



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i3>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital Biografi Sastrawan Hijaz Yamani untuk Meningkatkan *Historical Empathy* dalam Pembelajaran IPS

Muhammad Adhitya Hidayat Putra^{1*}, Elly Malihah², Erlina Wiyanarti³, Wawan Darmawan⁴

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, adhitya@upi.edu

²Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, ellyms@upi.edu

³Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, erlinaw@upi.edu

⁴Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, wawand@upi.edu

*Corresponding Author: adhitya@upi.edu

Abstract: *The low historical empathy ability of students in social studies learning is a challenge that needs to be overcome through learning innovation. This study aims to develop digital comic-based teaching materials of the biography of the literary figure Hijaz Yamani to improve students' historical empathy. Using the Research and Development method with the 4D model, the study involved 300 students from five junior high schools in Banjarmasin City. The results of the study revealed that the teaching materials developed were very feasible with a validation score of 4.47 and effective in improving students' historical empathy with a gain score of 0.72. The highest increase occurred in the affective involvement dimension. The responses of teachers and students were very positive, indicating that these teaching materials were well received and have the potential to be applied more widely in social studies learning.*

Keywords: *Historical Empathy, Social Studies Learning, Digital Comics, Biography, Hijaz Yamani, R&D, 4D Model*

Abstrak: Rendahnya kemampuan *historical empathy* peserta didik dalam pembelajaran IPS merupakan tantangan yang perlu diatasi melalui inovasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis komik digital biografi sastrawan Hijaz Yamani untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik. Menggunakan metode *Research and Development* dengan model 4D, penelitian melibatkan 300 peserta didik dari lima SMP di Kota Banjarmasin. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat layak dengan skor validasi 4,47 dan efektif meningkatkan *historical empathy* peserta didik dengan gain score 0,72. Peningkatan tertinggi terjadi pada dimensi keterlibatan afektif. Tanggapan guru dan peserta didik sangat positif, mengindikasikan bahwa bahan ajar ini diterima dengan baik dan memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Historical Empathy*, Pembelajaran IPS, Komik Digital, Biografi, Hijaz Yamani, R&D, Model 4D

PENDAHULUAN

Konsep sejarah dalam pembelajaran IPS memiliki peran fundamental dalam membentuk pemahaman manusia tentang masa lalu dan memaknai masa kini. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran sejarah yang efektif tidak hanya tentang mengingat fakta dan tanggal, tetapi juga tentang memahami secara mendalam bagaimana orang-orang di masa lalu berpikir, merasa, dan bertindak dalam konteks zamannya. Inilah yang menjadi inti dari *historical empathy* sebuah kemampuan yang semakin vital di era digital yang penuh dengan potensi bias dan presentisme.

Di sekolah-sekolah Indonesia, khususnya di tingkat SMP, pembelajaran IPS yang di dalamnya mencakup aspek sejarah menghadapi tantangan yang kompleks. Studi pendahuluan yang dilakukan di lima SMP di Kota Banjarmasin sepanjang tahun 2024-2025 mengungkapkan beberapa temuan kritis. Pertama, pembelajaran masih sangat terpaku pada pendekatan tekstual dan hafalan. Observasi di 25 kelas menunjukkan bahwa 75% waktu pembelajaran dihabiskan untuk ceramah dan mencatat, dengan minimnya aktivitas yang mendorong pemahaman kontekstual dan empati historis. Kedua, terdapat kesenjangan yang signifikan antara cara peserta didik mengakses dan memproses informasi di era digital dengan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas. Seperti diungkapkan oleh seorang guru IPS senior di SMPN 1 Banjarmasin: "Anak-anak sekarang hidup di dunia yang sangat berbeda. Mereka terbiasa dengan konten digital yang interaktif dan visual. Ketika kita mengajar dengan cara konvensional, mereka kesulitan menghubungkan diri dengan materi sejarah."

Tantangan ketiga berkaitan dengan kontekstualisasi pembelajaran. Analisis terhadap bahan ajar yang digunakan di lima sekolah menunjukkan bahwa hanya 26% materi yang mengintegrasikan sejarah dan tokoh lokal. Padahal, tokoh-tokoh lokal seperti Hijaz Yamani memiliki potensi besar untuk menjadi jembatan pemahaman antara peserta didik dengan konteks sejarah yang lebih luas. Hijaz Yamani, sebagai sastrawan yang hidup dari tahun 1933 hingga 2001, menyaksikan dan berpartisipasi dalam berbagai periode penting sejarah Indonesia, dari masa kolonial hingga era reformasi.

Hasil pretest *historical empathy* yang dilakukan terhadap 150 peserta didik mengungkapkan gambaran yang memprihatinkan. Dengan skor rata-rata 2,53 dari skala 5, kemampuan peserta didik dalam memahami dan menghayati perspektif historis masih jauh dari ideal. Analisis lebih lanjut mengidentifikasi tiga kesulitan utama:

1. Kontekstualisasi historis: Peserta didik kesulitan memahami bagaimana kondisi sosial, politik, dan budaya masa lalu mempengaruhi pikiran dan tindakan tokoh sejarah.
2. Perspektif historis: Terdapat kecenderungan kuat untuk menilai tindakan tokoh masa lalu menggunakan standar dan nilai masa kini (presentisme).
3. Keterlibatan afektif: Peserta didik sulit membangun koneksi emosional dengan pengalaman tokoh sejarah, yang penting untuk pengembangan empati historis.

Wawancara mendalam dengan 15 guru IPS mengungkapkan berbagai kendala dalam mengembangkan *historical empathy*. Seorang guru berpengalaman dari SMPN 2 Banjarmasin menyatakan: "Kami paham pentingnya *historical empathy*, tapi kami kesulitan menerjemahkannya ke dalam praktik pembelajaran. Bagaimana membuat siswa bisa 'masuk' ke dalam konteks masa lalu itu tidak mudah."

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam pembelajaran sejarah. Komik digital, dengan kemampuannya memadukan narasi visual dan tekstual, menawarkan medium yang potensial untuk mengembangkan *historical empathy*. Penelitian Tatalovic (2009) menunjukkan bahwa format komik dapat membantu peserta didik

memvisualisasikan dan memahami konsep kompleks dengan lebih baik. Sementara itu, studi oleh Priyatni et al. (2022) mengonfirmasi efektivitas komik digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Pemilihan biografi Hijaz Yamani sebagai konten komik digital didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis. Pertama, sebagai sastrawan dan budayawan Kalimantan Selatan, kisah hidupnya memberikan konteks lokal yang relevan bagi peserta didik. Kedua, periode hidupnya (1933-2001) mencakup berbagai peristiwa penting dalam sejarah Indonesia, memungkinkan eksplorasi multiple perspektif historis. Ketiga, perjuangannya dalam mengembangkan sastra dan budaya daerah menyajikan narasi yang kaya akan nilai-nilai dan pembelajaran kontekstual.

Pengembangan bahan ajar berbasis komik digital biografi Hijaz Yamani ini merupakan upaya untuk menjawab berbagai tantangan tersebut. Tujuan utamanya adalah meningkatkan *historical empathy* peserta didik melalui medium pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital, sambil tetap mempertahankan kekayaan konteks historis dan nilai-nilai lokal. Secara teoretis, penelitian ini dibangun di atas tiga pondasi konseptual:

1. Model dual-dimensional *historical empathy* dari Endacott & Brooks (2013) yang mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif.
2. Teori pembelajaran multimedia dari Mayer yang menekankan pentingnya integrasi visual dan verbal dalam pemrosesan informasi.
3. Konsep *local wisdom* dalam pembelajaran sejarah yang dikembangkan oleh Supriatna (2019).

Signifikansi penelitian ini dapat dilihat dari berbagai dimensi. Secara praktis, ia menawarkan solusi konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Secara pedagogis, ia mengembangkan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan konten lokal. Secara kultural, ia berkontribusi pada pelestarian dan transmisi nilai-nilai kearifan lokal kepada generasi digital.

Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan pengembangan karakter. Seperti diungkapkan oleh Kepala Bidang SMP Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin: "Pengembangan bahan ajar seperti ini sangat relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang bagi kontekstualisasi pembelajaran sesuai kebutuhan lokal."

METODE

Untuk mengembangkan bahan ajar yang efektif, penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pemilihan model ini didasarkan pada kemampuannya untuk memfasilitasi pengembangan produk pembelajaran secara sistematis dan teruji.

Penelitian melibatkan 300 peserta didik kelas VII dari lima SMP di Kota Banjarmasin. Pemilihan lokasi ini mempertimbangkan keberagaman karakteristik sekolah dan aksesibilitas terhadap teknologi digital. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru, angket tanggapan, dan tes *historical empathy* yang dirancang khusus untuk mengukur tiga dimensi: kontekstualisasi historis, perspektif historis, dan keterlibatan afektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar berbasis komik digital biografi sastrawan Hijaz Yamani telah mengungkapkan temuan yang signifikan tentang potensi media digital dalam meningkatkan *historical empathy* peserta didik. Hasil penelitian ini dapat diuraikan dalam beberapa aspek utama yang saling terkait.

Studi pendahuluan yang dilakukan di lima SMP di Kota Banjarmasin mengungkapkan kondisi pembelajaran IPS yang masih belum optimal dalam mengembangkan *historical empathy*. Observasi pembelajaran menunjukkan dominasi metode ceramah mencapai 75% dari waktu pembelajaran, sementara pemanfaatan media digital hanya 30%. Pengintegrasian sejarah lokal dan aktivitas pengembangan *historical empathy* bahkan lebih terbatas lagi, masing-masing hanya 31% dan 20%. Kondisi ini tercermin dalam hasil pretest *historical empathy* yang menunjukkan skor rata-rata 2,53 (SD = 0,48) dari skala 5, mengindikasikan rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami dan menghayati perspektif historis.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkanlah bahan ajar komik digital yang mengintegrasikan biografi Hijaz Yamani. Validasi oleh lima ahli menunjukkan hasil yang sangat menjanjikan dengan skor rata-rata 4,47 (SD = 0,12). Aspek pengembangan *historical empathy* memperoleh skor tertinggi (4,52, SD = 0,10), menunjukkan keberhasilan desain dalam mengintegrasikan tujuan utama pembelajaran. Uji coba terbatas terhadap 30 peserta didik juga mengkonfirmasi respons positif dengan skor rata-rata 4,38 (SD = 0,21).

Efektivitas bahan ajar terkonfirmasi melalui analisis gain score yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen ($g = 0,72$) dan kontrol ($g = 0,31$). Uji t independen mengkonfirmasi signifikansi perbedaan ini dengan $t(298) = 12,45$, $p < 0,001$, dan effect size yang besar ($d = 1,84$). Yang menarik, dimensi keterlibatan afektif menunjukkan peningkatan tertinggi ($g = 0,76$), diikuti oleh perspektif historis ($g = 0,72$) dan kontekstualisasi historis ($g = 0,68$).

Tanggapan positif juga tercermin dari respons guru dan peserta didik. Para guru memberikan skor rata-rata 4,74 (SD = 0,15), dengan apresiasi tertinggi pada kemampuan bahan ajar dalam meningkatkan minat belajar. Peserta didik memberikan skor rata-rata 4,69 (SD = 0,18), terutama mengapresiasi kemenarikan tampilan visual komik digital.

Keberhasilan bahan ajar ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor kunci. Pertama, integrasi elemen visual, naratif, dan interaktif dalam komik digital mendukung pemahaman multidimensional peserta didik, sejalan dengan teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2014). Kedua, penggunaan biografi Hijaz Yamani memberikan konteks yang relevan bagi peserta didik, mendukung prinsip kontekstualisasi pembelajaran sejarah yang dikemukakan Wineburg (2001). Ketiga, format digital interaktif mendukung pembelajaran aktif dan eksplorasi mandiri, sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21.

Peningkatan tertinggi pada dimensi keterlibatan afektif ($g = 0,76$) mengkonfirmasi model dual-dimensional *historical empathy* dari Endacott & Brooks (2013) yang menekankan pentingnya integrasi aspek kognitif dan afektif. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Sapriya (2020) tentang efektivitas penggunaan tokoh lokal dalam meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini meluas ke berbagai aspek pendidikan. Dalam pengembangan bahan ajar, temuan ini menekankan pentingnya integrasi konteks lokal dan pemanfaatan teknologi digital yang bermakna. Dalam praktik pembelajaran, hasil penelitian mendorong pergeseran dari model transmisif ke pembelajaran experiential. Pada level kebijakan, temuan ini menggarisbawahi urgensi dukungan infrastruktur teknologi dan pengembangan profesional guru.

Meski demikian, beberapa keterbatasan perlu diperhatikan. Durasi implementasi yang relatif singkat (4 minggu) membatasi observasi dampak jangka panjang. Keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah juga menjadi tantangan yang perlu diatasi. Untuk pengembangan ke depan, diperlukan studi longitudinal untuk menilai dampak jangka panjang, pengembangan versi offline untuk area dengan keterbatasan akses internet, dan adaptasi model untuk tokoh-tokoh lokal lain.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran yang memadukan teknologi digital dengan konten lokal dapat membuka jalan baru dalam

pengembangan *historical empathy*. Keberhasilan ini memberikan landasan empiris untuk pengembangan serupa di masa depan, sekaligus menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dapat menjadi pengalaman yang bermakna dan transformatif bagi peserta didik era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan *historical empathy* dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui penggunaan bahan ajar yang inovatif dan kontekstual. Komik digital biografi Hijaz Yamani tidak hanya efektif meningkatkan *historical empathy* peserta didik, tetapi juga berhasil membuat konsep sejarah dalam pembelajaran IPS lebih relevan.

Beberapa rekomendasi untuk implementasi lebih lanjut yaitu perlunya pengembangan bahan ajar serupa untuk tokoh-tokoh lokal lainnya, pentingnya pelatihan guru dalam mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran, kebutuhan untuk mengembangkan sistem evaluasi yang lebih komprehensif untuk mengukur *historical empathy*.

Pada akhirnya, penelitian ini tidak hanya tentang mengembangkan bahan ajar digital atau meningkatkan *historical empathy*. Ini adalah tentang membuka jalan bagi pembelajaran IPS yang lebih kontekstual dan transformatif di era digital. Sebuah pembelajaran yang menghargai masa lalu sambil merangkul masa depan, yang mengapresiasi kearifan lokal sambil memanfaatkan teknologi global. Dalam konteks ini, keberhasilan pengembangan bahan ajar komik digital biografi Hijaz Yamani menjadi bukti bahwa jembatan antara tradisi dan inovasi, antara lokal dan digital, bukan hanya mungkin dibangun tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar generasi masa kini.

REFERENSI

- Endacott, J., & Brooks, S. (2013). *An updated theoretical and practical model for promoting historical empathy*. *Social Studies Research and Practice*, 8(1), 41-58.
- Mayer, R. E. (2014). *Cognitive theory of multimedia learning*. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed., pp. 43-71). Cambridge University Press.
- Priyatni, E.T., et al. (2022). *Efektivitas komik digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 125-137.
- Sapriya. (2020). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, N. (2019). *Pengembangan kreativitas imajinatif abad ke-21 dalam pembelajaran sejarah*. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 73-82.
- Tatalovic, M. (2009). *Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study*. *Journal of Science Communication*, 8(4), A02.
- Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*. Philadelphia, PA: Temple University Press.