

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sejarah di Indonesia saat ini masih menghadapi persoalan mendasar, yaitu rendahnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam memahami peristiwa masa lalu. Dalam praktik pembelajaran di kelas, metode yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah satu arah dan hafalan fakta-fakta sejarah. Pola pembelajaran yang monoton tersebut sering kali menimbulkan kebosanan pada siswa karena mereka hanya berperan sebagai penerima informasi, bukan sebagai subjek yang aktif membangun pemahaman. Akibatnya, sejarah dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang berat dan kurang menarik, sehingga siswa cenderung belajar sekadar untuk memenuhi tuntutan akademik tanpa benar-benar memahami makna dan relevansi materi yang dipelajari. Kondisi ini selaras dengan fenomena krisis pembelajaran global. Laporan World Bank (2022) menunjukkan bahwa angka learning poverty di negara berkembang telah mencapai 70%, yang mengindikasikan lemahnya kemampuan literasi dan pemahaman kritis siswa terhadap materi pembelajaran [1].

Dalam konteks sejarah, lemahnya literasi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis peristiwa, menghubungkan sebab dan akibat, serta merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah. Upaya pembaruan sebenarnya telah dilakukan melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, diferensiatif, dan berpusat pada siswa. Kurikulum ini bertujuan untuk memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Namun, implementasi di lapangan belum sepenuhnya berjalan optimal. Salah satu kendala yang muncul adalah pengurangan alokasi jam pelajaran pada beberapa mata pelajaran, termasuk sejarah, sehingga waktu untuk pendalaman materi menjadi terbatas. Selain itu, belum semua guru memiliki kesiapan dan kreativitas dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Penelitian dalam *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* (2024) menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sejarah masih tergolong rendah, dengan hanya sekitar 57,5% hingga 60% siswa yang menunjukkan antusiasme ketika pembelajaran tidak didukung media interaktif [2]. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan kurikulum yang mendorong keaktifan siswa dan realitas pembelajaran yang masih bersifat pasif permasalahan tersebut menjadi semakin signifikan

ketika dikaitkan dengan pembelajaran tentang pahlawan nasional. Materi mengenai pahlawan nasional seharusnya tidak hanya menyampaikan informasi mengenai biografi dan kronologi perjuangan, tetapi juga menanamkan nilai keteladanan, semangat nasionalisme, integritas, dan karakter kepemimpinan kepada siswa. Nilai-nilai tersebut penting dalam pembentukan karakter generasi muda. Namun, ketika pembelajaran masih berorientasi pada hafalan dan penyampaian informasi secara satu arah, internalisasi nilai keteladanan pahlawan nasional tidak berlangsung secara mendalam [3]. Siswa mungkin mengenal nama tokoh dan perannya dalam sejarah, tetapi belum tentu mampu memahami relevansi perjuangan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pembelajaran sejarah belum sepenuhnya berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan penguatan identitas kebangsaan. Di tengah kondisi tersebut, perkembangan teknologi digital menghadirkan dinamika baru dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi berbasis Artificial Intelligence seperti ChatGPT mulai dimanfaatkan oleh siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Namun, penelitian dalam *Jurnal PETISI* (2023) menunjukkan bahwa penggunaan ChatGPT dalam pembelajaran sejarah memunculkan persoalan baru, karena banyak siswa memanfaatkannya untuk memperoleh jawaban instan tanpa melalui proses membaca dan analisis yang mendalam [3]. Kondisi ini berpotensi menurunkan motivasi belajar serta mengurangi kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* (2025) yang menyatakan bahwa implementasi chatbot berbasis AI dalam pendidikan masih menghadapi berbagai hambatan, seperti keterbatasan literasi digital guru, kesiapan infrastruktur yang belum merata, serta risiko berkurangnya interaksi sosial antara guru dan siswa [4].

Dengan demikian, perkembangan teknologi yang seharusnya menjadi pendukung pembelajaran justru berpotensi menimbulkan tantangan baru apabila tidak dikelola dengan baik. Penelitian internasional pada tingkat SMP menunjukkan bahwa penggunaan *generative AI* dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta membantu mengurangi beban kognitif ketika belajar. Dalam penelitian eksperimen yang dilakukan pada siswa kelas 7, penggunaan sistem pembelajaran berbasis AI terbukti secara signifikan meningkatkan nilai siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa. Selain itu, siswa yang menggunakan AI juga merasa lebih termotivasi dan tidak terlalu terbebani secara mental saat memahami materi sejarah [5]. Selain itu, penggunaan AI juga berpotensi menimbulkan ketergantungan dan efek kebaruan, yaitu semangat belajar yang meningkat hanya karena teknologi tersebut terasa baru dan menarik, tetapi belum tentu

bertahan dalam jangka panjang. Oleh karena itu, meskipun *generative AI* memiliki potensi besar untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, penggunaannya tetap perlu diarahkan dengan strategi pembelajaran yang tepat [5].

Berdasarkan rangkaian permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di tingkat SMP menghadapi tantangan yang bersifat multidimensional, mulai dari metode pembelajaran yang kurang menarik, keterbatasan implementasi Kurikulum Merdeka, belum optimalnya penanaman nilai keteladanan pahlawan nasional, hingga munculnya risiko ketergantungan terhadap teknologi digital. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, sekaligus memanfaatkan teknologi secara terarah dan edukatif. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Chatbot AI Edukasi Sejarah Interaktif Berbasis Role Playing” dengan tujuan mengembangkan website Halo Pahlawan yang dilengkapi chatbot interaktif berbasis role playing tokoh pahlawan nasional. Website ini dirancang memiliki tampilan siswa untuk mendukung interaksi pembelajaran secara partisipatif dan kontekstual, serta tampilan admin untuk mengelola konten dan memantau interaksi guna meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah secara berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan chatbot AI edukasi sejarah berbasis role playing pahlawan nasional dalam bentuk tanya jawab interaktif untuk mendukung pembelajaran sejarah di tingkat SMP?
2. Bagaimana merancang fitur dan alur percakapan chatbot agar materi pahlawan nasional dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa?
3. Bagaimana mengimplementasikan website “Halo Pahlawan” dengan tampilan siswa dan admin untuk mendukung pengelolaan serta penyampaian materi sejarah secara interaktif?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengimplementasikan chatbot AI edukasi sejarah berbasis role playing pahlawan nasional dalam bentuk tanya jawab interaktif melalui website “Halo Pahlawan” guna mendukung pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa tingkat SMP.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Menghasilkan chatbot AI edukasi sejarah berbasis role playing pahlawan nasional dalam bentuk tanya jawab interaktif sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran sejarah di tingkat SMP.
2. Menghasilkan rancangan fitur serta alur percakapan chatbot yang terstruktur, menarik, dan mudah dipahami sehingga penyampaian materi pahlawan nasional menjadi lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan siswa.
3. Menghasilkan implementasi website “Halo Pahlawan” dengan dua jenis tampilan, yaitu tampilan siswa dan administrator, yang mampu mendukung penyampaian materi sejarah secara interaktif serta mempermudah pengelolaan konten pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan chatbot AI edukasi sejarah interaktif berbasis role playing pahlawan nasional pada website “Halo Pahlawan”. Pengguna sistem terdiri dari:
 - a. Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), sebagai pengguna utama yang berinteraksi langsung dengan chatbot untuk memperoleh pembelajaran sejarah secara interaktif dan kontekstual.
 - b. Administrator, sebagai pengelola sistem yang bertanggung jawab dalam pengelolaan data pahlawan nasional, konten materi sejarah, serta pemantauan sistem.
2. Pengembangan sistem mencakup penyediaan hak akses bagi siswa yang diawali dengan proses autentikasi (login dan register) untuk menjamin keamanan dan personalisasi data. Sistem juga dilengkapi dengan reCAPTCHA untuk mencegah akses otomatis (bot). Fitur utama sistem berupa Chatbot AI dengan empat mode interaksi, yaitu:
 - a. Mode Default, untuk percakapan fleksibel terkait materi sejarah.
 - b. Mode Role Playing, di mana siswa memilih tokoh pahlawan nasional yang tersedia dan dapat melakukan percakapan seolah-olah berdialog langsung dengan pahlawan tersebut.

- c. Mode Kuis, sebagai sarana evaluasi pemahaman siswa melalui pertanyaan interaktif.
- d. Mode Cerita, yang menyajikan materi sejarah dalam bentuk narasi (storytelling) guna meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman siswa.

Fitur pendukung sistem meliputi:

- a. Manajemen Profil Personalisasi, seperti unggah foto profil, pengisian nama lengkap (satu kali pengisian), dan verifikasi email.
 - b. Pengaturan Interaksi (Personal Chat Settings), yaitu penyesuaian gaya komunikasi chatbot (Profesional, Lembut, Jujur, Gaul, dan Romantis), pengaturan nama panggilan, serta instruksi khusus kepada AI.
 - c. Sistem Keamanan Akun, yang mencakup verifikasi dua langkah (Two-Factor Authentication/2FA), manajemen kata sandi, dan fitur penghapusan akun secara permanen.
3. Pengembangan sistem juga mencakup hak akses khusus bagi Administrator melalui proses autentikasi untuk menjaga keamanan sistem. Fitur pada panel kontrol Administrator meliputi:
- a. Manajemen Data Pahlawan Nasional (Create, Read, Update, Delete/CRUD).
 - b. Manajemen Konten Sejarah (CRUD).
 - c. Sistem Monitoring dan Pelaporan Pengguna.
 - d. Dashboard pengelolaan dan pemantauan sistem.
4. Data materi sejarah diperoleh dari sumber resmi dan terpercaya, seperti portal edukasi, arsip digital, dan artikel ilmiah yang membahas sejarah Indonesia.
5. Sistem chatbot “Halo Pahlawan” memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) dengan pendekatan Natural Language Processing (NLP) berbasis Application Programming Interface (API) yang terintegrasi dengan Google AI Studio.