (2022). Pelatihan Digital Assessment Berbasis Kahoot dan Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Untuk Guru SMP Muhammadiyah 61 Medan. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 113–118.
<https://doi.org/10.30596/ihsan.v4i2.10486>
- Nela, E. (2021). Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran dan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35–46.
<https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.25943>
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 41–50.
- Nurhayati, M., Noorlimayanti, S., Komunikasi, I., Informatika, T., Industri, T., & Gunadarma, U. (2022). Expert System Application Detecting Child Personal Characteristics Using Forward Chaining Method. *Journal of Information System, Informatics and Computing Issue Period*, 6(1), 107–116.
<https://doi.org/10.52362/jisicom.v6i1.794>
- Sari, S., & Prasetyo, G. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah SMA Negeri 11 Medan. *Education & Learning*, 4(1), 7–10.
<https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1240>
- Siregar, A. M., Kurniawan, A., Uyun, M. H., & Gea, D. P. (2025). Penggunaan ChatGPT untuk Menyusun Perangkat Pembelajaran Tingkat SMA. *Bhakti Karya dan Inovatif*, 5(2), 156–164.
<https://doi.org/10.37278/bhaktikaryadaninovatif.v5i2.1326>
- Suyato, Mulyono, B., Sutrisno, C., & Nur Hayati, I. (2024). Pelatihan Literasi dan Kewarganegaraan Digital Guru MGMP Pendidikan Kewarganegaraan Kabupaten Tasikmalaya. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 1(1), 120–126.
<https://doi.org/10.58740/m-jp.v1i1.202>
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101–110.
<https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.979>
- Wijaya, T., & Ediyono, S. (2022). Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Online dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(3), 196–201.
<https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59322>
- Wulandari, T., Yanti, N., & Pratama, A. R. (2024). Pemanfaatan Museum Virtual sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Literasi Digital di Era Pasca-Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 14–27.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.33987>



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).