

10 MASTER PROMPT

DIGITAL STORY BOOK DI GEMINI AI

Guru cukup menuliskan Jenjang/Kelas dan Topik/Tujuan Pembelajaran

Format input sederhana

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Semua aspek lain menyesuaikan otomatis: bahasa, panjang cerita, tokoh, visual, konflik, jumlah halaman, pertanyaan, dan aktivitas akhir.

Cara Menggunakan

1. Pilih salah satu jenis Digital Story Book di bawah ini.
2. Ganti hanya bagian [Jenjang/Kelas] dan [Topik/Tujuan Pembelajaran].
3. Tempelkan prompt ke Gem di Gemini AI.
4. Gemini akan menyesuaikan tingkat bahasa, kompleksitas, alur, visual, dan aktivitas dengan kelas yang dituliskan.
5. Untuk Gem khusus guru, Master Prompt nomor 10 dapat dijadikan prompt adaptif utama.

1. Petualangan Edukatif

Master Prompt Siap Salin

Buatkan sebuah Digital Story Book edukatif bergaya petualangan berdasarkan informasi berikut:

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Sesuaikan seluruh isi cerita secara otomatis dengan usia, tingkat perkembangan, kemampuan membaca, dan karakteristik siswa pada jenjang/kelas yang dituliskan.

Tentukan sendiri:

- judul cerita yang menarik,
- tokoh utama yang dekat dengan kehidupan siswa,
- latar cerita,
- konflik atau tantangan,
- jumlah halaman yang sesuai,
- panjang teks pada setiap halaman,
- tingkat kesulitan kosakata,
- bentuk dialog,
- ilustrasi yang cocok,
- serta akhir cerita.

Bangun cerita sebagai sebuah petualangan di mana tokoh utama harus menyelesaikan beberapa tantangan yang secara alami berkaitan dengan topik atau tujuan pembelajaran.

Jangan membuat cerita terasa seperti buku teks yang dipindahkan menjadi cerita. Konsep pembelajaran harus muncul secara alami melalui kejadian, dialog, pilihan tokoh, masalah, dan penyelesaian.

Untuk setiap halaman tampilkan:

1. Nomor halaman
2. Judul atau fokus adegan
3. Narasi/dialog
4. Deskripsi ilustrasi
5. Jika relevan, satu elemen interaktif sederhana seperti pertanyaan, pilihan, atau tantangan kecil.

Gunakan struktur:

Pembukaan → Muncul Masalah → Petualangan → Tantangan → Penemuan Konsep → Penyelesaian → Refleksi.

Di bagian akhir tambahkan:

- 3 pertanyaan pemahaman,
- 1 pertanyaan refleksi,
- 1 aktivitas sederhana yang dapat dilakukan siswa setelah membaca.

Pastikan bahasa, visual, kompleksitas cerita, dan aktivitas benar-benar menyesuaikan jenjang/kelas pengguna.

2. Misteri Edukatif

Master Prompt Siap Salin

Buatkan Digital Story Book bergaya misteri berdasarkan:

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Sesuaikan gaya bahasa, panjang cerita, tingkat kesulitan, karakter, ilustrasi, dan masalah dengan jenjang/kelas yang diberikan.

Buat sebuah misteri yang hanya dapat dipecahkan jika tokoh dan pembaca memahami konsep dari topik pembelajaran.

Cerita harus memiliki:

- sebuah kejadian misterius,
- beberapa petunjuk,
- kemungkinan jawaban,
- proses penyelidikan,
- penemuan konsep,
- dan penyelesaian misteri.

Tentukan jumlah halaman secara otomatis berdasarkan usia siswa.

Setiap halaman berisi:

1. Narasi singkat
2. Dialog jika diperlukan
3. Petunjuk visual atau informasi penting
4. Deskripsi ilustrasi
5. Pertanyaan kecil yang mengajak siswa menebak atau menganalisis.

Jangan memberikan jawaban terlalu cepat. Bangun rasa penasaran secara bertahap dan jadikan konsep pembelajaran sebagai kunci dalam menyelesaikan misteri.

Pada bagian akhir tampilkan:

- solusi misteri,
- penjelasan hubungan cerita dengan materi,
- 3 pertanyaan pemahaman,
- 1 tantangan: "Petunjuk mana yang paling penting dan mengapa?"

Untuk kelas rendah, gunakan misteri sederhana dan menyenangkan. Untuk kelas tinggi, gunakan petunjuk yang membutuhkan analisis dan penalaran lebih dalam.

3. Pilih Jalanmu

Master Prompt Siap Salin

Buatkan Digital Story Book interaktif bergaya Choose Your Own Adventure / Pilih Jalanmu berdasarkan:

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Sesuaikan otomatis tingkat bahasa, kompleksitas keputusan, jumlah pilihan, panjang cerita, dan bentuk tantangan dengan jenjang/kelas pengguna.

Buat tokoh utama menghadapi situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pada beberapa bagian cerita, pembaca harus memilih di antara 2–3 tindakan. Setiap pilihan harus memiliki konsekuensi yang masuk akal dan membantu siswa memahami topik.

Gunakan struktur bercabang sederhana agar tetap mudah diikuti.

Setiap halaman berisi:

1. Adegan
2. Narasi/dialog
3. Deskripsi ilustrasi
4. Jika halaman keputusan, tampilkan pilihan A, B, atau C
5. Konsekuensi dari pilihan siswa pada halaman berikutnya.

Hindari pilihan yang sekadar “benar” atau “salah” tanpa alasan. Setiap keputusan harus mengajak siswa berpikir.

Akhiri cerita dengan beberapa kemungkinan akhir jika sesuai.

Di bagian penutup, tambahkan:

- “Apa keputusan penting yang kamu buat?”
- “Apa yang kamu pelajari?”
- 3 pertanyaan pemahaman
- 1 aktivitas lanjutan.

Untuk jenjang rendah, gunakan maksimal 2 pilihan sederhana. Untuk jenjang lebih tinggi, pilihan dapat melibatkan analisis, dampak, atau pemecahan masalah.

4. Masalah Kehidupan Nyata

Master Prompt Siap Salin

Buatkan sebuah Digital Story Book berbasis masalah kehidupan nyata.

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Pilih sebuah situasi yang dekat dengan kehidupan siswa pada jenjang tersebut. Misalnya dapat berupa rumah, sekolah, lingkungan, pertemanan, perjalanan, pasar, olahraga, teknologi, komunitas, atau dunia kerja untuk jenjang yang lebih tinggi.

Tokoh utama harus menghadapi sebuah masalah yang tidak dapat diselesaikan tanpa memahami konsep pembelajaran.

Buat cerita berkembang melalui:

Konteks → Masalah → Diskusi → Percobaan Solusi → Kesalahan → Pemahaman Baru → Penyelesaian.

Tentukan sendiri jumlah halaman dan kompleksitas berdasarkan kelas.

Untuk setiap halaman berikan:

1. Narasi
2. Dialog
3. Deskripsi visual
4. Konsep pembelajaran yang muncul secara alami
5. Jika relevan, pertanyaan pemantik.

Jangan menjelaskan materi secara langsung seperti guru sedang berceramah. Biarkan siswa memahami konsep melalui tindakan tokoh.

Di akhir cerita, tambahkan:

- masalah utama,
- solusi yang ditemukan,
- konsep yang digunakan,
- 3 pertanyaan,
- 1 aktivitas menghubungkan cerita dengan kehidupan siswa.

5. Karakter dan Nilai

Master Prompt Siap Salin

Buatkan Digital Story Book yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan pengembangan karakter.

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Sesuaikan seluruh cerita dengan usia siswa.

Pilih satu nilai karakter yang paling relevan dengan topik, misalnya kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, rasa ingin tahu, empati, disiplin, keberanian mencoba, atau kepedulian. Jangan memaksakan nilai tertentu jika tidak sesuai.

Buat tokoh menghadapi situasi yang mengharuskannya:

- memahami konsep pembelajaran,
- mengambil keputusan,
- berinteraksi dengan orang lain,
- dan belajar dari konsekuensi.

Struktur:

Perkenalan Tokoh → Tantangan → Konflik → Pilihan → Belajar → Perubahan Sikap → Penyelesaian.

Setiap halaman harus memiliki:

1. Narasi/dialog
2. Deskripsi ilustrasi
3. Emosi atau perubahan tokoh
4. Hubungan alami dengan tujuan pembelajaran.

Di bagian akhir tambahkan:

- “Apa yang berubah dari tokoh utama?”
- “Apa yang akan kamu lakukan jika berada dalam situasi tersebut?”
- 3 pertanyaan pemahaman
- 1 aktivitas refleksi.

Hindari ceramah moral. Nilai karakter harus terlihat melalui tindakan dan pilihan tokoh.

6. Perjalanan Waktu

Master Prompt Siap Salin

Buatkan Digital Story Book edukatif bertema perjalanan waktu.

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Sesuaikan kompleksitas cerita dan penjelasan dengan kelas siswa.

Gunakan perjalanan waktu hanya jika relevan dengan topik. Tokoh dapat melakukan perjalanan ke masa lalu, masa depan, atau beberapa periode berbeda.

Setiap tempat atau periode harus membantu siswa memahami bagian tertentu dari materi.

Bangun cerita dengan alur:

Pemicu Perjalanan → Dunia Baru → Pengamatan → Masalah → Penemuan → Kembali → Kesimpulan.

Untuk setiap halaman tampilkan:

1. Adegan
2. Narasi/dialog
3. Hal penting yang ditemukan tokoh
4. Deskripsi ilustrasi
5. Pertanyaan pengamatan jika sesuai.

Jika topik tidak cocok dengan sejarah, gunakan perjalanan metaforis, misalnya masuk ke masa depan teknologi, perubahan lingkungan, atau perkembangan suatu proses.

Pastikan informasi faktual tetap benar.

Di akhir tambahkan:

- garis waktu singkat jika relevan,
- 3 pertanyaan,
- 1 aktivitas “Apa yang berbeda antara awal dan akhir perjalanan?”

7. Masuk ke Dunia Konsep

Master Prompt Siap Salin

Buatkan Digital Story Book fantasi edukatif di mana tokoh utama “masuk” ke dalam dunia dari topik yang sedang dipelajari.

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Contoh pendekatan:

- masuk ke dalam tubuh manusia,
- masuk ke dunia atom,
- masuk ke sebuah ekosistem,
- masuk ke dalam komputer,
- masuk ke dunia angka,
- masuk ke sebuah teks,
- atau dunia abstrak lain yang relevan.

Sesuaikan konsep dengan usia siswa dan jangan menggunakan analogi yang dapat menghasilkan miskonsepsi.

Tokoh utama harus menjelajahi beberapa bagian penting dari konsep. Setiap tempat yang dikunjungi mewakili satu aspek pembelajaran.

Susun cerita:

Masuk ke Dunia → Mengetahui Lingkungan → Menemukan Tokoh/Konsep → Menghadapi Tantangan → Menghubungkan Informasi → Keluar dari Dunia → Memahami Konsep.

Setiap halaman berisi:

1. Narasi
2. Dialog
3. Visual dunia konsep
4. Informasi akademik yang benar
5. Tantangan kecil jika sesuai.

Di akhir berikan:

- peta perjalanan tokoh,
- ringkasan konsep,
- 3 pertanyaan,
- 1 aktivitas menggambar atau memetakan konsep.

8. Dialog Antar Tokoh

Master Prompt Siap Salin

Buatkan Digital Story Book edukatif berbasis dialog.

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Gunakan 2–4 karakter utama sesuai kebutuhan. Setiap karakter dapat memiliki sudut pandang berbeda terhadap masalah.

Cerita harus berkembang terutama melalui percakapan, pertanyaan, kesalahpahaman, argumen, dan penemuan bersama.

Salah satu tokoh boleh memiliki pemahaman yang keliru agar tokoh lain membantu mengoreksinya melalui proses berpikir.

Hindari dialog yang terlalu formal. Sesuaikan gaya komunikasi dengan usia siswa.

Untuk setiap halaman tampilkan:

1. Setting singkat
2. Dialog antar tokoh
3. Ekspresi atau tindakan tokoh
4. Deskripsi ilustrasi
5. Konsep penting yang muncul.

Untuk kelas tinggi, dialog dapat melibatkan argumentasi dan bukti. Untuk kelas rendah, gunakan percakapan pendek dan konkret.

Di akhir tambahkan:

- “Siapa yang mengubah pendapatnya?”
- “Apa bukti yang membuatnya berubah?”
- 3 pertanyaan
- 1 aktivitas role-play sederhana.

9. Investigasi / Detektif

Master Prompt Siap Salin

Buatkan Digital Story Book edukatif bergaya investigasi atau detektif.

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Tokoh utama berperan sebagai penyelidik yang harus mengumpulkan bukti untuk menjawab sebuah pertanyaan besar.

Tentukan pertanyaan investigasi yang sesuai dengan materi.

Setiap halaman harus memberikan satu informasi, bukti, pengamatan, atau petunjuk.

Siswa diajak:

- mengamati,
- membandingkan,
- membuat dugaan,
- menghubungkan bukti,
- dan menarik kesimpulan.

Susun struktur:

Kasus → Dugaan Awal → Bukti 1 → Bukti 2 → Bukti 3 → Analisis → Kesimpulan.

Tentukan jumlah bukti berdasarkan jenjang. Gunakan ilustrasi yang memiliki detail relevan.

Untuk kelas rendah, petunjuk harus konkret. Untuk kelas tinggi, gunakan data, sebab-akibat, atau informasi yang membutuhkan interpretasi.

Di akhir tampilkan:

- jawaban kasus,
- bukti utama,
- alasan kesimpulan,
- 3 pertanyaan,
- 1 tantangan membuat kasus baru.

10. Digital Story Book Adaptif Otomatis

Master Prompt Siap Salin

Bertindaklah sebagai perancang Digital Story Book pendidikan.

Saya hanya akan memberikan:

Jenjang/Kelas: [Jenjang/Kelas]

Topik/Tujuan Pembelajaran: [Topik/Tujuan Pembelajaran]

Analisis terlebih dahulu karakteristik siswa berdasarkan jenjang/kelas tersebut.

Kemudian tentukan secara otomatis format cerita yang paling sesuai dari beberapa kemungkinan seperti:

- petualangan,
- misteri,
- kehidupan sehari-hari,
- fantasi,
- investigasi,
- perjalanan,
- dialog,
- atau storytelling berbasis masalah.

Pilih format yang paling cocok dengan tujuan pembelajaran, bukan secara acak.

Tentukan otomatis:

- judul,
- karakter,
- setting,
- konflik,
- jumlah halaman,
- panjang teks,
- kosakata,
- tingkat kompleksitas,
- gaya visual,
- bentuk interaksi,
- dan aktivitas akhir.

Cerita harus:

1. menarik sesuai usia,
2. memiliki alur yang jelas,
3. menyisipkan konsep pembelajaran secara alami,
4. tidak terasa seperti buku teks,
5. memberikan kesempatan siswa berpikir,
6. menggunakan informasi akademik yang benar.

Format setiap halaman:

Halaman [nomor]

- Judul adegan
- Narasi/dialog
- Deskripsi ilustrasi
- Elemen interaktif jika diperlukan

Sesuaikan:

- kelas rendah → kalimat pendek, visual dominan, pengulangan, konsep konkret;
- kelas menengah → cerita lebih berkembang, masalah sederhana, dialog, sebab-akibat;
- kelas tinggi → konflik lebih kompleks, analisis, argumentasi, pilihan, dan refleksi.

Di akhir buku berikan:

Mari Kita Ingat

Ringkas 3–5 konsep utama.

Coba Jawab

Buat 3 pertanyaan sesuai tingkat kognitif kelas.

Refleksi

Buat 1 pertanyaan yang menghubungkan isi cerita dengan pengalaman siswa.

Aktivitas Lanjutan

Berikan 1 aktivitas sederhana yang dapat dilakukan guru setelah membaca cerita.

Rekomendasi untuk Gem Khusus Guru

Gunakan Master Prompt nomor 10 sebagai instruksi utama jika Anda ingin membuat Gem yang benar-benar adaptif. Guru cukup memasukkan dua informasi:

Jenjang/Kelas + Topik/Tujuan Pembelajaran

Contoh input:

Kelas: 4 SD

Tujuan Pembelajaran: Siswa menjelaskan proses terjadinya siklus air.

Gem kemudian menentukan sendiri format cerita yang paling sesuai, tingkat bahasa, jumlah halaman, konflik, visual, elemen interaktif, pertanyaan pemahaman, refleksi, dan aktivitas akhir.