JIGE 7 (4) (2026) 3424-3431
JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION
ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jige
DOI: https://doi.org/10.55681/jige.v7i4.6975

Analisis Implementasi Media *Storybook* Berbasis Gemini AI Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Energi di sekitar Kita di SDN Ciracas 03 Pagi

Riki Zulfikram[1], Fatihatul Ghina Masnuriyah[1]
[1] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia
**Corresponding author email: rikizulfikram2112@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received July 13,2026
Approved October 01, 2026

Keywords:

Gemini AI-based Storybook; learning motivation; Artificial Intelligence; digital storytelling.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the implementation of a Gemini AI-based Storybook in enhancing the learning motivation of third-grade students on the topic Energy Around Us at SDN Ciracas 03 Pagi. The study employed a descriptive qualitative method with a case study approach. The research subjects consisted of four purposively selected informants. Data were collected through observations, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of the Gemini AI-based Storybook involved three stages: introducing the media, delivering learning materials through contextual storytelling, and providing teacher guidance throughout the learning process. The use of the Storybook increased students' attention, curiosity, participation, and self-confidence during classroom activities. Furthermore, students demonstrated higher learning motivation because the learning process became more engaging, interactive, and easier to understand. The successful implementation was supported by adequate learning facilities, contextual Storybook content, teacher competence, and students' literacy skills. However, several challenges were identified, including limited student concentration, restricted instructional time, and technological constraints such as limited digital devices and unstable internet connectivity. Therefore, the Gemini AI-based Storybook has strong potential as an innovative instructional medium for improving elementary students' learning motivation through digital storytelling.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media *Storybook* berbasis Gemini AI pada motivasi belajar siswa kelas III materi Energi di Sekitar Kita di SDN Ciracas 03 Pagi. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas empat informan yang dipilih secara purposive. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Storybook berbasis Gemini AI dilaksanakan melalui tahap pengenalan media, penyampaian materi menggunakan cerita kontekstual, serta pendampingan guru selama proses pembelajaran. Penggunaan media mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, keaktifan, dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Keberhasilan implementasi didukung oleh ketersediaan sarana pembelajaran, konten *Storybook* yang kontekstual, kompetensi guru, serta kemampuan literasi siswa. Adapun hambatan yang ditemukan meliputi keterbatasan konsentrasi sebagian siswa, alokasi waktu

pembelajaran yang terbatas, serta kendala perangkat dan koneksi internet. Dengan demikian, *Storybook* berbasis Gemini AI berpotensi menjadi inovasi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis digital *storytelling*.

Copyright © 2026, The Author(s).
This is an open access article under the CC–BY-SA license

How to cite: Zulfikram, R., & Masnuriyah, F. G. (2026). Analisis Implementasi Media Storybook Berbasis Gemini AI Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Energi Di sekitar Kita di SDN Ciracas 03 Pagi . *Jurnal Ilmiah Global Education*, *7*(4), 3424–3431. https://doi.org/10.55681/jige.v7i4.6975

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi ini menuntut proses pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi pada kemampuan guru menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu perkembangan teknologi yang berpotensi mendukung transformasi tersebut adalah *Artificial Intelligence* (AI). Dalam dunia pendidikan, AI dimanfaatkan untuk membantu guru merancang materi pembelajaran, memberikan umpan balik secara cepat, serta menyajikan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa (Chiu et al., 2023; Garzón & Patiño, 2025). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan AI mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dan kualitas pengalaman belajar (Crompton et al., 2024).

Pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi semakin penting pada jenjang sekolah dasar karena karakteristik perkembangan kognitif peserta didik berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya. Berdasarkan teori Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi, ilustrasi, pengalaman nyata, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut diperlukan agar materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang menarik juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna (Erawati & Adnyana, 2024; Rahayu et al., 2024).

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar. Motivasi merupakan dorongan yang membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, mempertahankan ketekunan, serta berusaha mencapai tujuan belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif berpartisipasi, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Sebaliknya, rendahnya motivasi menyebabkan siswa kurang antusias, mudah kehilangan perhatian, dan kurang optimal dalam memahami materi (Elsa Nur Hidayat, Syarip Hidayat, 2025; Rahmi & Neviyarni, 2022). Kondisi tersebut masih ditemukan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada materi Energi di Sekitar Kita. Meskipun materi ini dekat dengan kehidupan siswa, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan penjelasan lisan sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah digital *storybook*. Media ini mengintegrasikan narasi, ilustrasi, dan visual sehingga materi pembelajaran disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa digital *storytelling* mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep,

keterampilan berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa karena materi disampaikan melalui cerita yang dekat dengan pengalaman mereka (Dita Ivana Safitri, Rudy Sumiharsono, 2025). Perkembangan AI generatif, seperti Gemini AI, semakin memperluas potensi pengembangan digital *storybook* karena memungkinkan guru menghasilkan cerita edukatif beserta ilustrasi secara lebih cepat, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Evie Jamilah, Aas Purnamasari, Iman Ramadan, 2025; Manalu et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan manfaat AI maupun digital *storytelling* dalam pembelajaran, kajian yang mengintegrasikan keduanya masih terbatas. Penelitian mengenai AI umumnya berfokus pada pengembangan media pembelajaran, bahan ajar interaktif, atau peningkatan hasil belajar siswa (Alvina Rahma Ndhanni, 2025). Sementara itu, penelitian digital *storytelling* lebih banyak diarahkan pada peningkatan literasi, minat membaca, dan keterampilan menulis siswa (Salsa Berliana Putri, Vesha Nuriefer Haliza, 2023). Penelitian yang secara khusus mengimplementasikan *storybook* berbasis Gemini AI pada pembelajaran IPA sekolah dasar, terutama materi Energi di Sekitar Kita, serta mengkaji motivasi belajar siswa masih relatif sedikit sehingga memerlukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, terdapat beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada efektivitas AI terhadap hasil belajar, sedangkan kajian mengenai proses implementasi media berbasis AI dalam pembelajaran masih terbatas(Triana & Napitupulu, 2025). Kedua, pemanfaatan AI generatif umumnya digunakan sebagai alat bantu pengembangan media pembelajaran, namun belum banyak diintegrasikan dalam penyusunan *storybook* edukatif. Ketiga, penelitian yang mengkaji motivasi belajar menggunakan indikator *Attention, Relevance, Confidence*, dan *Satisfaction* (ARCS) pada penggunaan media *storybook* berbasis Gemini AI di pembelajaran IPA sekolah dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penggunaan Gemini AI untuk mengembangkan media *storybook* pembelajaran sekaligus menganalisis motivasi belajar siswa berdasarkan model ARCS selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media *storybook* berbasis Gemini AI pada pembelajaran IPA materi Energi di Sekitar Kita di kelas III SDN Ciracas 03 Pagi serta mendeskripsikan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan pemanfaatan AI generatif dalam pendidikan dasar serta menjadi referensi praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai implementasi media *storybook* berbasis Gemini AI dalam pembelajaran IPA serta motivasi belajar siswa kelas III pada materi Energi di Sekitar Kita. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengungkapan fenomena pembelajaran secara alamiah berdasarkan pengalaman, persepsi, dan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan di SDN Ciracas 03 Pagi, Jakarta Timur, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas III sebagai informan utama dan siswa kelas III sebagai partisipan penelitian. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam implementasi media *storybook* berbasis Gemini AI pada pembelajaran IPA.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses implementasi media *storybook* berbasis Gemini AI, aktivitas pembelajaran, serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman penggunaan media, respons siswa, serta faktor pendukung dan penghambat selama implementasi pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi belajar siswa berdasarkan empat komponen model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence*, dan *Satisfaction*), sedangkan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat ajar, hasil pekerjaan siswa, dan dokumen pendukung lainnya digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, angket motivasi belajar, dan lembar dokumentasi yang telah disusun berdasarkan fokus penelitian.

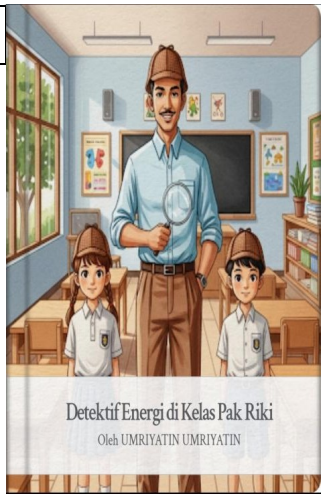
Analisis data dilakukan secara interaktif menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih, mengelompokkan, dan menyederhanakan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sehingga memudahkan peneliti mengidentifikasi pola, hubungan antarkategori, serta makna yang muncul dari hasil penelitian. Tahap terakhir berupa penarikan dan verifikasi kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama proses pengumpulan data hingga diperoleh temuan yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan. Mengacu pada model Miles dan Huberman, proses analisis data berlangsung secara simultan dengan proses pengumpulan data sehingga memungkinkan peneliti melakukan interpretasi secara berkelanjutan terhadap informasi yang diperoleh.

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2023). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa mengenai implementasi media *storybook* berbasis Gemini AI serta motivasi belajar selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi sehingga diperoleh informasi yang konsisten dan saling melengkapi. Penerapan kedua teknik triangulasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas data, meminimalkan potensi bias penelitian, serta memastikan bahwa temuan yang dihasilkan benar-benar mencerminkan kondisi implementasi media *storybook* berbasis Gemini AI pada pembelajaran IPA materi Energi di Sekitar Kita di kelas III SDN Ciracas 03 Pagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan berupa *storybook* berbasis Gemini AI yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPA materi Energi di Sekitar Kita pada siswa kelas III sekolah dasar. Media ini memadukan narasi edukatif, ilustrasi visual, dan penyajian materi yang kontekstual sehingga siswa dapat memahami konsep energi melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Proses pengembangan konten memanfaatkan Gemini AI sebagai teknologi AI generatif untuk membantu penyusunan cerita, sedangkan penyajian media disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Gambar 1. Tampilan *Cover* Media *Storybook* Berbasis Gemini AI



Media *storybook* terdiri atas halaman pembuka, pengenalan tokoh, penyajian cerita yang memuat materi Energi di Sekitar Kita, ilustrasi pendukung pada setiap bagian cerita, serta aktivitas refleksi di akhir pembelajaran. Penyajian materi melalui cerita diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan implementasi media tersebut, hasil penelitian disajikan ke dalam empat aspek, yaitu (1) proses implementasi media *storybook* berbasis Gemini AI, (2) respon dan keterlibatan siswa, (3) gambaran motivasi belajar siswa, serta (4) faktor pendukung dan penghambat implementasi media.

Tabel 1. Proses Implementasi Media *Storybook* Berbasis Gemini AI

Tahapan Implementasi	Temuan Penelitian
Pengenalan media	Guru memperkenalkan *storybook* berbasis Gemini AI dan menjelaskan cara penggunaannya sebelum pembelajaran dimulai.
Penyampaian materi	Materi *Energi di Sekitar Kita* disampaikan melalui cerita yang kontekstual dan didukung ilustrasi visual.
Pendampingan guru	Guru membimbing siswa selama membaca cerita, memberikan pertanyaan pemantik, serta membantu siswa memahami konsep energi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *storybook* berbasis Gemini AI dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pengenalan media, penyampaian materi menggunakan cerita kontekstual, dan pendampingan guru selama proses pembelajaran. Pada tahap awal, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan media sehingga perhatian mereka lebih mudah terfokus pada kegiatan belajar. Selanjutnya, penyajian materi melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membantu siswa menghubungkan konsep energi dengan pengalaman yang telah mereka miliki. Pendampingan guru selama pembelajaran juga mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *storybook* berbasis Gemini AI tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga membantu siswa membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Hasil ini sejalan dengan teori

konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret, serta konsep *scaffolding* Vygotsky yang menekankan pentingnya pendampingan guru dalam proses belajar. Selain itu, temuan ini mendukung penelitian Chiu (2023), Crompton (2024), dan Manalu (2024) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar melalui penyajian materi yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tabel 2. Respon dan Keterlibatan Siswa terhadap Penggunaan Media *Storybook*

Aspek	Temuan Penelitian
Perhatian	Siswa memperhatikan ilustrasi dan alur cerita dengan antusias.
Keaktifan	Siswa aktif berdiskusi dan menjawab pertanyaan guru.
Rasa ingin tahu	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi dan isi cerita.
Kepercayaan diri	Siswa lebih berani menyampaikan pendapat di kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *storybook* berbasis Gemini AI memperoleh respons yang positif dari siswa. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak antusias mengikuti cerita, aktif berdiskusi, berani bertanya, dan memberikan tanggapan terhadap materi yang dipelajari. Ilustrasi yang menarik dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah memahami materi sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Respon positif tersebut menunjukkan bahwa media *storybook* mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dari perspektif teori Multimedia Mayer, kombinasi teks dan ilustrasi membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif melalui saluran visual dan verbal. Temuan ini juga sesuai dengan komponen *Attention* dan *Confidence* pada Model ARCS Keller serta didukung oleh *Self-Determination Theory* yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hidayati (2023), Hayu Ratih Puspitasari (2025), dan Dita Ivana Safitri (2025) yang menyatakan bahwa *digital storytelling* mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tabel 3. Gambaran Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Temuan Penelitian
Perhatian	Siswa fokus mengikuti pembelajaran hingga selesai.
Relevansi	Materi lebih mudah dipahami karena dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
Kepercayaan diri	Siswa lebih yakin menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat.
Kepuasan	Siswa merasa senang dan ingin kembali belajar menggunakan media yang sama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *storybook* berbasis Gemini AI memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menyatakan bahwa materi lebih mudah dipahami karena disampaikan melalui cerita dan ilustrasi yang menarik. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menunjukkan keinginan untuk kembali menggunakan media tersebut pada pembelajaran berikutnya.

Peningkatan motivasi tersebut menunjukkan bahwa media *storybook* mampu memenuhi empat komponen motivasi dalam Model ARCS Keller, yaitu menarik perhatian (*Attention*), menghubungkan materi dengan pengalaman siswa (*Relevance*), meningkatkan keyakinan diri (*Confidence*), serta memberikan kepuasan belajar (*Satisfaction*). Temuan ini juga sesuai dengan *Self-Determination Theory* yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna akan mendorong munculnya motivasi intrinsik. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian Garzón dan Patiño (2025), Chiu (2023), serta Hidayati (2023) yang menunjukkan bahwa integrasi AI dan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tabel 4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi

Faktor Pendukung	Faktor Penghambat
Kompetensi guru dalam menggunakan AI	Konsentrasi sebagian siswa belum stabil
Sarana dan perangkat pembelajaran memadai	Waktu pembelajaran terbatas
Konten *storybook* menarik dan kontekstual	Ketergantungan pada perangkat dan jaringan internet
Kemampuan literasi siswa	-

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *storybook* berbasis Gemini AI dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, tersedianya sarana pembelajaran, kualitas isi *storybook*, serta kemampuan literasi siswa. Sebaliknya, keterbatasan waktu pembelajaran, fokus sebagian siswa yang masih mudah teralihkan, serta ketergantungan terhadap perangkat dan jaringan internet menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media berbasis AI tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan guru, karakteristik siswa, dan dukungan infrastruktur sekolah. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan kesiapan pedagogis dan teknis agar dapat dimanfaatkan secara optimal. Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Crompton (2024) dan Manalu (2024) yang menegaskan bahwa efektivitas penggunaan AI dalam pendidikan dipengaruhi oleh kompetensi pendidik, kesiapan peserta didik, serta ketersediaan sarana pendukung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media *Storybook* berbasis Gemini AI pada pembelajaran materi Energi di Sekitar Kita di kelas III SDN Ciracas 03 Pagi mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif sehingga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan media ini memperoleh respons positif yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, keaktifan, rasa ingin tahu, serta kepercayaan diri siswa selama pembelajaran. Ditinjau dari aspek motivasi belajar, *Storybook* berbasis Gemini AI mampu memenuhi indikator *attention, relevance, confidence,* dan *satisfaction* sehingga mendorong keterlibatan belajar yang lebih optimal. Keberhasilan implementasi media didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana, konten yang menarik, kemampuan guru dalam memfasilitasi pembelajaran, serta kemampuan literasi siswa, meskipun masih ditemui beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, kurang fokusnya sebagian siswa, serta keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Dengan demikian, *Storybook* berbasis Gemini AI berpotensi menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Alvina Rahma Ndhanni, M. R. (2025). *Pemanfaatan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sepakbola*. 111–123.

Chiu, T. K. F., Xia, Q., Zhou, X., Sing, C., & Cheng, M. (2023). Computers and Education : Artificial Intelligence Systematic literature review on opportunities , challenges , and future research recommendations of artificial intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *4*(November 2022), 100118. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100118

Crompton, H., Edmett, A., Ichaporia, N., & Burke, D. (2024). *AI and English language teaching : Affordances and challenges*. *September 2023*, 2503–2529. https://doi.org/10.1111/bjet.13460

Dita Ivana Safitri, Rudy Sumiharsono, D. P. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Storytelling Terhadap Minat Baca Siswa Kelasii Sdn Sumurwelut Iii/440 Surabaya*. *10*.

Elsa Nur Hidayat, Syarip Hidayat, A. M. R. (2025). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar (Kognitif) Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Vi*. *10*(September).

Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). *Implementation Of Jean Peaget ' S Theory Of Contructivism In Learning : A Literature Review*. *5*(3), 394–401.

Evie Jamilah, Aas Purnamasari, Iman Ramadan, W. W. (2025). *Pemanfaatan Artificial Intelligence (Ai)Sebagai Mediapembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkanmotivasibelajar Murid Sdn Sawahlega 02 Kabupaten Bandung*. *10*, 215–222.

Garzón, J., & Patiño, E. (2025). *Systematic Review of Artificial Intelligence in Education : Trends , Benefits , and Challenges*. 1–19.

Hayu Ratih Puspitasari, Nuni Widiarti, B. S. (2025). *Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020 – 2025)*. *14*(2), 161–173. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905

Hidayati, T. (2023). *The Effect of Applying Problem-Based Learning Model on Students ' Critical Thi nking Ability Science Subjects in Grade V Elementary School*. *12*(3), 576–585.

Manalu, E. O., Pujowati, M., & Suwarningsih, T. (2024). *J-Abdimas Cenderawasih Pelatihan Pemanfaatan AI Generatif Dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Di MTs YPKP Sentani J-Abdimas Cenderawasih*. *2*(2023), 58–65.

Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*. *449*.

Rahmi, T. S., & Neviyarni, S. (2022). *The Role of Learning Motivation (Extrinsic and Intrinsic) and its*. *5*(1), 147–152.

Salsa Berliana Putri, Vesha Nuriefer Haliza, Y. W. (2023). *Efektivitas Metode Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. *5*, 2746–2752.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kualitatif*.

Triana, F., & Napitupulu, S. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Kelas Iv Sdn 105375 Sukasari*. *10*(September).