



# Modul Ajar

## Pembelajaran Deep Learning dengan Chatbot Kak Sarah

Disusun oleh

**Tim Kak Sarah**

**Fase F**

SMA/SMK Kelas XI

## MODUL PEMBELAJARAN

### A. IDENTITAS MODUL

<b>Nama Mata Pelajaran</b>	Sejarah Indonesia
<b>Semester/Tahun Pelajaran</b>	Ganjil / 2025-2026
<b>Kelas/Fase Capaian</b>	SMA/SMK Kelas XI / F
<b>Target Peserta Didik</b>	Reguler
<b>Elemen/Topik</b>	Pergerakan Nasional dan Sumpah Pemuda
<b>Capaian Pembelajaran</b>	Peserta didik mampu menganalisis perkembangan organisasi pergerakan nasional, menjelaskan dinamika Kongres Pemuda II, serta menyusun narasi sejarah Sumpah Pemuda dengan perspektif kritis dan empatik.
<b>Durasi Waktu</b>	2 x pertemuan (@ 45 menit)
<b>Penyusun</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alexander Imanuel Widjanarko</li> <li>- Isri Amirul Haq</li> <li>- Afif Al Hauzaan Alfian</li> <li>- Yuven Reksa Pratama</li> </ul>

### B. DIMENSI PROFIL LULUSAN

No	Dimensi	Keterangan
1.	Berpikir kritis	Mampu melakukan analisis mendalam terhadap peristiwa sejarah
2.	Empati historis	Mampu memahami dan merasakan konteks emosional tokoh sejarah
3.	Komunikasi	Mampu menyusun narasi jurnalistik tentang Sumpah Pemuda

### C. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE

<b>Pendekatan Pembelajaran</b>	<i>Deep Learning</i> (Pembelajaran Mendalam)
--------------------------------	--



<b>Model Pembelajaran</b>	<i>Narrative-Based Learning &amp; Inquiry-Based Learning</i>
<b>Metode Pembelajaran</b>	Simulasi Peran, <i>Guided Socratic Dialogue, Project-Based Synthesis</i>

#### D. MITRA PEMBELAJARAN

No	Mitra	Keterangan
1.	Guru Sejarah SMKS Petra	Memberi bimbingan konten dan supervisi pedagogis
2.	Dosen Pendidikan Teknologi Informasi UB	Memberikan bimbingan media pembelajaran, integrasi teknologi dan umpan balik rubrik asesmen
3.	Platform Moddle	Fasilitator integrasi chatbot “Kak Sarah”

#### E. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

No	Kategori	Keterangan
1.	Ruang Fisik	Laboratorium Komputer SMKS Petra dengan koneksi internet
2.	Ruang Virtual	Platform <a href="http://kelassarah.id">kelassarah.id</a> kelas “Sejarah Indonesia”
3.	Budaya Belajar	Kolaboratif dan reflektif dengan <i>scaffolding</i> AI

#### F. PEMANFAATAN DIGITAL

No	Nama <i>Software</i> Aplikasi	Fungsi/Kegunaan
1.	Moodle	<i>Hosting</i> modul, integrasi chatbot “Kak Sarah”
2.	OpenAI API	<i>Socratic questioning</i> & simulasi peran naratif
3.	Google Docs	Penyusunan artikel berita & refleksi akhir

#### G. SARANA DAN PRASARANA

<b>Sarana</b>	Komputer/laptop siswa, proyektor, speaker
---------------	---

<b>Prasarana</b>	Koneksi internet stabil, plugin sidebar Moodle
------------------	--

## H. KOMPETENSI AWAL

<b>Pengetahuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan latar belakang Sumpah Pemuda 1928</li> <li>Mengidentifikasi organisasi pergerakan sebelum Kongres Pemuda II</li> <li>Mengenal tokoh kunci seperti Mohammad Yamin dan Soegondo Djojopoespito</li> </ol>
<b>Keterampilan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mewawancara tokoh sejarah melalui simulasi chatbot</li> <li>Menyusun pertanyaan analitis berbasis inkuiiri terbuka</li> <li>Mengonversi temuan investigasi menjadi narasi artikel</li> </ol>
<b>Sikap</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Aktif mengikuti proses simulasi naratif</li> <li>Bertanggung jawab dalam kolaborasi kelompok</li> <li>Menghargai perspektif multipihak dan empati historis</li> </ol>

## I. KOMPETENSI ISI

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mampu menjelaskan dinamika organisasi pergerakan nasional melalui diskusi moderator AI dengan benar dan tepat.</li> <li>Peserta didik mampu menggali perspektif tokoh sejarah melalui simulasi wawancara “Kak Sarah”.</li> <li>Peserta didik mampu menyusun artikel berita 200 kata tentang Sumpah Pemuda dengan gaya jurnalistik.</li> </ol>
<b>Pertanyaan Pemantik</b>	“Bagaimana perbedaan visi tokoh Jong Sumatranen Bond dan PPPI sebelum Kongres Pemuda II?”
<b>Pemahaman Bermakna</b>	Menghubungkan nilai persatuan Sumpah Pemuda dengan tantangan kebangsaan masa kini

## J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)



1.	Guru menyapa dan memperkenalkan tujuan sesi.
2.	Menampilkan kutipan naratif pembuka dari “Kak Sarah”.
3.	Menjelaskan format simulasi “Jurnalis Muda”.

**B. Kegiatan Inti (60 menit)**

1.	<i>Narrative-Based Learning (Fase Orientasi)</i>	1. Siswa memilih babak petualangan (orientasi, investigasi, krisis, proyek) 2. Chatbot “Kak Sarah” membangun konteks sejarah Sumpah Pemuda.
2.	<i>Guided Socratic Dialogue (Fase Investigasi)</i>	1. Siswa mewawancarai tokoh (M. Yamin / Soegondo) via chatbot. 2. AI memberikan pertanyaan lanjutan untuk analisis multi perspektif.
3.	<i>Project-Based Synthesis (Fase Proyek Akhir)</i>	1. Siswa menyusun artikel berita 200 kata di Google Docs. 2. Guru memfasilitasi review rubrik akurasi, analisis, dan sintesis.

**C. Kegiatan Penutup (15 menit)**

1.	Presentasi ringkas artikel berita oleh perwakilan siswa.
2.	Refleksi afektif: “Perasaan apa yang muncul selama simulasi?”
3.	Guru memberikan umpan balik formatif melalui “Kak Sarah”.

**K. ASESMEN**

<b>Diagnostik</b>	1. Quiz singkat sebelum simulasi untuk mengukur pengetahuan awal. 2. Pertanyaan faktual pada chatbot di fase orientasi. 3. Observasi keterlibatan siswa.
<b>Formatif</b>	1. Umpam balik chatbot pada saat inkuiiri terstruktur. 2. Penilaian log interaksi untuk proses berpikir kritis. 3. Review draft artikel dalam Google Docs.
<b>Sumatif</b>	1. Nilai post-test objektif (C1–C2).



	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Skor rubrik artikel berita (C3–C6).</li><li>3. Penilaian refleksi afektif melalui artikel refleksi</li></ol>
--	---

## L. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

<b>Refleksi Peserta Didik</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah simulasi narasi membuat Anda lebih memahami Sumpah Pemuda?</li><li>2. Seberapa jelas pertanyaan AI dalam memandu investigasi?</li><li>3. Apakah menulis artikel membantu Anda menyintesis temuan?</li><li>4. Saran untuk pelaksanaan pembelajaran selanjutnya</li></ol>
<b>Refleksi Guru</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah tujuan pembelajaran tercapai sesuai indikator?</li><li>2. Kendala teknis atau pedagogis apa yang muncul?</li><li>3. Apakah level keterlibatan siswa memadai?</li><li>4. Bagian mana yang perlu diperbaiki dalam iterasi modul berikutnya?</li></ol>