



PENGUNAAN AI UNTUK PEMBUATAN MEDIA AJAR DI KALANGAN MAHASISWA PENDIDIKAN SEJARAH

Dita Fitriani¹, Sri Mastuti Purwaningsih²

Universitas Negeri Surabaya

e-mail: dita.22048@mhs.unesa.ac.id, srilmastuti@unesa.ac.id

Diterima: 23/07/2026; Direvisi: 03/08/2026; Diterbitkan: 07/08/2026

ABSTRAK

Generative Artificial Intelligence (AI) telah memengaruhi cara mahasiswa memperoleh, mengolah, dan menyajikan informasi, termasuk dalam penyusunan media ajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis pola penggunaan *Generative AI*, alasan penggunaannya, serta proses penyusunan dan penyempurnaan *prompt* oleh mahasiswa Pendidikan Sejarah angkatan 2025 pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. Penelitian menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan desain *sequential explanatory*. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket terhadap 114 mahasiswa, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap empat informan. Dokumentasi media ajar dianalisis secara deskriptif menggunakan Taksonomi SOLO dan didukung oleh analisis tiga tugas presentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa lebih banyak memanfaatkan AI berbasis teks untuk mencari informasi dan membantu penulisan media ajar. Sebagian besar responden menyatakan bahwa keluaran AI masih memerlukan proses verifikasi dan penyesuaian sebelum digunakan. Penggunaan AI didorong oleh tingginya beban tugas, keterbatasan waktu, serta kesulitan memahami materi, dengan tujuan utama meningkatkan efisiensi penyelesaian tugas akademik. Mahasiswa juga cenderung menyusun *prompt* secara lebih spesifik melalui penambahan detail dan penyempurnaan instruksi untuk memperoleh keluaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan. Analisis produk menunjukkan bahwa tingkat pemahaman mahasiswa berada pada level *Multistructural* hingga *Relational* berdasarkan Taksonomi SOLO. Temuan penelitian menegaskan bahwa pemanfaatan *Generative AI* dalam penyusunan media ajar akan memberikan manfaat optimal apabila disertai kemampuan memverifikasi informasi, mengolah keluaran AI secara kritis, serta mempertahankan kendali akademik dan pedagogis.

Kata Kunci: *Generative Artificial Intelligence, media ajar, mahasiswa Pendidikan Sejarah, fenomenologi Alfred Schutz, Taksonomi SOLO*

ABSTRACT

Generative Artificial Intelligence (AI) has transformed how university students obtain, process, and present information, including in the development of instructional media. This study aimed to analyze patterns of *Generative AI* use, the reasons underlying its adoption, and the process of developing and refining prompts among 2025 History Education students enrolled in the East Asian History course. The study employed a *mixed-methods* approach with a *sequential explanatory* design. Quantitative data were collected through questionnaires administered to 114 students, while qualitative data were obtained through in-depth interviews with four informants. Instructional media documentation was analyzed descriptively using the SOLO Taxonomy and supported by the analysis of three presentation assignments. The findings indicate that students primarily used text-based AI tools for information retrieval and instructional media development. Most participants reported that AI-generated outputs still required verification and refinement before use. The use of AI was mainly driven by heavy



academic workloads, limited time, and difficulties in understanding course materials, with the primary objective of improving task efficiency. Students also tended to refine their prompts by providing more specific details and clearer instructions to obtain more relevant outputs. Product analysis showed that students' understanding ranged from the *Multistructural* to the *Relational* level according to the SOLO Taxonomy. The findings suggest that the educational benefits of *Generative AI* depend on students' ability to critically verify information, process AI-generated outputs, and maintain academic and pedagogical control.

Keywords: *Generative Artificial Intelligence, instructional media, History Education students, Alfred Schutz's phenomenology, SOLO Taxonomy*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, *Generative Artificial Intelligence* (AI) telah mengubah cara mahasiswa memperoleh, mengolah, dan menyajikan informasi dalam kegiatan akademik. Kehadiran berbagai aplikasi berbasis AI memungkinkan proses pencarian referensi, penyusunan naskah, hingga pengembangan media pembelajaran dilakukan secara lebih cepat melalui penyusunan *prompt*. Perubahan tersebut tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja akademik, tetapi juga memengaruhi cara mahasiswa membangun pengetahuan dan memecahkan permasalahan pembelajaran. Hasil survei Putri et al. (2023) menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memahami konsep AI dan merasakan manfaatnya dalam proses belajar. Namun demikian, masih terdapat mahasiswa yang menilai pemanfaatan AI belum optimal sehingga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tersebut belum selalu diikuti dengan kemampuan mengolah informasi secara kritis.

Fenomena tersebut menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK), khususnya pada program studi Pendidikan Sejarah. Sebagai calon guru profesional, mahasiswa tidak hanya dituntut menguasai teknologi digital, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara pedagogis untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Dalam pembelajaran sejarah, media ajar tidak sekadar menyajikan fakta, tetapi harus mampu memfasilitasi pengembangan *historical thinking*, seperti memahami hubungan sebab-akibat, menganalisis sumber sejarah, melakukan interpretasi, serta membangun argumentasi berdasarkan bukti historis (Barton & Levstik, 2004; Gibson et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan AI dalam penyusunan media ajar sejarah memerlukan kemampuan berpikir kritis agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat secara akademik dan bermakna secara pedagogis.

Secara teoretis, fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui kerangka *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler. Kerangka ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran akan efektif apabila didukung oleh keseimbangan antara penguasaan teknologi, pedagogi, dan konten. Dengan demikian, kemampuan menggunakan AI secara teknis belum menjamin kualitas media pembelajaran apabila mahasiswa belum mampu mengevaluasi, memverifikasi, dan mengintegrasikan informasi secara kritis (Falloon, 2020; Luo & Zou, 2024). Selain itu, perkembangan *Generative AI* juga menghadirkan berbagai tantangan, seperti *hallucination*, bias informasi, serta kecenderungan ketergantungan yang berpotensi menurunkan kemampuan berpikir kritis apabila hasil AI diterima tanpa proses verifikasi (Kasneci et al., 2023; Lo, 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa AI telah dimanfaatkan secara luas dalam pendidikan tinggi. Sousa dan Cardoso (2025) mengidentifikasi pola penggunaan *Generative AI* oleh mahasiswa di perguruan tinggi, sedangkan Dwivedi et al. (2023) membahas

peluang dan tantangan AI bagi dunia akademik. Chan dan Hu (2023) mengungkapkan persepsi mahasiswa mengenai manfaat dan tantangan penggunaan AI, sementara Lee et al. (2024) menyoroti pandangan dosen terhadap implementasi AI dalam pembelajaran. Di bidang pendidikan sejarah, penelitian lebih banyak berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir historis (Ofianto et al., 2022; Gibson et al., 2025) atau pemanfaatan AI oleh guru dalam pengembangan materi pembelajaran. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana mahasiswa Pendidikan Sejarah memanfaatkan *Generative AI* dalam menyusun media ajar, alasan yang melatarbelakangi penggunaannya, strategi penyusunan *prompt*, serta kualitas pemahaman yang tercermin dalam produk media ajar masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut.

Penelitian ini menawarkan tiga aspek kebaruan (*novelty*). Pertama, penelitian memfokuskan kajian pada penggunaan *Generative AI* dalam penyusunan media ajar sejarah, bukan sekadar penggunaan AI untuk aktivitas akademik secara umum. Kedua, penelitian memanfaatkan fenomenologi Alfred Schutz untuk mengungkapkan motif penggunaan AI melalui konsep *because motive* dan *in-order-to motive*, sehingga mampu menjelaskan pengalaman subjektif mahasiswa secara lebih mendalam. Ketiga, kualitas pemahaman mahasiswa dianalisis menggunakan Taksonomi SOLO sehingga evaluasi tidak hanya didasarkan pada persepsi pengguna, tetapi juga pada kualitas produk media ajar yang dihasilkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan teoretis terhadap pengembangan literasi AI, pendidikan sejarah, serta integrasi teknologi dalam pendidikan calon guru. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola penggunaan *Generative Artificial Intelligence* oleh mahasiswa Pendidikan Sejarah dalam penyusunan media ajar, mengungkap motif yang melatarbelakangi penggunaannya berdasarkan fenomenologi Alfred Schutz, serta menganalisis kualitas pemahaman mahasiswa melalui Taksonomi SOLO yang tercermin pada produk media ajar yang dihasilkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan desain *Sequential Explanatory*. Menurut Sugiyono (2022), desain ini dilaksanakan melalui dua tahap yang berurutan, yaitu pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan serta analisis data kualitatif untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam terhadap temuan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih agar penelitian mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena penggunaan *Generative Artificial Intelligence* (AI) oleh mahasiswa, baik dari sisi kecenderungan umum maupun pengalaman subjektif yang melatarbelakanginya.

Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Surabaya pada bulan April dan Mei. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Sejarah angkatan 2025 yang berjumlah 114 mahasiswa. Oleh karena jumlah populasi relatif terbatas, penelitian menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*) sehingga seluruh populasi dijadikan responden pada tahap kuantitatif. Selanjutnya, tahap kualitatif melibatkan empat informan yang dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan intensitas penggunaan AI dan kemampuan memberikan informasi yang mendalam mengenai pengalaman penggunaan AI dalam penyusunan media ajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik yang saling melengkapi. Pertama, angket digunakan untuk memperoleh data mengenai pola penggunaan AI, jenis aplikasi yang digunakan, alasan penggunaan, tujuan penggunaan, serta strategi penyusunan *prompt*. Kedua, wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman subjektif mahasiswa berdasarkan

perspektif fenomenologi sosial Alfred Schutz. Ketiga, dokumentasi berupa media ajar hasil karya mahasiswa dianalisis sebagai data pendukung untuk mengidentifikasi kualitas pemahaman yang tercermin dalam produk yang dihasilkan. Fokus penelitian mengacu pada konsep fenomenologi sosial Alfred Schutz yang meliputi *stock of knowledge* (pengetahuan dan pengalaman mahasiswa mengenai AI), *because motive* (motif yang melatarbelakangi penggunaan AI), dan *in-order-to motive* (tujuan yang ingin dicapai melalui penggunaan AI). Selain itu, kualitas pemahaman mahasiswa dianalisis menggunakan Taksonomi SOLO (*Structure of the Observed Learning Outcome*) terhadap media ajar yang dihasilkan.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa distribusi frekuensi dan persentase untuk menggambarkan kecenderungan penggunaan AI oleh mahasiswa. Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, dokumentasi media ajar dianalisis secara deskriptif berdasarkan indikator pada Taksonomi SOLO untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman mahasiswa. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil angket, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh temuan yang lebih kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pola Penggunaan *Generative Artificial Intelligence*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Generative Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi bagian dari aktivitas akademik sebagian besar mahasiswa Pendidikan Sejarah. Mayoritas mahasiswa memanfaatkan AI secara rutin dalam penyusunan tugas dan media ajar. Pemanfaatan tersebut lebih banyak diarahkan pada aplikasi berbasis teks dibandingkan aplikasi yang secara langsung menghasilkan desain media pembelajaran. Distribusi kategori penggunaan utama AI disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kategori Generative AI yang paling dominan digunakan

Kategori Penggunaan Utama	Jumlah	Presentase
AI untuk mencari informasi dan menulis	78	68,4%
AI untuk desain visual dan presentasi	28	24,6%
AI untuk memperbaiki tulisan dan bahasa	6	5,3%
Menggunakan beberapa jenis AI secara seimbang	2	1,8%
Total	114	100,0%

Berdasarkan Tabel 1, penggunaan AI didominasi oleh aplikasi yang berfungsi untuk mencari informasi dan membantu penulisan akademik. Sebaliknya, penggunaan AI untuk menghasilkan desain visual maupun presentasi masih relatif lebih rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih memanfaatkan AI sebagai pendukung proses pengolahan informasi dibandingkan sebagai alat produksi media pembelajaran secara otomatis. Selanjutnya, pemanfaatan AI dalam proses penyusunan media ajar ditunjukkan pada Tabel 2.

Table 2 Pemanfaatan AI dalam Proses Pembuatan Media Ajar

Pemanfaatan Utama	Jumlah	Presentase
Menyusun dan memahami materi	80	70,2%

Mencari referensi	17	14,9%
Menggunakan AI untuk beberapa kebutuhan	15	13,2%
Membuat media ajar secara langsung	2	1,8%
Total	114	100,0%

Sebagian besar mahasiswa memanfaatkan AI pada tahap penyusunan dan pemahaman materi pembelajaran. Penggunaan AI untuk menghasilkan media ajar secara langsung masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa AI lebih banyak berfungsi sebagai pendukung penyusunan isi (*content development*) sebelum materi diolah kembali ke dalam media pembelajaran yang disusun mahasiswa.

Meskipun AI digunakan secara luas, hasil keluaran AI tidak langsung diterima begitu saja. Sebagian besar mahasiswa masih melakukan berbagai penyesuaian terhadap materi yang dihasilkan, seperti memverifikasi isi, memperbaiki bahasa, menambahkan referensi, menyusun ulang struktur materi, serta menyesuaikan tampilan media. Temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas media ajar tetap sangat dipengaruhi oleh proses evaluasi dan pengolahan yang dilakukan oleh mahasiswa.

Faktor dan Tujuan Penggunaan AI

Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan AI terutama dipengaruhi oleh tekanan akademik yang dihadapi mahasiswa. Faktor-faktor yang melatarbelakangi penggunaan AI dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3 Faktor Utama yang Melatarbelakangi Penggunaan AI

Faktor Utama	Jumlah	Presentase
Tugas banyak dan waktu terbatas	38	33,3%
Materi sulit dan mmebutuhkan bantuan	34	29,8%
Beberapa Faktor memiliki kekuatan yang sama	23	20,2%
AI cepat dan mudah digunakan	16	14,0%
Pengaruh teman atau dosen	3	2,6%
Total	114	100,0%

Berdasarkan Tabel 3, alasan utama mahasiswa menggunakan AI berkaitan dengan banyaknya tugas dan keterbatasan waktu, disusul oleh kesulitan memahami materi perkuliahan. Selain itu, sebagian mahasiswa memanfaatkan AI karena kombinasi beberapa faktor, kemudahan penggunaan aplikasi, maupun pengaruh lingkungan akademik. Hasil wawancara memperlihatkan bahwa pengalaman menggunakan AI tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi akademik saat ini, tetapi juga oleh pengalaman sebelumnya dalam mengenal berbagai platform AI. Pengalaman tersebut membentuk *stock of knowledge* yang menjadi dasar mahasiswa dalam memilih aplikasi sesuai kebutuhan. Sebagian informan menggunakan lebih dari satu platform AI untuk memperoleh hasil yang lebih akurat, sedangkan informan lainnya memilih platform tertentu berdasarkan fungsi spesifik, seperti pencarian informasi, penyusunan materi, maupun desain presentasi.

Analisis berdasarkan perspektif fenomenologi Alfred Schutz menunjukkan bahwa *because motive* mahasiswa didominasi oleh beban tugas, keterbatasan waktu, kesulitan memahami materi, serta keterbatasan akses terhadap sumber belajar. Sementara itu, *in-order-to motive* lebih mengarah pada keinginan memperoleh informasi awal, mempercepat penyelesaian tugas, meningkatkan pemahaman materi, serta menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Integrasi antara hasil kuantitatif dan kualitatif disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Integritas Temuan Kuantitatif dan Kualitatif

Temuan Kuantitatif	Penjelasan Kualitatif	Interpretasi gabungan
AI digunakan saat tugas banyak atau tenggat dekat	Informan mwmakai AI untuk mengurangi waktu pencarian, penyusunan awal, atau desain	AI berfungsi sebagai strategi menghadapi tekanan akademik, tetapi tingkat otomatisasinya berbeda
AI digunakan ketika materi sulit dipahami	Informan meminta penjelasan awal, membandingkan beberapa AI, dan kembali memeriksa sumber	AI diposisikan sebagai scaffolding awal, bukan bukti final
Keluaran AI perlu banyak disesuaikan	Informan memperbaiki bahasa, materi, sumber, dan desain agar sesuai kebutuhan	Kualitas media bergantung pada pengolahan dan kendali manusia
Tujuan dominna adalah mempercepat dan mempermudah pekerjaan	Sebagian informan membatasi AI pada desain atau referensi agar kreativitas tetap terjaga	Efisiensi tidak selalu identik dengan penggantian proses akademik

Hasil integrasi menunjukkan bahwa data kuantitatif dan kualitatif saling menguatkan. AI dimanfaatkan sebagai strategi untuk menghadapi tekanan akademik sekaligus sebagai sarana pendukung proses belajar. Namun demikian, mahasiswa tetap melakukan proses verifikasi, penyuntingan, dan penyesuaian terhadap hasil keluaran AI sehingga AI lebih berperan sebagai pendukung pembelajaran daripada pengganti proses akademik.

Penyusunan dan Perbaikan *Prompt*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menyadari pentingnya kualitas *prompt* dalam menentukan keluaran AI. Strategi penyusunan dan perbaikan *prompt* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Strategi Mahasiswa dalam Menyusun dan Memperbaiki *Prompt*

Aspek	Strategi dominan	jumlah	presentase
Pertimbangan Awal	Instruksi yang jelas dan lengkap	65	57,0%
Perbaikan ketika hasil belum sesuai	Mengubah kalimat atau menambah detail secara bertahap	63	55,3%
Peningkatan kesesuaian hasil	Menjelaskan tugas secara lebih rinci	96	84,2%
Praktik yang dinilai efektif	Menulis <i>prompt</i> dengan jelas dan lengkap	82	71,9%

Berdasarkan Tabel 5, sebagian besar mahasiswa menyusun *prompt* dengan memberikan instruksi yang jelas dan rinci. Ketika hasil AI belum sesuai harapan, mahasiswa umumnya melakukan penyempurnaan secara bertahap melalui penambahan informasi maupun perbaikan kalimat. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan AI tidak hanya ditentukan

oleh kemampuan aplikasi, tetapi juga oleh kemampuan mahasiswa dalam merumuskan *prompt* secara efektif.

Perlu dicatat bahwa data tersebut menggambarkan strategi yang dilaporkan mahasiswa melalui angket, bukan hasil observasi langsung terhadap proses penyusunan *prompt*. Oleh karena itu, hasil penelitian merepresentasikan pola umum penggunaan AI, sedangkan kualitas produk akhir tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti penguasaan materi, kualitas sumber rujukan, pembagian tugas kelompok, serta kemampuan desain mahasiswa. Analisis terhadap tiga media presentasi menunjukkan variasi tingkat kualitas pemahaman yang tercermin dalam produk yang dihasilkan. Ringkasan hasil analisis berdasarkan Taksonomi SOLO disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Ringkasan Telaah Produk Presentasi Berdasarkan Taksonomi SOLO

Dokumen	Temuan Struktur Produk	Kategori SOLO
Zaman Nara	Unsur materi cukup beragam, tetapi hubungan antar aspek belum dijelaskan secara terpadu	Multistructural
Zaman Sengoku	Mulai terdapat sintesis sebab, konflik, tokoh, dan unifikasi kronologi serta sumber belum konsisten	Multistructural menuju Relational
Restorasi Meiji-Perang Dunia II	Alur kronologis dan sebab-akibat tersusun dari perubahan internal hingga ekspansi dan perang	Relational

Berdasarkan Tabel 6, struktur pemahaman mahasiswa berada pada tingkat *Multistructural* hingga *Relational*. Sebagian media telah memuat berbagai informasi yang relevan, tetapi hubungan antarkonsep belum sepenuhnya terintegrasi. Sementara itu, media yang mencapai kategori *Relational* telah menunjukkan keterkaitan yang logis antara peristiwa, hubungan sebab-akibat, dan kronologi sejarah secara lebih utuh. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan AI tidak secara otomatis menghasilkan kualitas pemahaman yang tinggi, melainkan tetap bergantung pada kemampuan mahasiswa dalam mengolah informasi, memverifikasi sumber, serta mengintegrasikan berbagai konsep sejarah ke dalam media pembelajaran.

Pembahasan

AI Lebih Dominan sebagai Alat Pengembangan Isi (*Content Development*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Generative Artificial Intelligence* (AI) lebih banyak dimanfaatkan sebagai alat untuk mengembangkan isi (*content development*) daripada sebagai aplikasi yang secara langsung menghasilkan media pembelajaran. Mahasiswa cenderung menggunakan AI untuk memperoleh penjelasan konsep, menyusun kerangka materi, mencari referensi awal, memperbaiki bahasa, serta mengembangkan isi presentasi sebelum dituangkan ke dalam media ajar. Temuan ini menunjukkan bahwa AI berfungsi sebagai pendukung proses berpikir dan penyusunan materi, sedangkan proses perancangan media, pemilihan informasi, dan pengambilan keputusan akademik tetap dilakukan oleh mahasiswa. Kondisi tersebut sejalan dengan karakter *Generative AI* yang dirancang untuk menghasilkan serta memodifikasi konten berdasarkan instruksi pengguna sehingga lebih efektif digunakan sebagai pendukung proses pengembangan materi dibandingkan sebagai pengganti keseluruhan proses pembelajaran (Dwivedi et al., 2023).



Temuan ini memperluas hasil penelitian Chan dan Hu (2023) serta Crompton dan Burke (2023) yang menyatakan bahwa mahasiswa di pendidikan tinggi umumnya memanfaatkan AI untuk pencarian informasi, penyusunan ide, dan bantuan penulisan akademik. Penelitian ini menunjukkan secara lebih spesifik bahwa pada konteks pendidikan sejarah, AI belum digunakan sebagai penghasil media pembelajaran secara penuh, melainkan sebagai alat bantu pada tahap pengembangan konten yang selanjutnya diolah kembali menjadi media ajar sesuai kebutuhan pembelajaran.

Dari perspektif *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK), kemampuan mahasiswa memilih berbagai platform AI menunjukkan adanya penguasaan *technological knowledge*. Namun, penguasaan teknologi saja belum cukup untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan AI harus dipadukan dengan *content knowledge* berupa ketepatan materi sejarah serta *pedagogical knowledge* yang berkaitan dengan penyajian materi sesuai karakteristik peserta didik (Mishra & Koehler, 2006; Luo & Zou, 2024). Temuan bahwa sebagian besar keluaran AI masih memerlukan verifikasi, penyuntingan, serta penyesuaian menunjukkan bahwa AI belum mampu menggantikan pertimbangan akademik pengguna. Mahasiswa tetap harus memeriksa akurasi fakta sejarah, menyusun kronologi secara logis, memilih sumber yang kredibel, dan menyesuaikan penyajian materi dengan tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa tingginya tingkat adopsi teknologi belum tentu mencerminkan tingginya kompetensi digital. Falloon (2020) menegaskan bahwa kompetensi digital calon guru tidak hanya diukur dari kemampuan mengoperasikan teknologi, tetapi juga dari kemampuan mengintegrasikan teknologi secara kritis dalam praktik pedagogis. Oleh karena itu, penggunaan AI dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai indikator tingginya tingkat adopsi teknologi, sedangkan kualitas integrasinya baru terlihat ketika mahasiswa mampu memilih aplikasi yang sesuai, memverifikasi keluaran AI, serta menghubungkan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran sejarah. Dengan demikian, keberhasilan pemanfaatan AI tidak ditentukan oleh banyaknya penggunaan aplikasi, tetapi oleh kemampuan mahasiswa mengombinasikan teknologi, pedagogi, dan konten secara seimbang sebagaimana dijelaskan dalam kerangka TPACK.

Motif Penggunaan AI dalam Perspektif Fenomenologi Alfred Schutz

Analisis berdasarkan fenomenologi sosial Alfred Schutz menunjukkan bahwa penggunaan AI merupakan tindakan sosial yang dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu (*stock of knowledge*) dan tujuan yang ingin dicapai (*in-order-to motive*). Pengalaman mahasiswa dalam menggunakan mesin pencari, media sosial, platform pembelajaran, maupun berbagai aplikasi AI membentuk pengetahuan praktis yang menjadi dasar dalam memilih aplikasi sesuai kebutuhan akademik. Mahasiswa yang memiliki pengalaman menggunakan lebih dari satu platform AI cenderung membandingkan hasil yang diperoleh sebelum menentukan informasi yang digunakan, sedangkan mahasiswa lainnya memilih aplikasi tertentu berdasarkan fungsi spesifik, seperti penyusunan materi, pembuatan desain, maupun penyempurnaan bahasa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *because motive* penggunaan AI terutama berkaitan dengan tingginya beban tugas, keterbatasan waktu, kesulitan memahami materi, dan terbatasnya akses terhadap sumber belajar. Sementara itu, *in-order-to motive* lebih mengarah pada keinginan memperoleh informasi awal, mempercepat penyelesaian tugas, meningkatkan pemahaman materi, serta menghasilkan media pembelajaran yang lebih sistematis. Hubungan kedua motif tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan AI tidak semata-mata didorong oleh

keinginan memperoleh hasil secara instan, tetapi juga merupakan strategi mahasiswa dalam mengelola proses belajar di tengah tuntutan akademik.

Temuan ini menjadi salah satu kebaruan penelitian karena sebagian besar studi sebelumnya menjelaskan penggunaan AI berdasarkan faktor kemudahan penggunaan atau manfaat teknologi (Lee et al., 2024; Sousa & Cardoso, 2025). Sebaliknya, penelitian ini menunjukkan bahwa keputusan mahasiswa menggunakan AI merupakan tindakan yang memiliki makna sosial, dibentuk oleh pengalaman sebelumnya, kemudian diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, penggunaan AI dipahami bukan sekadar sebagai perilaku memanfaatkan teknologi, melainkan sebagai proses pemaknaan tindakan sebagaimana dijelaskan dalam fenomenologi Alfred Schutz.

Di sisi lain, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan AI juga menghadirkan dilema akademik. Sebagian mahasiswa mengakui bahwa AI berpotensi mengurangi kebiasaan membaca sumber primer apabila digunakan tanpa pengendalian. Namun, sebagian informan justru menggunakan AI secara terbatas sebagai alat bantu memperoleh gambaran awal materi sebelum melakukan penelusuran lebih lanjut melalui buku maupun artikel ilmiah. Temuan ini menunjukkan bahwa dampak AI tidak bersifat mutlak positif maupun negatif, melainkan sangat bergantung pada cara mahasiswa memanfaatkan, memverifikasi, dan mengolah kembali informasi yang dihasilkan AI. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Kasneci et al. (2023) bahwa AI memberikan peluang besar dalam pendidikan, tetapi tetap memerlukan kemampuan berpikir kritis agar risiko seperti *hallucination*, bias informasi, dan ketergantungan teknologi dapat diminimalkan.

Penyusunan *Prompt*, Kendali Manusia, dan Struktur Pemahaman Mahasiswa

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa menyadari pentingnya kualitas *prompt* dalam menentukan keluaran AI. Sebagian besar mahasiswa menyusun *prompt* secara jelas, rinci, dan sesuai dengan konteks tugas, kemudian melakukan penyempurnaan secara bertahap ketika hasil yang diperoleh belum sesuai harapan. Strategi tersebut menunjukkan adanya proses interaksi yang bersifat iteratif, yaitu mahasiswa mengevaluasi keluaran AI, mengidentifikasi kekurangan, kemudian memperbaiki instruksi hingga memperoleh hasil yang lebih sesuai. Temuan ini sejalan dengan Lo (2023) yang menjelaskan bahwa kualitas keluaran AI sangat dipengaruhi oleh kualitas *prompt* yang diberikan pengguna. *Prompt* yang memuat konteks, tujuan, batasan, serta format keluaran akan menghasilkan respons yang lebih akurat dibandingkan *prompt* yang bersifat umum.

Meskipun demikian, kemampuan menyusun *prompt* yang baik tidak secara otomatis menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi sejarah. Penelitian ini tidak merekam seluruh riwayat penyusunan *prompt*, sehingga kualitas produk akhir tidak dapat dijelaskan hanya berdasarkan kualitas instruksi yang diberikan kepada AI. Produk pembelajaran juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti penguasaan materi, kualitas sumber referensi, pembagian tugas kelompok, serta kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran.

Analisis terhadap media presentasi menggunakan Taksonomi SOLO menunjukkan bahwa struktur pemahaman mahasiswa berada pada tingkat *Multistructural* hingga *Relational*. Media yang berada pada tingkat *Multistructural* telah memuat berbagai informasi penting, tetapi hubungan antarkonsep masih disajikan secara terpisah sehingga belum membentuk pemahaman yang utuh. Sebaliknya, media yang mencapai tingkat *Relational* telah mampu menghubungkan fakta sejarah, kronologi, hubungan sebab-akibat, serta konteks historis menjadi satu kesatuan penjelasan yang logis. Temuan ini memperlihatkan bahwa kualitas media

pembelajaran tidak ditentukan oleh banyaknya informasi ataupun tampilan visual, melainkan oleh kemampuan mahasiswa menghubungkan berbagai konsep sejarah secara sistematis (Ofianto et al., 2022; Svensäter & Rohlin, 2023).

Hasil tersebut sekaligus memperkuat kebaruan penelitian bahwa Taksonomi SOLO dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas pemahaman sejarah yang tercermin dalam produk media ajar berbantuan AI. Dengan demikian, penilaian terhadap media pembelajaran tidak cukup didasarkan pada aspek estetika maupun kelengkapan materi, tetapi juga perlu mempertimbangkan struktur berpikir yang tercermin dalam hubungan antarkonsep yang disajikan mahasiswa.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas kajian mengenai penggunaan *Generative AI* melalui integrasi perspektif fenomenologi Alfred Schutz, kerangka TPACK, dan Taksonomi SOLO dalam menganalisis perilaku penggunaan AI oleh calon guru sejarah. Integrasi ketiga perspektif tersebut memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara pengalaman pengguna, penguasaan teknologi, dan kualitas pemahaman yang dihasilkan.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bahwa pengembangan literasi AI pada calon guru perlu diarahkan tidak hanya pada kemampuan mengoperasikan berbagai platform AI, tetapi juga pada kemampuan menyusun *prompt* yang efektif, memverifikasi kredibilitas sumber, mengevaluasi akurasi informasi, serta mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pedagogis. Dosen juga perlu merancang penugasan yang menuntut mahasiswa mendokumentasikan proses penggunaan AI, seperti menyertakan versi *prompt*, catatan revisi, sumber yang diverifikasi, dan refleksi akademik. Pendekatan tersebut memungkinkan AI dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran yang meningkatkan efisiensi tanpa mengurangi tanggung jawab akademik maupun kualitas pemahaman mahasiswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Generative Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi bagian penting dalam proses penyusunan media ajar oleh mahasiswa Pendidikan Sejarah, terutama sebagai alat untuk mencari informasi, menyusun kerangka, dan mengembangkan materi pembelajaran. AI lebih banyak dimanfaatkan pada tahap pengembangan isi daripada menghasilkan media secara langsung sehingga kualitas media tetap bergantung pada kemampuan mahasiswa dalam mengolah, memverifikasi, dan mengadaptasi keluaran AI sesuai kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan perspektif fenomenologi Alfred Schutz, penggunaan AI dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya (*stock of knowledge*) yang membentuk cara mahasiswa memilih dan memanfaatkan berbagai aplikasi AI. *Because motive* penggunaan AI terutama berkaitan dengan beban tugas, keterbatasan waktu, dan kesulitan memahami materi, sedangkan *in-order-to motive* berorientasi pada efisiensi penyelesaian tugas, peningkatan pemahaman, serta pengembangan media ajar yang lebih baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan AI tidak dapat dipandang semata-mata sebagai bentuk ketergantungan atau jalan pintas karena mahasiswa menunjukkan tingkat kendali yang berbeda-beda terhadap pemanfaatannya.

Mahasiswa juga melaporkan bahwa kualitas keluaran AI ditingkatkan melalui penyusunan *prompt* yang lebih jelas, penambahan konteks, dan revisi secara bertahap. Analisis produk menggunakan Taksonomi SOLO memperlihatkan struktur pemahaman yang berada pada tingkat *Multistructural* hingga *Relational*, yang mengindikasikan bahwa kualitas produk akhir tidak hanya ditentukan oleh kemampuan menyusun *prompt*, tetapi juga oleh penguasaan materi, kualitas sumber, kemampuan berpikir historis, dan pertimbangan pedagogis. Penelitian ini menegaskan bahwa manfaat *Generative AI* dalam pendidikan bergantung pada kemampuan



mahasiswa mempertahankan kendali akademik melalui verifikasi informasi, pengolahan kritis terhadap keluaran AI, serta integrasi antara teknologi, konten, dan pedagogi. Oleh karena itu, pembelajaran AI di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan perlu diarahkan tidak hanya pada keterampilan menggunakan aplikasi, tetapi juga pada pengembangan literasi AI yang kritis, etis, dan pedagogis agar calon guru mampu memanfaatkan AI secara bertanggung jawab dalam merancang media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, N., Nisa, I., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 67–77. <https://doi.org/10.70294/9fga4682>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Berliana, J. I., Winantoro, R. C., & Damariswara, R. (2024). Analisis penggunaan AI dalam mengerjakan tugas pada mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri Prodi PGSD Kelas 1C. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 9724–9731. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.30459>
- Budiarto, M. K., Asrowi, Gunarhadi, Sunardi, & Rahman, A. (2025). Effect of ICT-based learning media on student learning outcomes: A scoping review. *Journal of Learning for Development*, 12(2), 347–363. <https://doi.org/10.56059/jl4d.v12i2.1354>
- Chan, C. K. Y., & Hu, W. (2023). Students' voices on generative AI: Perceptions, benefits, and challenges in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20, Article 43. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00411-8>
- Crompton, H., & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: The state of the field. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20, Article 22. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8>
- Dwivedi, Y. K., Kshetri, N., Hughes, L., Slade, E. L., Jeyaraj, A., Kar, A. K., Baabdullah, A. M., Koohang, A., Raghavan, V., Ahuja, M., Albanna, H., Albashrawi, M. A., Al-Busaidi, A. S., Balakrishnan, J., Barlette, Y., Basu, S., Bose, I., Brooks, L., Buhalis, D., ... Wright, R. (2023). "So what if ChatGPT wrote it?" Multidisciplinary perspectives on opportunities, challenges, and implications of generative conversational AI for research, practice, and policy. *International Journal of Information Management*, 71, 102642. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102642>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Gibson, L., Peck, C. L., Miles, J., & Duquette, C. (2025). Historical thinking: Trends, critiques, and future directions. *Current Opinion in Psychology*, 65, 102088. <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2025.102088>
- Gros, A. (2023). ¿Qué es la fenomenología? Una introducción breve y actualizada para sociólogos. *Revista Colombiana de Sociología*, 46(1), 293–324. <https://doi.org/10.15446/rcs.v46n1.94966>
- Indonesia, Republik. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*.
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günnemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T.,



- Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., ... Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>
- Lee, D., Arnold, M., Srivastava, A., Plastow, K., Strelan, P., Ploeckl, F., Lekkas, D., & Palmer, E. (2024). The impact of generative AI on higher education learning and teaching: A study of educators' perspectives. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100221. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100221>
- Lo, C. K. (2023). What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature. *Education Sciences*, 13(4), 410. <https://doi.org/10.3390/educsci13040410>
- Luo, S., & Zou, D. (2024). A systematic review of research on technological, pedagogical, and content knowledge (TPACK) for online teaching in the humanities. *Journal of Research on Technology in Education*, 56(3), 332–346. <https://doi.org/10.1080/15391523.2022.2139026>
- Ofianto, Aman, Ningsih, T. Z., & Abidin, N. F. (2022). The development of historical thinking assessment to examine students' skills in analyzing the causality of historical events. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 609–619. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.2.609>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2021). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Putri, V. A., Sotyawardani, K. C. A., & Rafael, R. A. (2023). Peran artificial intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu-Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 615–630. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/840>
- Rakisheva, A., & Witt, A. (2023). Digital competence frameworks in teacher education: A literature review. *Issues and Trends in Learning Technologies*, 11(1), 29–42. <https://doi.org/10.2458/itlt.5205>
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2022). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.
- Sousa, A. E., & Cardoso, P. (2025). Use of generative AI by higher education students. *Electronics*, 14(7), 1258. <https://doi.org/10.3390/electronics14071258>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Svensäter, G., & Rohlin, M. (2023). Assessment model blending formative and summative assessments using the SOLO taxonomy. *European Journal of Dental Education*, 27(1), 149–157. <https://doi.org/10.1111/eje.12787>
- Syafrial, H. (2023). *Literasi digital seri I*. PT Nas Media Indonesia.
- Taheri, R., & Pennington, S. E. (2024). The role of teacher education in improving digital literacy: A pre-service teacher case study. *Networks: An Online Journal for Teacher Research*, 25(2), Article 6. <https://doi.org/10.4148/2470-6353.1385>