

PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SEJARAH DI INDONESIA
M. Najih Habibi¹✉, Hasyim Asyari², Nisbi Zimabartsa A.³, Nurya Najma⁴
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya ^{1,2,3,4}
✉ caknajeh09@gmail.com
Abstract: <i>This paper aims to (1) Find out the comparison between the percentage of interest in comic readers and interest in historical literacy in Indonesia. (2) Describe the influence of comics in increasing historical literacy. (3) Understand the use of digital comics in history. This research uses a combination of quantitative and qualitative methods through comparative techniques and observations on comic reading platforms or applications. The results of this research show (1) Interest in reading comics in Indonesia reached approximately 13 million and was even the largest number in the world, while interest in historical literacy in Indonesia according to UNESCO data reached 0.0001%, meaning that out of 1,000 people in Indonesia only 1 person who asked to read (2) With the results of the comparison between digital comic enthusiasts and historical literacy in Indonesia, it is clear that digital comic media has had a big influence on increasing historical literacy by combining the two. (3) In this increasingly advanced era, it is important to be digitally literate, many people in studying history now use various digitalization media, but few use digital comic media. Therefore, to increase interest in studying history in Indonesia in this era of digitalization, it is not enough with a series of boring articles, we need to illustrate history to make it more interesting.</i>
Keywords: <i>digital comic media, historical literacy, digitalization, Indonesia</i>
Abstrak: Karya tulis ini bertujuan untuk (1) Mengetahui perbandingan presentase minat pembaca komik dan minat literasi sejarah di Indonesia. (2) Mendeskripsikan pengaruh komik dalam peningkatan literasi sejarah. (3) Memahami penggunaan komik digital terhadap sejarah. Penelitian ini menggunakan metode gabungan kuantitatif dan kualitatif melalui tehnik komperatif dan observasi padai platform atau aplikasi baca komik. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Peminat membaca komik di Indonesia kurang lebih mencapai 13 juta dan bahkan sempat menjadi jumlah terbanyak di dunia, sedangkan untuk peminat literasi sejarah di Indonesia dari hasil data UNESCO mencapai 0,0001%, artinya dari 1.000 orang di Indonesia hanya 1 orang yang minta membaca (2) Dengan hasil perbandingan antara peminat komik digital dan literasi sejarah di Indonesia maka jelas media komik digital ini sangat mempengaruhi untuk meningkatkan literasi sejarah dengan mengkombinasikan keduanya. (3) Di era yang serba maju ini penting untuk melek digitalisasi, belajar sejarah sekarang sudah banyak yang menerapkan berbagai media digitalisasi namun sedikit yang menggunakan media komik digital. Maka dari itu untuk meningkatkan minat belajar sejarah di Indonesia di era digitalisasi ini tidak cukup dengan rangkaian tulisan yang membosankan, kita perlu mengilustrasikan sejarah agar lebih menarik.
Kata kunci: <i>media komik digital, literasi sejarah, digitalisasi, Indonesia</i>

PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi saat ini, perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang literasi

sejarah. Seiring dengan kemajuan teknologi, media komik digital menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk meningkatkan minat literasi sejarah di Indonesia.

Jurnal ini berjudul “penerapan media komik digital untuk meningkatkan literasi sejarah di Indonesia”. Jurnal ini bertujuan untuk menggali potensi dan manfaat penggunaan media komik digital dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman sejarah dikalangan masyarakat Indonesia.

Dalam jurnal ini, penulis akan membahas tentang konsep media komik digital, keunggulan dan keunikan media ini dalam menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang menarik dan mudah difahami. Selain itu, penulis juga akan mengulas tentang dampak penggunaan media komik digital terhadap minat literasi sejarah di Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan observasi terhadap penggunaan media komik digital dalam konteks literasi sejarah di Indonesia. Data yang diperoleh akan dianalisis dan diinterpretasikan untuk endapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh media komik digital terhadap minat literasi sejarah.

Diharapkan bahwa jurnal ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendekatan baru dalam meningkatkan minat literasi sejarah di Indonesia. Selain itu, diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi para akademisi, praktisi, dan pemerhati literasi sejarah dalam mengoptimalkan penggunaan media komik digital sebagai sarana efektif dalam menyebarkan pengetahuan sejarah kepada masyarakat.

METODE

Jurnal ini menggunakan metode gabungan kuantitatif dan kualitatif karena untuk melihat dengan jelas presentase peminat komik dan peminat sejarah tidak cukup menggunakan metode kualitatif maka dari itu penulis menambahkan metode kuantitatif sebagai acuan memperkuat penelitian.

Menurut Suryono (2010), Metode kualitatif dirancang untuk menyelidiki, menemukan, menjelaskan kualitas atau keistimewaan dampak sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, dengan pendekatan kuantitatif.

Selanjutnya Metode Kuantitatif menurut V. Wiratna Sujarweni (2014), jenis penelitian yang menghasilkan penemuan yang dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik.

Adapun teknik yang digunakan dalam metode kuantitatif ialah metode komparatif dan untuk metode kualitatif mengumpulkan data deskriptif dengan melakukan observasi di beberapa situs website.

Menurut Sugiyono (2017) Metode komparatif adalah penelitian yang bermaksud membandingkan nilai satu atau lebih variabel pada dua atau lebih populasi, sampel, waktu atau

Menurut Riyanto, dalam bukunya Metodologi Penelitian Pendidikan (2010), Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan langsung maupun tidak langsung.

Pada tahap awal penulis melakukan riset dari berbagai situs website untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan komik dan sejarah. Riset situs website ini meliputi: analisis presentase pembaca komik di Indonesia, analisis

presentase pembaca sejarah di Indonesia, dan analisis tanggapan para ahli mengenai kombinasi sejarah yang dikomikan.

PEMBAHASAN

Ketertarikan Membaca Komik dan Literasi Sejarah di Indonesia

Kajian ini menguak disparitas yang mencolok antara minat membaca komik dan literasi sejarah di Indonesia. Data menunjukkan bahwa populasi pembaca komik di Indonesia mencapai 13 juta orang, bahkan sempat menjadi yang terbanyak di dunia. Di sisi lain, data UNESCO menunjukkan bahwa minat literasi sejarah di Indonesia hanya 0,0001%, yang berarti hanya 1 dari 1.000 orang di Indonesia yang gemar membaca sejarah.

Pengaruh Komik Digital terhadap Minat Baca Sejarah

Perbedaan minat yang signifikan ini menunjukkan bahwa media komik digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi sejarah di Indonesia. Komik, dengan visualnya yang menarik dan ceritanya yang mudah dipahami, dapat menjadi media yang efektif untuk menumbuhkan minat baca dan belajar sejarah pada berbagai kalangan, terutama generasi muda.

Beberapa penelitian telah menunjukkan pengaruh positif komik digital terhadap literasi sejarah. Salah satu contohnya adalah penelitian Narestuti (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Peran Penting Digitalisasi dalam Pembelajaran Sejarah

Di era digitalisasi ini, pemanfaatan berbagai teknologi menjadi krusial untuk meningkatkan minat belajar sejarah. Penggunaan media digital, seperti komik digital, dapat membantu siswa belajar sejarah dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, digitalisasi juga memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar sejarah dengan mudah dan cepat.

Upaya Peningkatan Literasi Sejarah melalui Komik Digital

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran diajukan untuk menerapkan komik digital dalam meningkatkan literasi sejarah di Indonesia:

1. Pengembangan Komik Digital yang Edukatif dan Menarik: Komik digital yang digunakan untuk pembelajaran sejarah haruslah edukatif dan menarik bagi para pembacanya. Komik tersebut harus dapat menyampaikan informasi sejarah dengan cara yang mudah dipahami dan dinikmati.
2. Pemanfaatan Platform Digital: Komik digital dapat dipublikasikan melalui berbagai platform digital, seperti situs web, aplikasi, dan media sosial. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengakses komik tersebut.
3. Keterlibatan Berbagai Pihak: Peningkatan literasi sejarah melalui komik digital membutuhkan kolaborasi dari berbagai pihak, seperti pemerintah, sekolah, penerbit, dan komunitas.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi sejarah di Indonesia. Dengan penerapan yang tepat, komik digital dapat menjadi media yang efektif untuk menumbuhkan minat baca dan belajar sejarah pada berbagai kalangan, terutama generasi muda. Selain komik digital, dengan kemajuan zaman kita bisa mengembangkan media yang lebih maju dan efektif, seperti pembuatan animasi atau media virtual lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Qotrun, "gramedia blog" Pengertian Metode Observasi dan Conrohnya
- Qotrun, "gramedia blog", Penelitian Kualitatif: Pengertian, Ciri-ciri, Tujuan, Jenis, dan Prosedurnya
- Gumilang, Nanda Akbar, "gramedia blog" Pengertian Penelitian Hingga Contoh Penelitian Kuantitatif
- Pinasty, Rohry Dinda, Penciptaan Buku Komik Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Remaja (2015: Stikom Surabaya)
- Apriliani, dkk, Analisis User Experience Pada Aplikasi Line Webtoon, Konstelasi: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi, Vol. 2 No. 2, Agustus 2022 (Yogyakarta)
- Devega Evita, Kominfo, Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos (2017)