

## Revitalisasi Warisan Leluhur Melalui Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Teknologi Digital

### *Revitalising Ancestral Heritage Through Digital Technology-Based Local History Learning*

Muhammad Aiman Azhar<sup>a</sup>, Ken Sae<sup>b</sup>, Diva Afreza<sup>c</sup>

<sup>a</sup> Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto No.13, Tembalang, Semarang, Indonesia

\*Pos-el: muhammadaimanazhar@students.undip.ac.id

**Abstrak.** Era globalisasi telah mempercepat pergeseran nilai budaya dan melemahkan keterikatan generasi muda terhadap sejarah lokal dan warisan budaya, termasuk *La Galigo*. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi potensi Komik Digital *Augmented Reality* (AR) sebagai media inovatif dalam revitalisasi *La Galigo* agar tetap relevan dengan konteks generasi digital. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis, memanfaatkan studi pustaka dan analisis konten. Hasil kajian menunjukkan bahwa komik AR mampu menghadirkan pengalaman belajar imersif melalui penggabungan teks, visual, audio, dan interaksi digital, sehingga memudahkan siswa memahami sekaligus menghayati nilai-nilai budaya dan konservasi lingkungan yang terkandung dalam *La Galigo*. Kendala utama meliputi perbedaan kemampuan persepsi informasi antar siswa, keterbatasan akses perangkat digital, serta keterampilan guru yang masih rendah dalam mengintegrasikan teknologi ke pembelajaran. Solusi yang diusulkan mencakup model pembelajaran adaptif, pelatihan guru, dan strategi penggunaan perangkat secara bergiliran di sekolah. Studi ini menyimpulkan bahwa komik AR tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk membangun kesadaran budaya dan ekologis generasi muda melalui revitalisasi sejarah lokal.

**Kata Kunci:** Komik AR, *La Galigo*, Pembelajaran, Revitalisasi

**Abstract.** The era of globalisation has accelerated cultural shifts and weakened the younger generation's attachment to local history and cultural heritage, including *La Galigo*. This study aims to explore the potential of *Augmented Reality* (AR) Digital Comics as an innovative medium for revitalising *La Galigo* to remain relevant in the context of the digital generation. The research method used is qualitative with a descriptive-analytical approach, utilising literature review and content analysis. The findings indicate that AR comics can provide an immersive learning experience by combining text, visuals, audio, and digital interaction, thereby facilitating students' understanding and appreciation of the cultural values and environmental conservation principles embedded in *La Galigo*. Key challenges include variations in students' information processing abilities, limited access to digital devices, and teachers' insufficient skills in integrating technology into teaching. Proposed solutions include adaptive learning models, teacher training, and strategies for sharing devices in schools. This study concludes that AR comics not only serve as an engaging learning medium but also as a strategic tool for fostering cultural and ecological awareness among the younger generation through the revitalisation of local history.

**Keywords:** AR Comic, *La Galigo*, Learning, Revitalisation

## PENDAHULUAN

Era globalisasi telah membawa berbagai efek yang mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan masyarakat di seluruh dunia (Yusriman et al, 2025: 462). Arus informasi global yang masif dan dominasi budaya populer digital telah menciptakan disrupsi signifikan dalam transmisi nilai-nilai sejarah dan budaya lokal kepada generasi muda. Dalam konteks ini, budaya lokal tidak lagi berdiri dalam batas geografis yang kaku, melainkan terpapar dan berinteraksi langsung dengan arus global yang kuat. Perjumpaan antara budaya lokal dan budaya global menjadi suatu medan tarik-menarik yang kompleks, menghadirkan peluang pembaruan sekaligus ancaman terhadap eksistensi nilai-nilai tradisional. Proses ini berisiko mendorong terpinggirkannya identitas budaya lokal yang selama ini menjadi pondasi jati diri masyarakat, sehingga memicu kesenjangan signifikan antara generasi muda dan identitas budaya (Rayhan et al, 2025: 1-2). Akibatnya, pembelajaran sejarah lokal yang vital untuk menanamkan jati diri bangsa menjadi kurang menarik dan terabaikan.

Permasalahan mendasar dari kondisi ini berakar pada beberapa faktor krusial. Pembekalan pengetahuan sejarah lokal dan budaya sejak usia dini memegang peranan vital untuk menanamkan kecintaan generasi muda terhadap warisan budayanya (Sabila et al, 2025: 7645). Pentingnya mempelajari sejarah lokal memiliki tujuan dan manfaat yang jelas bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Banyak hal yang dapat dipelajari peserta didik ketika diajarkan sejarah lokal di sekolah. Salah satunya adalah mereka memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai sejarah tempat mereka tinggal, termasuk

pengetahuan budaya, kearifan lokal, dan tokoh-tokoh lokal penting (Chalimi, 2024: 2092).

Di sisi lain, umat manusia dihadapkan dengan dua tantangan global yang saling terkait dan kian mendesak, yaitu perubahan iklim dan krisis lingkungan. Dampaknya telah merambah ke berbagai penjuru dunia, mengancam kelangsungan hidup manusia, ekosistem, dan planet bumi (Abdilllah et al, 2024: 365). Krisis lingkungan terjadi tidak lepas dari peran manusia dalam mempengaruhi hidup. Manusia adalah salah faktor utama yang menyebabkan adanya kerusakan lingkungan seperti perusakan hutan, polusi, dan emisi gas rumah kaca. Orientasi hidup manusia modern yang cenderung materialistik dan hedonik sangat berpengaruh terhadap eksistensi lingkungan (Qurrotul'ain & Soleh, 2024: 251). Solusi atas krisis ini tidak hanya memerlukan pendekatan teknologis, tetapi juga pergeseran paradigma yang berlandaskan kearifan lokal. Ironisnya, banyak warisan budaya yang menyimpan nilai-nilai konservasi lingkungan justru semakin terpinggirkan, padahal di dalamnya terkandung pelajaran berharga untuk mencapai keberlanjutan.

Salah satu warisan leluhur yang menghadapi tantangan ganda ini adalah epos *La Galigo* yang berasal dari Sulawesi Selatan. Sebagai tradisi lisan terpanjang di dunia, *La Galigo* tidak hanya merupakan cerita mitologi penciptaan, tetapi juga mengandung kosmologi dan kearifan ekologis yang mendalam mengenai hubungan harmonis antara manusia dan alam (Basiah, 2009: 273-274). Sayangnya, seiring berjalannya waktu, *La Galigo* mulai terpinggirkan dari arus utama pendidikan dan kehidupan generasi muda. Keterpinggiran ini tidak hanya mengancam

kelestarian budaya, tetapi menghilangkan sumber inspirasi berharga untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan inovatif yang mampu merevitalisasi epos *La Galigo* agar kembali relevan di era digital. Padahal, di dalamnya terdapat nilai-nilai luhur yang satu teknologi yang mendukung dalam mengenalkan sejarah lokal adalah *Augmented Reality* (AR). Sedangkan media yang dapat dikombinasikan dengan teknologi ini adalah komik. Sebagai media pembelajaran, komik memiliki banyak kelebihan diantaranya adalah penyajiannya yang mengandung unsur visual dan kuat sehingga ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional (Daryanto dalam Hamim et al, 2016: 538). Komik AR ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, suara, dan elemen visual interaktif dalam satu *platform*. Komik digital ini tidak hanya menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu memperkuat daya serap dan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi, termasuk materi sejarah lokal (Mukti & Isdaryanti, 2025: 575-576). Dengan memanfaatkan teknologi digital, Komik Digital AR tidak hanya akan menyajikan kisah *La Galigo* secara menarik, tetapi juga secara eksplisit menonjolkan nilai-nilai ekologis yang terkandung di dalamnya, sehingga berkontribusi pada upaya konservasi lingkungan berkelanjutan melalui pemahaman dan apresiasi terhadap kearifan lokal.

#### METODE PENELITIAN

Sesuai dengan masalah yang dikaji, maka dalam penelitian ini metode yang diterapkan

adalah metode kualitatif dengan model deskriptif analitik. Menurut Ratna (dalam Yanita, 2016: 166) penelitian deskriptif analitik dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudai disusul dengan analisis. Metode ini dianggap tepat karena bertujuan untuk menganalisis, menggambarkan, meringkas berbagai permasalahan yang ada melalui pengamatan dan kajian pustaka. Adapun untuk teknik pengumpulan data menggunakan instrumen studi pustaka.

Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena sosial dan budaya, yaitu revitalisasi warisan leluhur *La Galigo* melalui teknologi digital. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara rinci dan komprehensif bagaimana penerapan komik digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat memengaruhi pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap sejarah lokal dan nilai-nilai ekologis yang terkandung di dalamnya.

Dalam menentukan topik ini penulis mencari data baik dari sumber tertulis maupun sumber lainnya. Data ini dicari melalui berbagai referensi mengenai *La Galigo* di artikel, jurnal, dan *e-book*. Kemudian tahap pengumpulan semua referensi yang cocok dengan topik penelitian yaitu menganalisis secara mendalam fenomena sosial dan budaya, yaitu revitalisasi warisan leluhur *La Galigo* melalui teknologi digital. Kemudian penulis melakukan evaluasi sumber yang ditemukan agar mendapatkan fakta yang dapat dipercaya. Selanjutnya, penulis melakukan catatan yang penting dalam analisis dari sumber-sumber yang sudah dikumpulkan. Terakhir penulis mulai menyusun sumber-sumber dan menyajikan dalam bentuk satu.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### ***La Galigo* Sebagai Pesan Konservasi dalam Kisah Penebangan Pohon Welenreng**

Krisis lingkungan global yang semakin memburuk telah menjadi

permasalahan paling mendesak pada abad ke-21. Masalah lingkungan seperti deforestasi, polusi, perubahan iklim, dan hilangnya keanekaragaman hayati, telah mengancam kelangsungan makhluk hidup di bumi (Sandri et al, 2025: 747). Kearifan lokal (*local wisdom*) mempunyai pengaruh besar terhadap kelangsungan pembangunan berkelanjutan. Kearifan lokal sering dikaitkan dengan masyarakat lokal dan dengan pengertian yang bervariasi. Kearifan lokal merupakan kearifan yang tercipta dari hasil adaptasi suatu komunitas yang berasal dari pengalaman hidup yang dikomunikasikan dari generasi ke generasi (Liliweri, 2021: 5).

Salah satu aset intelektual budaya nasional adalah Serat *La Galigo*. *La Galigo* adalah sebuah epic mitos ciptaan dari peradaban Bugis di Sulawesi Selatan yang disalin oleh Colliq Pujie pada abad ke-19 dalam bentuk puisi Bahasa Bugis Kuno, ditulis dalam aksara Lontara kuno Bugis (Evelyn et al, 2013: 4). Etika lingkungan merupakan pedoman mengenai cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang berlandaskan nilai-nilai positif guna mempertahankan fungsi dan kelestarian lingkungan (Faizah, 2020: 16). Hal sakral yang diyakini oleh masyarakat Bugis, kemudian melahirkan seperangkat aturan dalam masyarakat yang disebut dengan klasifikasi. Klasifikasi ini merupakan rancangan umum yang terdapat dalam kesadaran masyarakat untuk menilai suatu tindakan sebagai benar atau salah. Membaca naskah *La Galigo* adalah mengurai bangunan simbolik yang begitu kental dalam setiap alur dan hubungan antar tokoh. Namun, menangkap pesan dari sebuah cerita tentu membutuhkan pendalaman terhadap setiap karakter dan setiap pesan yang disampaikan.

Termasuk dalam menggali pesan yang disampaikan dalam episode *Ritumpanna Welenrenge* (penebangan pohon *Welenreng*) yang mengandung beberapa nilai etika yang berkaitan dengan etika lingkungan. Episode *Ritumpanna Welenrenge*

(penebangan pohon *Welenreng*) menunjukkan banyak bentuk komunikasi dan ekspresi yang dilantunkan oleh makhluk gaib, hewan, dan pohon *Welenreng* berupa ratapan kesedihan atau penolakan untuk menebang pohon *Welenreng* (Aaisyah, 2018: 141-147). Lebih dari sekedar ratapan, dalam kisah ini secara jelas menggambarkan konsekuensi dari tindakan yang tidak menghargai alam. Sebagai peringatan keras terhadap pelanggaran etika lingkungan, *La Galigo* mengisahkan dampak dahsyat dari tumbangnya pohon *Welenreng*. Pada akhir cerita, pohon yang sangat besar itu tumbang dan menggetarkan bumi, bagaikan kiamat yang mengguncang hati semua orang. Tujuh negara di Warangkabo hanyut terbawa air bah, dan semua binatang yang menghuni pohon *Welenreng* terbang serta berlari mencari habitat baru (Aaisyah, 2018: 128-129). Kisah ini secara tegas menunjukkan bahwa harmoni antara manusia dan lingkungannya adalah kunci kelangsungan hidup. Melalui narasi ini,

*La Galigo* menanamkan filosofi hidup yang menghargai keseimbangan ekologis dan etika konservasi yang mendalam, membuktikan bahwa warisan leluhur kita adalah sumber pengetahuan yang relevan untuk mengatasi krisis lingkungan modern (Aaisyah, 2018: 133- 134).

### **Komik Digital *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Inovatif**

Pendidikan yang berkualitas ditentukan oleh kemampuan literasi yang tinggi. Saat ini literasi membaca tidak hanya sekedar kemampuan mengenali huruf dan kata, tetapi juga mencakup keterampilan dalam memahami, menganalisis, serta mengevaluasi isi dari suatu bacaan. Di era digital saat ini ketika informasi dapat diakses dengan cepat dan luas melalui berbagai media, sangat penting bagi siswa untuk memiliki literasi yang mumpuni. Salah satu media berbasis teknologi yang potensial untuk mendukung peningkatan literasi adalah komik digital. Komik digital menghadirkan tampilan visual yang menarik, alur cerita yang menghibur,

dan interaktivitas yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Hasanah et al, 2024: 35). Pemanfaatan teknologi dalam bentuk komik digital bukan hanya relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga menjadi strategi yang tepat dalam dunia pendidikan modern. Komik digital menggabungkan teks, gambar, dan terkadang juga unsur audio atau interaktif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indra. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media ini berpengaruh positif terhadap peningkatan minat baca, terutama bagi siswa yang kurang tertarik dengan bacaan panjang atau pembelajaran yang disampaikan secara konvensional (Aisah, 2017: 112).

Metode pembelajaran menggunakan komik sangat cocok untuk pembelajaran sejarah saat ini. Orang-orang selalu menganggap pembelajaran sejarah terdengar sangat membosankan dan cenderung monoton, dengan adanya komik sebagai plafon pembelajaran sejarah, akan membuat pembelajaran semakin menarik dan lebih kreatif. Dengan metode pembelajaran sejarah menggunakan komik akan membuat peserta didik lebih mengenal dan memahami bagaimana sejarah itu terjadi. Komik tidak hanya memperkuat literasi peserta didik, tetapi juga menumbuhkan pemahaman siswa terhadap identitas budaya serta kebanggaan terhadap warisan lokal (Saputra et al, 2023: 1106). Pendekatan ini turut berperan dalam membentuk generasi yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki kesadaran dan kepedulian akan Pemanfaatan komik digital berbasis kearifan lokal menjadi strategi inovatif dalam dunia pendidikan (Kudadiri, 2023: 3145).

Selain itu komik digital AR memberikan sebuah pengalaman belajar yang imersif. Berbeda dengan komik konvensional yang hanya menampilkan gambar dan teks dua dimensi, komik AR memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan elemen visual 3D, animasi, efek suara, hingga narasi audio yang muncul secara langsung melalui perangkat seperti ponsel atau tablet. Dengan men-scan halaman komik atau gambar tertentu, pengguna dapat melihat karakter atau latar tempat dari cerita menjadi “hidup” di depan mata mereka. Inovasi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik,

tetapi juga membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman pembaca terhadap materi. Contoh konkret yang ditawarkan dalam makalah ini misalnya adalah membuat komik tentang kisah *La Galigo* sebuah karya sastra epik yang berasal dari suku Bugis di Sulawesi Selatan. Dengan struktur cerita yang kompleks dan simbolik, Komik Digital *Augmented Reality (AR)* dapat menjadi jembatan kepada generasi muda melalui narasi visual yang lebih sederhana, interaktif, dan relevan dengan gaya hidup digital mereka. Misalnya, kisah penciptaan dunia atau perjalanan tokoh-tokoh mitologis dapat divisualisasikan secara animatif dan dinamis, sehingga pembaca tidak hanya membaca, tetapi seolah-olah menyaksikan langsung peristiwa tersebut.

Gambar 1 dan 2 adalah contoh komik AR yang menggambarkan kisah singkat *La Galigo*, dengan hadirnya teknologi AR memungkinkan penambahan konten ekologis yang dapat memperkuat pesan konservasi lingkungan. Dalam kisah *La Galigo*, misalnya, pengguna dapat melihat kondisi hutan, laut, atau perkampungan adat dalam bentuk visual interaktif yang disertai informasi edukatif mengenai pentingnya menjaga alam. Ini menjadikan komik AR tidak hanya media hiburan edukatif, tetapi juga alat reflektif yang mampu membentuk sikap dan kesadaran lingkungan secara lebih kuat. Selain itu keunggulan utama AR dalam pembelajaran sejarah terletak pada kemampuannya menghidupkan kembali peristiwa dan tokoh dalam format yang menarik. Misalnya, kisah dalam *La Galigo* seperti perjalanan Sawerigading melintasi lautan demi menyatukan dua dunia dapat divisualisasikan melalui animasi interaktif. Pengguna bisa melihat kapal tradisional Bugis yang berlayar di laut bertemu makhluk mitologis, atau menjelajahi hutan kuno sambil membaca kutipan asli dari naskah (Aaisyah, 2018). Pendekatan ini bukan hanya menyampaikan sejarah dan mitologi, tetapi juga menginternalisasi pesan-pesan ekologis, seperti pentingnya menjaga hubungan harmonis antara manusia dan alam. Dengan demikian, penggunaan komik digital berbasis AR dalam pembelajaran sejarah bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memperkuat pendidikan karakter dan kesadaran budaya.

Teknologi ini membuka jalan bagi transformasi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan konteks zaman—sekaligus menjadikan *La Galigo* bukan sekadar warisan, melainkan inspirasi hidup berkelanjutan bagi generasi masa kini dan mendatang.

Gambar 1 Komik AR tentang *La Galigo*



Gambar 2 Komik AR tentang *La Galigo*



### Tantangan dan Solusi

Meskipun penggunaan komik digital berbasis *Augmented Reality* (AR) menawarkan pendekatan yang segar dan menarik dalam memperkenalkan sejarah lokal seperti *La Galigo*, penerapannya di lapangan tetap menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kemampuan persepsi informasi siswa yang beragam berdasarkan informasi yang

mereka peroleh. Menurut Khairani dalam Susianti (2024: 184) persepsi informasi adalah proses menerima dan menginterpretasi informasi yang diterima untuk mendapatkan arti. Dalam hal ini tidak semua peserta didik memiliki keterampilan yang sama dalam menafsirkan pesan visual, teks, dan interaksi digital yang ditawarkan oleh media AR. Tingkat daya serap siswa yang beragam berpengaruh kepada tingkat kedalaman pemahaman materi mereka, jika daya serapnya tinggi maka siswa akan lebih cepat mengerti, memahami, dan mengingat pelajaran yang disampaikan guru (Najahah, 2015: 167). Perbedaan inilah yang membuat hasil belajar menjadi tidak merata.

Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan infrastruktur teknologi juga menjadi kendala signifikan. Keterbatasan fasilitas sekolah dan kesenjangan digital di kalangan siswa menjadi penghalang utama dalam penerapan pembelajaran berbasis media digital (Mursalin et al, 2025: 757). Oleh sebab itu implementasinya memerlukan strategi agar pembelajaran tetap inklusif. Tantangan lainnya adalah kurangnya keterampilan teknis guru dalam mengintegrasikan komik digital ke dalam pembelajaran. Salah satu penyebabnya yaitu faktor usia tua yang membuat guru kurang memahami penggunaan digital sehingga kesulitan beradaptasi dengan teknologi saat ini. Keterbatasan kemampuan ini menjadi tantangan dalam menerapkan pendidikan sejarah dengan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih praktis dan modern (Nurlaina et al, 2024: 255 dan Sumardin & Khaeruddin, 2025: 88).

Berkaitan dengan solusi, untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang adaptif. Model pembelajaran adaptif dapat diartikan sebagai proses menghasilkan pengalaman belajar yang unik untuk setiap peserta didik yang berbasis pada kepribadian, minat, dan kinerja peserta didik secara berurutan untuk mencapai tujuan

seperti peningkatan akademik pembelajar, pembelajar kepuasan, proses belajar yang efektif dan lain sebagainya (Putra et al, 2024: 4). Dalam hal ini guru dapat memfasilitasi diskusi kelas atau refleksi kelompok untuk membantu siswa menginterpretasikan kembali informasi dari komik AR, sehingga perbedaan kemampuan persepsi dapat diminimalkan. Selain itu, untuk memperkuat pemahaman siswa dengan gaya belajar yang beragam, guru dapat menggunakan pendekatan multimodal yang menggabungkan media AR dengan buku, video, atau kegiatan praktik.

Untuk mengatasi keterbatasan teknologi, dukungan dari pemangku kebijakan terkait seperti sekolah dan dinas pendidikan sangatlah penting (Mursalin et al, 2025: 757). Selain itu sekolah juga dapat menerapkan penggunaan perangkat secara bergiliran. Sementara itu, untuk meningkatkan keterampilan guru, hal yang dapat dilakukan adalah pelatihan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran (Nurlaina et al, 2024: 255 dan Sumardin & Khaeruddin, 2025:90). Dengan langkah-langkah ini, komik AR bukan hanya mampu menghidupkan kembali kisah *La Galigo*, tetapi juga berpotensi menciptakan ruang baru dalam pembelajaran sejarah yang lebih relevan, kontekstual, dan berpihak pada kearifan lokal.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Artikel ini memperlihatkan bahwa revitalisasi warisan leluhur seperti *La Galigo* memerlukan pendekatan inovatif agar mampu menjembatani generasi muda dengan nilai-nilai budaya dan ekologis yang terkandung di dalamnya. Perkembangan teknologi yang kerap dianggap sebagai ancaman bagi pelestarian budaya justru dapat menjadi media untuk melestarikan budaya lokal yang ada. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah komik digital *Augmented Reality* (AR), yang mana media ini terbukti potensial untuk mengubah

pembelajaran sejarah yang sekered hafalan menjadi pengalaman belajar yang interaktif, imersif, dan kontekstual. Dengan menggabungkan kekuatan visual, audio, teks, dan interaksi digital, komik AR mampu menghidupkan kembali narasi *La Galigo* sehingga relevan dengan gaya belajar generasi digital.

Meskipun demikian tetap ada tantangan dalam penerapannya, seperti perbedaan kemampuan persepsi informasi antar siswa, keterbatasan akses teknologi dan kurangnya keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan langkah strategis yang melibatkan semua pihak:

1. Bagi pendidik, mengintegrasikan komik AR dalam pembelajaran sejarah lokal guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
2. Bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan, menyediakan dukungan infrastruktur teknologi dan akses yang memadai.
3. Bagi pengembang konten dan seniman lokal, membangun kolaborasi lintas disiplin untuk menciptakan komik digital yang otentik dan berkualitas.
4. Bagi peneliti selanjutnya, melakukan penelitian lapangan guna mengukur efektivitas komik AR dalam meningkatkan pemahaman sejarah lokal dan nilai-nilai ekologis.

Dengan langkah-langkah ini, komik AR dapat menjadi sarana strategis untuk memperkuat identitas budaya, meningkatkan literasi sejarah lokal, dan menanamkan etika konservasi lingkungan yang relevan bagi generasi muda. Implementasi yang tepat akan memastikan bahwa *La Galigo* bukan sekadar tinggal sebagai teks kuno, tetapi menjadi panduan hidup yang menginspirasi keberlanjutan

budaya dan lingkungan di masa depan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aaisyah, S. (2018). The Concept of Environmental Ethics in The Manuscript of La Galigo. *Heritage of Nusantara: International Journal of Religious Literature and Heritage*, 7(2), 119-166.
- Aisiah (2017), Merancang Kegiatan Pembelajaran Sejarah Melalui Komik: Respon Terhadap Tantangan Kurikulum 2013, *Diakronik*, 17(1), 104-117.
- Abdilllah, A. A. M. P., Rahmawati, A. V., & Kamal, U. (2024). Perubahan Iklim dan Krisis Lingkungan: Tantangan Hukum dan Peran Masyarakat. *Depositi: Jurnal Publikasi Ilmu Hukum*, 2(2), 364-375.
- Basiah, H., A. (2023). La Galigo Episode Cinta Terlarang Sawerigading Kepada We Tenriabeng. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Chalimi, I. R. (2024). Problematika Pembelajaran Bermuatan Materi Sejarah Lokal. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2091-2102.
- Evelyn, M., Ardana, M. E., Handoko, S. S., & Tri, C. (2013). Perancangan Visual Novel Epos La Galigo Dari Kebudayaan Suku Bugis. *Doctoral Dissertation*. Petra Christian University.
- Faizah, U. (2020). Etika Lingkungan dan Aplikasinya dalam Pendidikan Menurut Perspektif Aksiologi. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(1), 14-22.
- Hamim, D., Nurlaily, L., & Nugroho, A. N. R. (2016). Yokom (Yogya Komik): Inovasi Komik Interakt Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Yogyakarta bagi Siswa Sekolah Dasar. *Pena: Jurnal Kreativitas Ilmiah Mahasiswa Unismuh*, 3(2), 536-545.
- Hasanah, P. N., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Pembelajaran IPS Berbasis Media Teknologi dalam Menghadapi Society 5.0. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(12), 31-37.
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140-3147.
- Liliweri, A. (2021). *Sistem Pengetahuan Lokal & Tradisional: Seri Pengantar Studi Kebudayaan*. Nusamedia.
- Mukti, B. H., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Komik Digital Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Materi Lapisan Bumi Kelas V. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 570-584. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1703>
- Mursalin, K. A., Haerudin, D., & Nugraha, H.S. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Dongeng. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 539-549.
- Najahah. (2015). Potensi Daya Serap Anak Didik Terhadap Pelajaran. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, 1(2), 159-171.
- Nurlaina., Nurmi., & Nurlaili. (2024). Pemanfaatan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Sejarah di MI Negeri 44 Pidie. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 2(1), 255-258.
- Putra, R. A., Siregar, W. S., & Gusmaneli G. (2024). Model Pembelajaran Adaptif: Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Era Digital. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 01-09. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i>

- 3.832
- Qurrotul'ain, D., & Soleh, A. K. (2024). Krisis Lingkungan (Human-Ekologi) dalam Pandangan Filsafat Mulla Shadra. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(6), 250-258.
- Rayhan, M., Jati, D. K., Zaky, F. N., Albian, M. R., & Purwanto, E. (2025). Globalisasi Budaya dan Media Digital: Dilema antara Modernisasi dan Pelestarian Budaya Lokal. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 2(3), 14-14.
- Sabila, N., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Pelestarian Nilai Budaya Melalui Pendidikan Di Tengah Arus Globalisasi. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(4), 7641-7651.
- Sandri, Y. A., Cajambo, Y. A., Jani, B., Hardin, M., & Jindung, P. B. (2025). Revitalisasi Ekoteologi Lokal: Sebuah Upaya Mengatasi Krisis Lingkungan di Manggarai. *Aksioma: Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 2(4), 746-759.
- Saputra, A. M. A., Huriati, N., Lahiya, A., Bahansubu, A., Rofi'i, A., & Taupiq, T. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Hybrid Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Potensi Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 1102-1110.
- Sumardin, O., & Khaeruddin. (2025). Pendidikan Sejarah di Era 4.0 Tantangan dan Peluang : Studi Literatur. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 85-91. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.913>
- Susianti, V. A. (2024). Media Pembelajaran Sejarah Melalui Video Animasi pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum. *Media Informasi*, 33(2), 181-192. <https://doi.org/10.22146/mi.v33i2.15910Ha sanah>
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85-94.
- Yanita, H. (2016). Analisis Struktur Retorika dan Penanda Kebahasaan Bagian Hasil dan Pembahasan Artikel Jurnal Penelitian BISA FKIP UNIB untuk Bidang Pengajaran Bahasa. *Diksa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 165-170.
- Yusriman, Fadlillah, Syafril. (2025). Transformasi Kebudayaan Lokal dalam Era Globalisasi: Studi Kasus pada Masyarakat Pasaman Barat. *Jurnal Dinamika Sosial dan Sains*, 2(2), 462-470