

## **Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital Untuk Membangun *Historical Empathy* Pada Materi Pendudukan Jepang di Indonesia di SMA**

**Via Adriwati<sup>1\*</sup>, Rini Afriani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang  
[\\*viaadriwati@gmail.com](mailto:viaadriwati@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research aims to collect information to determine the need for developing digital teaching materials on the subject "Japanese Occupation in Indonesia" to build historical empathy in students. The development of this teaching material is a necessity to improve the quality of history learning, which is often considered less interesting and difficult for students to understand. It is hoped that the use of digital teaching materials can provide a solution by providing materials that are more interactive, interesting and easily accessible to students. The research method used is a qualitative descriptive method, with data collection techniques through observation and interviews involving history teachers and students at SMA Negeri 1 Palembang. The results of the analysis show that students lack teaching materials because the teaching materials at the school are not enough for all students, plus the teacher's inability to develop technology-based digital teaching materials. However, obstacles were also found in developing digital teaching materials, such as teachers' limited time and lack of training received by teachers in developing more interesting and varied digital teaching materials. Therefore, researchers offer a solution through the development of digital teaching materials. It is hoped that this digital teaching material can increase students' understanding of the Japanese occupation of Indonesia and help students build historical empathy.*

**Keyword : Needs analysis, history learning, digital teaching materials, historical empathy.**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi guna mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan bahan ajar digital pada materi "Pendudukan Jepang di Indonesia" untuk membangun *historical empathy* pada siswa. Pengembangan bahan ajar ini adalah sebuah kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, yang sering kali dianggap kurang menarik dan sulit untuk dipahami oleh siswa. Penggunaan bahan ajar digital diharapkan dapat memberikan solusi dengan menyediakan materi yang lebih interaktif, menarik dan mudah diakses oleh siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dan wawancara yang melibatkan guru sejarah dan siswa di SMA Negeri 1 Palembang. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kekurangan bahan ajar di karenakan bahan ajar yang ada di sekolah tersebut tidak cukup untuk semua siswa, di tambah ketidak mampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang berbasis teknologi. Namun, ditemukan pula kendala dalam pengembangan bahan ajar digital, seperti keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru, dan kurangnya pelatihan yang diterima oleh guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang lebih menarik dan bervariasi. Oleh karena itu, peneliti menawarkan sebuah solusi melalui pengembangan bahan ajar digital. Bahan ajar digital ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pendudukan Jepang di Indonesia dan

membantu siswa dalam membangun *historical empathy*.

**Kata Kunci : Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Bahan Ajar Digital, *Historical Empathy*.**

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perangkat digital seperti komputer, tablet, dan akses internet, guru dan siswa kini dapat mengakses sumber daya pendidikan yang lebih luas dan beragam. Teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, melalui penggunaan media visual, simulasi, dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, platform pembelajaran Online memungkinkan akses pendidikan yang lebih inklusif dan fleksibel, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri (Switri, 2019). Menurut Serdamayanti (2007) melalui pendidikan seseorang akan dapat mengembangkan daya ingat dan nalarnya agar dapat mencari jalan keluar dari setiap masalah yang sedang dihadapinya. Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan bukan hanya tentang transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang membentuk manusia yang bertanggung jawab, kritis, dan mampu beradaptasi dengan perubahan dunia. Melalui pendidikan, individu diharapkan dapat memahami nilai-nilai moral, etika, dan keberagaman budaya untuk menciptakan masyarakat yang lebih harmonis. Pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa, karena dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tuntutan globalisasi dan kemajuan teknologi.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan yaitu Sejarah. Sejarah adalah studi tentang peristiwa, kehidupan, dan perkembangan umat manusia dari masa lampau hingga saat ini. Termasuk pembelajaran sejarah memiliki keharusan dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran sejarah berupa nilai-nilai kesejarahan (Yefterson & Salam, 2017). Secara umum, sejarah mencakup rekaman tertulis, artefak, cerita lisan, dan bukti-bukti lainnya tentang kehidupan manusia diberbagai zaman. Melalui sejarah, orang dapat belajar tentang perubahan sosial, politik, budaya, dan ekonomi yang telah terjadi diberbagai masyarakat dan peradaban. Sejarah juga memberikan pemahaman tentang hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Sumintho (2023) menjelaskan bahwa sejarah memiliki peran penting untuk membangun karakter bangsa, yang di mana sejarah adalah identitas bangsa yang harus kita lestarikan. Dengan mempelajari sejarah, kita dapat memahami bagaimana peristiwa-peristiwa di masa lampau telah membentuk dunia saat ini, dan bagaimana pengaruhnya akan terus dirasakan di masa depan (Ali, 2000). Selain itu, pembelajaran sejarah juga akan membentuk kesadaran sejarah melalui pengembangan imajinasi sejarah dengan mempelajari sumber-sumber sejarah seperti peninggalan sejarah (Yefterson et al., 2023).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran sejarah di sekolah adalah pendudukan Jepang di Indonesia, yang mencakup aspek-aspek sosial, ekonomi, dan politik selama masa penjajahan. Materi ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang sejarah nasional, tetapi juga memperkaya pemahaman siswa terhadap dampak penjajahan pada kehidupan masyarakat Indonesia. Namun, dalam praktiknya, metode pengajaran sejarah sering kali masih dilakukan secara konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku cetak yang masih terbatas (Fajriyah & Priyanto, 2023). Pendekatan tradisional ini kurang mampu menarik minat siswa dan menyebabkan rendahnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh Aisyah et al (2020) yang menekankan bahwa penyampaian materi sejarah dengan cara yang monoton membuat siswa kurang aktif dan tidak tertarik untuk mendalami materi lebih lanjut. Di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), terutama pada mata pelajaran sejarah, bahan ajar digital dapat berfungsi sebagai alat yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga memfasilitasi pemahaman siswa melalui visualisasi, simulasi, dan integrasi multimedia.

Bahan ajar digital dalam dunia pendidikan telah menjadi salah satu solusi yang relevan dalam era digital, terutama di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan kebutuhan akan akses pembelajaran yang fleksibel. Darwanto & Meilasari (2022) menjelaskan bahwa bahan ajar digital biasanya mencakup rangkuman materi, latihan soal interaktif, video pembelajaran, serta gambar atau media lain yang mendukung pemahaman siswa terhadap suatu topik. Dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia yang memiliki fitur interaktif, bahan ajar digital ini nantinya juga akan membantu siswa dalam membangun *historical empathy*.

*Historical empathy* adalah kemampuan penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran sejarah, karena memungkinkan siswa untuk memahami perspektif, perasaan, dan kondisi orang-orang yang hidup pada masa lalu. Menurut Husna et al (2020), *historical empathy* membantu siswa menempatkan diri dalam konteks sosial, politik, dan budaya yang memengaruhi keputusan serta tindakan para tokoh sejarah. Dengan kemampuan ini, siswa tidak hanya melihat sejarah sebagai kumpulan fakta, tetapi juga sebagai pengalaman manusia yang sarat dengan makna dan kompleksitas. Dalam praktiknya, *historical empathy* juga membantu siswa untuk lebih kritis dalam menilai peristiwa sejarah, melihatnya tidak hanya dari satu sudut pandang, tetapi melalui berbagai perspektif yang ada pada saat itu. Dengan mengembangkan kemampuan ini, siswa dapat memahami sejarah secara lebih mendalam, serta menghargai perbedaan sosial, politik, dan budaya yang membentuk sejarah manusia.

Salah satu materi Sejarah yang diajarkan di sekolah adalah Pendudukan Jepang di Indonesia. Materi tentang Pendudukan Jepang di Indonesia merupakan salah satu topik penting dalam kurikulum merdeka di SMA. Materi ini tidak hanya mencakup aspek sejarah nasional, tetapi juga memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak penjajahan terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan politik di Indonesia. Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi ini sering kali masih dilakukan secara konvensional dengan metode

ceramah dan penggunaan buku cetak yang terbatas. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, guru harus memilih bahan ajar yang efektif dan interaktif agar siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Untuk menciptakan bahan ajar digital yang interaktif, guru harus mengaplikasikan bahan ajar dengan teknologi. Salah satu implementasi teknologi dalam pendidikan adalah pengembangan bahan ajar digital, yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan fleksibel. Di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), terutama pada mata pelajaran sejarah, bahan ajar digital dapat berfungsi sebagai alat yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga memfasilitasi pemahaman siswa melalui visualisasi, simulasi, dan integrasi multimedia.

Bahan ajar digital dalam dunia pendidikan merupakan suatu materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital atau elektronik. Bahan ajar digital biasanya berisi rangkuman materi pelajaran, latihan soal, video pembelajaran, gambar, dan berbagai sumber belajar lainnya yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Bahan ajar digital merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang didesain untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia yang memiliki fitur interaktif, bahan ajar digital ini nantinya juga akan membantu siswa dalam membangun *historical empathy*. Selain itu, bahan ajar digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing (Firmadani, n.d.). dalam pembelajaran sejarah, penggunaan bahan mendukung penyelenggaraan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta guru dapat mengembangkan bahan ajar yang kontekstual dengan lingkungan peserta didik (Yustira & Yefterson, 2021). Berdasarkan gambaran yang telah peneliti jabarkan di atas, hal ini menunjukkan bahwa dalam konteks globalisasi dan revolusi industri, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting. Dengan menyajikan materi sejarah melalui bahan ajar digital, maka siswa tidak hanya belajar tentang sejarah, tetapi juga memperoleh keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat diperlukan dalam dunia modern (Suwarni, 2014). Menurut Kuntowijoyo (2018), mata pelajaran sejarah memiliki tujuan utama untuk membentuk kepribadian seseorang agar menjadi pribadi yang bijaksana.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dari bulan Juli-Desember 2023 yang bertepatan dengan pelaksanaan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 1 Palembang, penggunaan bahan ajar yang berbasis teknologi di sekolah tersebut masih belum terlaksana, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Guru dan siswa hanya mengandalkan buku cetak yang diberikan oleh pemerintah. Siswa juga lebih sering mencari materi pembelajaran di internet dari pada harus membaca buku cetak, karna menurut mereka isi dari buku cetak itu sangat padat dan menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan guru sejarah yang berada di SMA Negeri 1 Palembang. Melalui wawancara yang peneliti lakukan keterbatasan dalam

pengembangan bahan ajar oleh guru dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan waktu yang guru miliki untuk menciptakan bahan ajar baru, terbatasnya pelatihan yang diterima oleh guru untuk menggunakan perangkat ajar yang berbasis teknologi, keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan bahan ajar digital yang berbasis teknologi kepada siswa. Guru juga belum pernah mengembangkan bahan ajar yang berbasis teknologi dikarenakan guru sejarah yang berada di sekolah tersebut sudah lanjut usia sehingga kurang mengerti dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu dengan cara mengembangkan sebuah bahan ajar digital yang akan membantu siswa dalam membangun sikap *historical empathy*. Bahan ajar digital ini memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan, dengan penggunaan bahan ajar digital, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa. Dengan menggunakan bahan ajar digital, diharapkan guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bervariasi bagi siswa SMA. Maka dari itu dengan adanya bahan ajar digital ini siswa akan dapat belajar mandiri sesuai dengan temponya masing-masing, serta dapat memfasilitasi guru dalam menyajikan materi secara lebih variatif dan menarik. Bahan ajar digital ini akan dapat diakses diberbagai perangkat dengan tersambung dengan koneksi internet, siswa dan guru akan dapat mengakses bahan ajar digital ini di mana pun dan kapan pun. Bahan ajar digital ini akan membantu siswa dalam membangun *historical empathy*, khususnya pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia.

Penggunaan bahan ajar digital ini dipilih karena di dalam bahan ajar digital ini peneliti akan menampilkan situasi yang di alami rakyat Indonesia saat Pendudukan Jepang. Materi ini akan dimulai dari penyerangan yang Jepang lakukan terhadap pangkalan militer Amerika Serikat di Pearl Harbour. Bahan ajar ini juga akan dilengkapi dengan ruang diskusi yang akan dapat digunakan oleh siswa dan guru, di dalam ruang diskusi itu siswa dan guru akan dapat mengajukan sebuah pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan dapat menambahkan materi dengan feedback yang lebih cepat.

Urgensi penelitian ini didasarkan kepada identifikasi masalah. Identifikasi masalah tersebut adalah guru belum mengembangkan bahan ajar digital yang lebih praktis dan menarik pada mata pelajaran sejarah, hal ini dikarenakan ketidak sanggupan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital yang berbasis teknologi. Selain itu, keterbatasan waktu dan pelatihan yang diterima oleh guru membuat guru tidak dapat mengembangkan bahan ajar digital yang lebih praktis. Siswa juga lebih senang mencari materi pembelajaran di Internet karena tulisan yang ada didalam buku cetak itu sangat panjang dan susah untuk dipahami. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan bahan ajar digital yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran sejarah yang akan dapat membantu siswa dalam membangun *historical empathy*. Penelitian ini nantinya akan berfokus dalam menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar digital pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia yang akan membantu siswa dalam membangun *historical empathy*.

## **METODE**

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menghasilkan data deskriptif. Menurut Sugiyono (2019) penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang di mana peneliti adalah kunci instrumen, teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik triangulasi (gabungan) dan analisis data yang dilakukan bersifat kualitatif dan hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Penelitian ini nantinya akan terbatas pada tahap analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Palembang. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Teknik observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan saat proses pembelajaran di dalam kelas sedang berlangsung, mulai dari bahan ajar yang digunakan oleh guru, hingga kemampuan siswa dalam membangun *historical empathy*. Sementara itu teknik wawancara peneliti lakukan untuk mendapatkan jawab secara terbuka tanpa adanya batasan tertentu.

## **PEMBAHASAN**

Pembelajaran adalah suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran dapat terjadi diberbagai tempat dan melalui berbagai cara, seperti di sekolah, di rumah, melalui pengalaman langsung, maupun melalui teknologi. Inovasi dan perkembangan dalam bidang pembelajaran terus ditingkatkan untuk memastikan bahwa individu dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dalam masyarakat modern (Nilasari Harahap & Abidin, 2021). Sedangkan pembelajaran sejarah adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang kejadian, tokoh, dan peristiwa masa lalu yang relevan dalam sejarah manusia. Tujuan utama dari pembelajaran sejarah adalah untuk memahami bagaimana peristiwa masa lalu telah membentuk dunia saat ini, serta meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya, nilai-nilai, dan konflik yang ada (Susanto, 2014). Pembelajaran sejarah membantu melatih kemampuan berpikir kritis, menyampaikan argumen yang berbasis bukti, dan membuat keputusan berdasarkan pemahaman konteks dan konsekuensi sejarah. Pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada menghafal tanggal dan peristiwa, tetapi lebih pada pengembangan pemahaman yang dalam tentang hubungan sebab-akibat, kompleksitas sejarah, serta relevansi peristiwa masa lalu dengan konteks masa kini. Hal ini membantu individu mengembangkan perspektif yang lebih luas, empati terhadap pengalaman orang lain, serta kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang isu-isu kontemporer (Susanto, 2014).

Mata pelajaran sejarah adalah salah satu pelajaran yang dapat membantu guru dalam mengembangkan karakter peserta didik sesuai dengan karakteristik kurikulum merdeka dan tujuan dari pendidikan nasional. Sejarah mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya membentuk karakter bangsa dan menanamkan nilai-nilai budaya. Menurut Kasmadi dalam (Astuti, 2016) mata pelajaran sejarah bertujuan untuk menanamkan semangat

kebangsaan, cinta tanah air kepada bangsa dan negara, serta memberikan kesadaran untuk menjawab untuk apa seorang manusia dilahirkan.

Seorang guru bukan hanya seorang pengajar, tetapi juga penyusun, dan juga pemikir untuk membuat sebuah inovasi dan variasi agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan membosankan. Salah satu tugas guru adalah membuat bahan ajar, bahan ajar merujuk kepada bahan-bahan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Bahan ajar ini dapat berupa buku teks, presentasi slide, video pembelajaran, modul pembelajaran, permainan edukatif, dan banyak lagi (Heinich, 1999). Hamzah B. Uno (2021), menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala sesuatu yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam pengembangannya, bahan ajar sebaiknya dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Hamalik, 2021).

Dalam tahapan analisis ini, peneliti akan melakukan beberapa tahapan analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis sumber daya yang tersedia, dan analisis aturan sekolah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran sejarah yang ada di SMA Negeri 1 Palembang terutama dalam membangun *historical empathy*.

### **Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik**

Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Palembang. Observasi dilakukan saat peneliti melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK). Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat beberapa permasalahan yang ada di dalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut, terutama di kelas XI fase F. Permasalahan pertama menyangkut *historical empathy* yaitu proses keterlibatan siswa terhadap tokoh sejarah untuk lebih memahami keputusan, dan tindakan yang mereka lakukan. Hal ini dapat dilihat ketika kita memberikan tes kepada siswa mengenai sikap Teuku Umar, seorang pemimpin di Aceh yang awalnya bekerja sama dengan Belanda tetapi kemudian memutuskan untuk berbalik dan melakukan perlawanan terhadap mereka. Dalam hal ini siswa masih tidak mempercayai Teuku Umar, mereka beranggapan bahwa perlawanan yang akhirnya Teuku Umar lakukan kepada pihak Belanda adalah untuk menarik simpati rakyat setelah dirinya melakukan pengkhianatan dengan Belanda. Dalam hal ini siswa tidak memikirkan bagaimana pandangan Teuku Umar sebagai seorang pemimpin di Aceh, kita tidak tahu apa saja yang telah Teuku Umar alami dan lewati saat dirinya bekerja sama dengan Belanda sehingga pada akhirnya dia melakukan perlawanan dengan bangsa yang telah menjajah negerinya dan melakukan banyak kerusakan.

Permasalahan kedua yaitu kurangnya bahan ajar yang ada di sekolah tersebut, bahan ajar yang ada di sekolah sangat terbatas sehingga tidak semua siswa dapat memilikinya. Bahan ajar yang sangat terbatas di sekolah merujuk pada kondisi di mana ketersediaan materi pembelajaran tidak mencukupi kebutuhan siswa, yang di mana jumlah buku cetak sejarah yang ada di sekolah memiliki jumlah yang kurang. Keterbatasan bahan ajar ini dapat

berdampak langsung pada kualitas pembelajaran, di mana siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi karena kurangnya sumber informasi yang mendukung. Hal ini juga bisa membebani guru yang harus mengembangkan sendiri bahan ajar tambahan atau mencari alternatif dari sumber lain untuk mengisi kekosongan materi.

Kurangnya bahan ajar dapat menghambat kemampuan siswa dalam membangun *historical empathy*, yaitu kemampuan untuk memahami dan merasakan perspektif serta pengalaman orang-orang di masa lalu. *Historical empathy* memerlukan sumber belajar yang beragam, yang tidak hanya menyajikan fakta-fakta historis, tetapi juga konteks sosial, politik, dan emosional yang melingkupi peristiwa tersebut. Ketika bahan ajar terbatas, siswa sering kali hanya mendapatkan pengetahuan permukaan atau satu sudut pandang saja, yang bisa membuat mereka sulit untuk memahami peristiwa yang terjadi pada kehidupan masa lalu. Mereka mungkin hanya diajarkan tentang kronologi kejadian, tanpa mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana peristiwa tersebut memengaruhi individu dan kelompok masyarakat pada masa itu.

Bahan ajar yang terbatas juga seringkali tidak menyediakan narasi alternatif atau berbagai sudut pandang dari peristiwa sejarah, yang penting dalam membangun *historical empathy*. Misalnya, memahami perasaan dan motivasi dari berbagai pihak yang terlibat dalam konflik sejarah, seperti saat bangsa Indonesia di bawah kendali pemerintahan Jepang, dalam hal ini siswa membutuhkan lebih dari sekadar fakta-fakta dasar. Tanpa bahan ajar yang kaya akan cerita, dokumen asli, surat, catatan harian, atau multimedia yang bisa memperlihatkan sisi humanis dari sejarah, siswa tidak akan mampu merasakan atau mengaitkan diri mereka dengan pengalaman orang-orang pada masa lalu. Akibatnya, mereka mungkin hanya memahami sejarah sebagai serangkaian kejadian tanpa konteks emosional atau moral, yang menghambat kemampuan mereka untuk berempati terhadap tokoh-tokoh sejarah dan situasi yang mereka alami.

Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan guru sejarah yang ada di sekolah tersebut mengenai bahan ajar, beliau menyampaikan beberapa hal sebagai berikut:

*“Kurangnya bahan ajar yang ada di sekolah kita menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah, buku yang ada di pustaka tidak cukup untuk semua siswa. Jadi terkadang saya mencari materi terpisah di internet dan kemudian saya meminta siswa untuk di memfotocopykan materi yang telah saya cari agar masing-masing siswa memiliki materi yang sama. Selain itu saya juga tidak dapat mengembangkan bahan ajar digital yang berbasis teknologi, faktor utamanya adalah karena saya sudah berusia lanjut dan gap teknologi, jadi saya tidak bisa membuat bahan ajar digital yang lebih bervariasi pada proses pembelajaran”*

Kemudian mengenai kemampuan siswa dalam membangun *historical empathy*, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru sejarah yang sama, di karena kan SMA Negeri 1 Palembang hanya memiliki satu guru sejarah. Dengan hasil wawancara dapat di simpulkan bahwa kemampuan siswa dalam membangun *historical empathy* tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ketika guru menyampaikan materi dan siswa diminta untuk memberikan tanggapan tentang sikap

atau tindakan tokoh tertentu, siswa akan menjawab bahwa sikap atau tindakan yang dilakukan tokoh tersebut salah/benar, saat ditanya tentang alasannya siswa tersebut menjawab tidak tahu. Sementara dalam proses pembelajaran sejarah setiap siswa di harapkan dapat membangun *historical empathy* pada dirinya masing-masing.

Terkait analisis kebutuhan tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar digital yang akan membantu siswa dalam membangun sikap *historical empathy* dalam pembelajaran sejarah. Bahan ajar digital ini sama dengan bahan ajar pada umumnya, tetapi bahan ajar ini di kemas dengan media pembelajaran yang bervariasi dengan dilengkapi fitur interaktif yang membuat siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan bahan ajar digital ini. Bahan ajar digital ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang dapat menarik minat siswa dalam belajar sejarah dan dapat membantu siswa dalam membangun *historical empathy*.

### **Analisis Kurikulum**

Materi yang terdapat di dalam bahan ajar digital ini disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran sejarah, yaitu Kurikulum Merdeka. Materi yang akan peneliti gunakan dalam bahan ajar digital yang telah di kembangkan adalah materi Pendudukan Jepang di Indonesia yang berada di dalam kelas XI fase F. Materi ini dipilih karena pada periode ini merupakan salah satu fase paling signifikan dalam sejarah Indonesia yang berdampak besar terhadap perkembangan nasionalisme dan perjuangan kemerdekaan bangsa. Pendudukan Jepang (1942-1945) tidak hanya mengubah dinamika sosial, ekonomi, dan politik di Indonesia secara drastis, tetapi juga memicu kebangkitan semangat nasionalisme yang menjadi fondasi penting bagi proklamasi kemerdekaan pada tahun 1945. Melalui bahan ajar digital, materi ini dapat disajikan dengan lebih interaktif dan menarik, dengan memanfaatkan teknologi multimedia untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, termasuk melalui video, gambar, dan simulasi interaktif.

Peneliti ingin memberikan gambaran tentang Pendudukan Jepang di Indonesia melalui pengembangan bahan ajar digital. Bahan ajar digital ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan sikap *historical empathy*, yaitu kemampuan memahami perspektif dan pengalaman orang-orang yang hidup pada masa pendudukan Jepang. Hal ini sangat penting untuk membantu siswa agar siswa tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga menghargai nilai-nilai kemanusiaan dan nasionalisme. Dengan demikian, pemilihan materi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam, serta relevan dengan kurikulum sejarah di tingkat SMA, membantu siswa mengenali kompleksitas sejarah Indonesia dan bagaimana masa lalu terus mempengaruhi masa kini.

### **Analisis Sumber Daya Yang Tersedia**

Analisis sumber daya dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang berkaitan dengan persiapan guru sejarah dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Selain itu analisis sumber daya dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru telah mengembangkan dan menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1

Palembayan, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru belum atau bahkan tidak pernah mengembangkan bahan ajar digital yang dilengkapi dengan media pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan bahan ajar juga masih terbatas dikarenakan kurangnya bahan ajar yang ada di sekolah tersebut, hal ini menjadi masalah utama pada siswa sehingga kurangnya bahan ajar inilah yang tidak bisa membantu siswa dalam membangun *historical empathy*.

### **Analisis Aturan Sekolah dan *Handphone* Siswa**

SMA Negeri 1 Palembang memiliki aturan yang melarang siswanya untuk menggunakan *handphone* saat jam pelajaran berlangsung, kecuali dengan izin dari guru mata pelajaran yang sedang mengajar. *Handphone* siswa akan disita oleh guru apabila siswa menggunakan *handphone* miliknya saat jam pelajaran berlangsung tanpa izin dari guru mata pelajaran.

### **Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital**

Bahan ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Bahan ajar dapat berupa buku teks, modul, lembar kerja, presentasi, video, atau bahkan sumber daya digital interaktif yang dirancang untuk memperjelas konsep-konsep yang diajarkan dan memfasilitasi pemahaman siswa. Fungsi utama bahan ajar adalah sebagai panduan bagi siswa dan guru dalam proses belajar-mengajar, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan dengan lebih sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan kurikulum. Selain itu, bahan ajar juga berperan dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan informasi, contoh, dan latihan yang relevan, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui aktivitas pembelajaran yang bervariasi. Dengan demikian, bahan ajar merupakan komponen penting dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk memaksimalkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan selama proses pelaksanaan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK), siswa kelas XI fase F di SMA Negeri 1 Palembang merasa bahwa proses pembelajaran sejarah diberikan oleh guru terasa monoton dan membosankan. Hal ini bisa terjadi karena penggunaan bahan ajar berbasis digital belum pernah digunakan dalam pembelajaran sejarah, selain itu mereka hanya mengandalkan buku cetak yang diberikan oleh pemerintah yang jumlahnya tidak cukup untuk siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya memberikan materi menggunakan metode ceramah tanpa bantuan bahan ajar atau media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Selain itu kemampuan siswa dalam membangun *historical empathy* masih tergolong rendah. Siswa masih kurang mampu untuk memahami tindakan atau keputusan yang pernah diambil oleh seseorang di masa lalu. Siswa hanya akan menilai mereka dengan apa yang dibaca atau dilihatnya tanpa mau untuk melihat hal tersebut dari sudut pandang sang tokoh.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka dibutuhkan sebuah solusi agar masalah yang terjadi pada proses pembelajaran sejarah dapat berjalan dengan baik. Maka dari itu, peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu pengembangan bahan ajar digital yang

digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Palembang secara interaktif. Bahan ajar digital ini berisi materi Pendudukan Jepang di Indonesia yang di mana materi ini nantinya akan diawali dari penyerangan yang Jepang lakukan terhadap pangkalan militer Amerika Serikat. Bahan ajar digital ini nantinya akan dilengkapi dengan foto, video, ruang diskusi, kuis, dan juga kesimpulan visual yang akan membuat pembelajaran siswa menjadi lebih menyenangkan. Bahan ajar digital ini akan dibuat menggunakan website *Genially* yang dapat diakses di semua perangkat dengan terhubung ke jaringan internet. Melalui bahan ajar digital ini diharapkan guru dan siswa dapat menggunakannya sebagai penunjang proses pembelajaran sejarah di kelas. Teori yang peneliti pakai dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah pandangan yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif dari guru ke siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka. Dalam konstruktivisme, siswa berperan sebagai peserta aktif yang membentuk pemahaman berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri. Menurut Masgumelar dan Mustafa (2021), konstruktivisme menekankan bahwa proses belajar terjadi ketika siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, sehingga tercipta pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

Teori konstruktivisme sangat relevan dengan pengembangan bahan ajar digital karena prinsip utama dari konstruktivisme adalah bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Bahan ajar digital menyediakan lingkungan yang kaya untuk mendukung pembelajaran aktif ini, di mana siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan konten, melakukan eksplorasi, dan mengembangkan pemahaman mereka secara mandiri. Dalam konteks digital, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan interaktif seperti simulasi, kuis, dan platform ruang diskusi yang memungkinkan mereka untuk mengajukan pertanyaan, dan menemukan solusi. Melalui bahan ajar digital, konsep-konsep abstrak dapat diilustrasikan secara lebih konkret dan menarik, misalnya dengan menggunakan video, foto, dan kesimpulan visual. Ini mendukung pendekatan dari teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung mereka. Selain itu, bahan ajar digital sering kali dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, sehingga siswa dapat belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing, serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih personal dan responsif. Interaktivitas dalam bahan ajar digital juga memungkinkan umpan balik yang lebih cepat, yang membantu siswa mengoreksi pemahaman mereka dan memperkuat pembelajaran melalui proses refleksi dan pengulangan. Dengan menyediakan sumber daya yang mendukung pembelajaran yang bervariasi dan menarik bahan ajar digital mencerminkan esensi dari teori konstruktivisme, di mana siswa diposisikan sebagai pembelajar aktif yang membangun pengetahuan melalui interaksi dengan dunia digital dan sosial mereka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, maka permasalahan yang terjadi pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Palembang adalah kurangnya bahan ajar yang ada di sekolah tersebut, sehingga membuat siswa kesulitan dalam belajar dan membangun *historical empathy*. Belum di kembangkannya bahan ajar digital yang berbasis teknologi untuk menjadi penunjang dalam pembelajaran sejarah di SMA. Hal ini di latar belakang oleh ketidak mampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang berbasis teknologi. Oleh karena itu peneliti mengajukan solusi untuk mengembangkan bahan ajar digital sebagai bahan ajar yang mampu membantu siswa dalam membangun *historical empathy*. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran sejarah dapat terlaksana dengan baik, melalui bahan ajar digital ini peneliti berharap siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan lebih bervariasi, siswa juga dapat belajar dengan mandiri dan dengan kecepatannya masing-masing. Guru sebagai fasilitator juga dapat menjalankan tugasnya dengan baik karena adanya bantuan dari penggunaan bahan ajar digital ini. Adanya pembelajaran sejarah yang baik, maka peneliti berharap bahwa siswa akan dapat memaknai setiap peristiwa sejarah, memahami setiap tindakan atau perilaku para tokoh sejarah dalam kehidupan mereka, dan mereka menyadari bahwa setiap peristiwa yang terjadi di masa lampau memiliki keunikannya sendiri-sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Ali, M. (2000). *Guru dalam proses belajar mengajar* (14th ed.). Sinar Baru Algensindo.
- Astuti, W. (2016). *Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah pada Sekolah Menengah Atas (Sma) di Wilayah Pedesaan dan Perkotaan di kabupaten cilacap*. Universitas negeri semarang.
- B. Uno, H. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*.
- Darwanto, D., & Meilasari, V. (2022). Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf). *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1055–1063. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2119>
- Fajriyah, I., & Priyanto, I. (2023). *Pengembangan Media Komik Kerajaan Majapahit Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di SMK Negeri 1 BEJI*. 10(1), 11–18. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jwp>
- Firmadani, F. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. 93–97.
- Hamalik, O. (2021). *Perencanaan Pengajaran Berbasis Teknologi di Era Digital* (1st ed.).

PT. Bumi Aksara.

- Heinich, R. (1999). *Instructional media and technologies for learning*.
- Husna, L. A., Syukur, A., & Umasih, U. (2020). Historical Empathy Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 67–78. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.28297>
- Kuntowijoyo. (2018). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2 (1), 49-57.
- Nilasari Harahap, A., & Abidin, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. In *Mathematic Education Journal* MathEdu (Vol. 4, Issue 2). <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Serdamayanti, P. (2007). *Manajemen Sumber Daya Manusia* (2nd ed.). PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan : kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian tindakan*. Alfabeta.
- Sumintho. (2023). Pembelajaran Sejarah di Era Digital: Antara tantangan dan Peluang. *Journal of Education and Learning Sciences*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.56404/jels.v3i1.39>
- Susanto, H. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah isu, gagasan, dan strategi pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Suwarni. (2014). *Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas (Studi kasus di SMA N 1 Prembun dan SMA N 1 Pejagoan Kabupaten Kebumen)*.
- Switri, E. (2019). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran* (1st ed.). CV. Qiara Media.
- Yefterson, R. B., & Salam, A. (2017). Nilai-Nilai Kesejarahan dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia (Studi Naturalistik Inkuiri di SMA Kota Padang). *Diakronika*, 17(2), 204. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss2/28>
- Yefterson, R. B., Syafrina, Y., & Lionar, U. (2023). The Monument of Heroic Events and Students' Historical Imagination in Padang. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(1). <https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37089>

Yustira, S. N., & Yefterson, R. B. (2021). Integrasi Sejarah Lokal Pada Bahan Ajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Kronologi*, 3(3), 17.