

**Pembelajaran Sejarah Berbasis Sosial Digital dalam Meningkatkan Daya
Tarik Gen Milenial Terhadap Sejarah**

**Digital Social-based History Studies in Increasing Genetic Appeal to
History**

Maulidiyah ¹, Fitriyah Sari ²

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Holistik

Salam Mulya, Kec. Pondoksalam, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41115

Email: lidyaaanrx09@gmail.com Fitriyahsari08@gmail.com

Abstrak

Di era digital seperti saat ini, tidak banyak kita menemukan para siswa ataupun mahasiswa membawa buku tebal untuk mereka pelajari. Semua buku tersedia dalam bentuk digital dengan bermodalkan gadget. Sejarah merupakan suatu peristiwa lampau yang menurut banyak orang sedikit membosankan jika disajikan dengan membaca buku saja. Penelitian tentang daya tarik gen milenial ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran sejarah yang dituangkan dalam video lalu diunggah di media sosial. Target dari penelitian kami ini adalah anak muda dengan daya tarik yang tinggi terhadap gadget. Hasil dari penelitian ini, banyak kalangan muda yang semula tidak tertarik dengan sejarah menjadi tertarik dan mengikuti alur video sejarah tersebut sampai selesai. Banyak pula yang merasa wawasan nya bertambah dan semakin giat mencari perihal sejarah yang dituangkan dalam video tersebut. Dengan demikian, diketahui bahwa pembelajaran sejarah berbasis digital ini meningkatkan daya tarik para anak muda untuk menambah wawasan sejarah dengan menonton dibandingkan dengan hanya membaca buku.

Kata – kata kunci : Sosial digital, Gadget, Sejarah berbasis digital

Abstract

In the digital era like today, we don't find many students or university students carrying thick books for them to study. All books are available in digital form using gadgets. History is a past event which according to many people is a bit boring if presented by reading a book. Research on the attractiveness of millennial genes was conducted to find out students' responses to learning history as outlined in videos and then uploaded on social media. The target of our research is young people with a high fascination with gadgets. The results of this study, many young people who were initially not interested in history became interested and followed the flow of the historical video to the end. Many also feel that their insights have increased and are increasingly looking for historical issues as outlined in the video. Thus, it is known that digital-based history learning increases the attractiveness of young people to add historical insight by watching compared to just reading books.

Key words: digital social, gadget, digital-based history

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023**

A. PENDAHULUAN

Literasi sudah ada di jaman pra sejarah dan seterusnya menemani umat manusia berkembang. Di jaman prasejarah ini mereka hanya bisa membaca simbol-simbol yang terukir di batu-batu. Seiring dengan perubahan waktu, pemikiran manusia pun berkembang dengan menciptakan suatu tulisan dengan kode-kode seperti angka dan sebagainya. Pesatnya perkembangan teknologi yang dikembangkan oleh para ahli, membuat saat ini semuanya serba digital. Perkembangan media digital dan teknologi informasi memberikan tantangan bagi pengguna dalam mengakses, memilih, dan memanfaatkan informasi dan kemampuan dalam menelusuri informasi tersebut membutuhkan ketepatan dan kualitas informasi yang diperoleh oleh penggunanya. Perkembangan teknologi berdampak terhadap terbukanya seluruh informasi yang dapat kita temukan dengan cepat dan praktis. Namun demikian, perkembangan ini juga menimbulkan sisi negatif. Kecenderungan kebiasaan bermain digital membuat para anak muda kurang memiliki minat dalam membaca. Selain itu bagi orang yang tidak menguasai atau tidak bisa mengakses teknologi maka akan terlambat dalam mendapatkan informasi.

Pada dasarnya, di jaman ini teknologi akan selalu berkaitan dengan sosial digital. Sumber daya manusia menjadi salah satu hal terpenting dalam berkembangnya teknologi. Anak muda jaman sekarang bahkan anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar sudah bisa mengoperasikan teknologi tersebut yang disebut dengan handphone. Mereka sangat tertarik dalam segala hal yang terdapat dalam handphone dibandingkan dengan sesuatu yang dikemas dan disajikan dalam buku. Segala informasi yang tercantum dalam handphone akan mereka tangkap dan mereka serap menjadikan informasi tersebut acuan dalam hidupnya. Hal ini merupakan sesuatu yang dapat digunakan pihak seperti pembawa berita, penjual suatu barang dan lain sebagainya untuk mempengaruhi anak muda. Oleh karena itu dibutuhkan adanya program literasi media digital.

Program literasi media digital diharapkan dapat mewujudkan pengguna yang mampu mengetahui apa yang mereka butuhkan, strategi dalam menelusuri sumber informasi yang relevan, menimbang, menggunakan dan menyebarkannya secara benar (Sudarsono, 2007:1). Dari program literasi media digital akan menghasilkan literasidigital. Literasi digital ini ditujukan agar anak muda lebih rajin untuk membaca dan bisa menambah wawasan anak tersebut tanpa harus membawa buku yang tebal. Sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang diterima oleh siswa di sekolah. Sejarah memiliki banyak manfaat untuk dipelajari khususnya

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023**

bagi anak muda. Salah satu manfaat sejarah yakni dengan mengetahui peristiwa dan kejadian di masa lampau, dapat menjadi media pendidikan moral dan penanaman nilai-nilai positif. Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, pembelajaran sejarah cenderung membuat anak-anak merasa bosan dan terkesan tidak menarik. Materi sejarah memuat berbagai macam peristiwa dari tahun-tahun yang lalu ditulis dalam banyak lembar buku yang membuat buku sejarah menjadi tebal membosankan dan sulit untuk dibaca. Dengan adanya pembelajaran sejarah berbasis sosial digital ini diharapkan dapat menarik minat anak muda untuk mempelajari sejarah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan bersifat eksperimen yang artinya, penelitian ini termasuk sifat trial dan error. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan membuat sebuah video bertemakan sejarah lalu diunggah pada media sosial. Metode ini bertujuan untuk mengetahui apakah anak muda yang bermain media sosial akan tertarik dengan sejarah jika dituangkan dan dikemas dalam bentuk digital. Metode ini juga bertujuan agar anak muda bisa mempelajari sejarah dengan cara yang menyenangkan dan anak-anak muda bisa mengenang sejarah dan membuat sejarah tersebut sebagai acuan dan motivasi bagi dirinya kelak.

C. Hasil Dan Pembahasan

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati dikarenakan sugesti pada anak muda di jaman ini mempelajari sejarah merupakan hal yang membosankan karena pembelajaran sejarah identik dengan buku yang tebal dan isinya yang memakan banyak waktu untuk di baca bahkan sejarah di anggap hal yang kuno. Sejarah adalah hal penting bagi suatu bangsa, jika suatu bangsa memiliki sejarah maka bangsa tersebut akan mudah bangkit karena memiliki pegangan yang kuat. Sejarah juga sebagai pembelajaran, karena dengan sejarah bisa belajar kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan dimasa lalu. Sejarah tidak hanya ada dan tidak dipelajari tetapi ada untuk jadi pembelajaran, sebuah sejarah itu adalah pembelajaran bukan warisan. Sebab warisan yang bekerja adalah yang mewariskan bukan yang diwariskan (Anis, 2015 : 53).

Pentingnya sejarah bagi generasi muda karena Sejarah mengajarkan bagaimana menyelesaikan masalah pada masa lalu, yang bisa dijadikan contoh dimasa sekarang. Salah

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023**

satu pelajaran yang berperan vital dalam penanaman nilai-nilai karakter bagi generasi muda dalam upaya membangun ideologi dan rasa nasionalisme untuk pembangunan jati diri dan karakter bangsa adalah sejarah. Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi semakin pesat, banyak anak muda jaman sekarang lebih senang menghabiskan waktunya untuk bersosial media, menonton film, bermain game dan hiburan lainnya yang menurut mereka menyenangkan. 98% anak muda jaman sekarang menggunakan sosial media. Dalam hal ini perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menambah minat anak muda untuk mempelajari sejarah salah satunya dengan menggunakan media sosial sebagai wadah untuk anak muda mempelajari sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pembelajaran sejarah berbasis sosial digital ini berhasil meningkatkan daya tarik dan minat anak muda hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya komentar-komentar positif dari video sejarah yang di tuang dalam bentuk video dan di unggah di media sosial. Banyak yang menjadi tertarik untuk mempelajari sejarah lebih lanjut dikarenakan asumsi mereka tentang sejarah yang membosankan tidak sesuai dalam hal ini dan mereka mulai menganggap sejarah merupakan hal yang menyenangkan karena di balik ceritanya tidak ada unsur fiktif. Hal yang mereka tonton bukanlah drama yang di buat-buat berdasarkan pemikiran orang. Umumnya orang tertarik dengan film-film yang berisikan kisah nyata dan sejarah merupakan kisah nyata yang paling umum. Teknologi tentunya akan menghasilkan dampak positif jika di pergunakan dengan bijak begitupun sebaliknya akan berdampak negatif jika digunakan untuk hal-hal yang kurang baik. Para peminat sejarah menjadi semakin banyak seiring berjalannya waktu dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Hal ini tentu menjadi dampak positif dari penggunaan media sosial selain dapat menambah wawasan juga dapat mengurangi dampak negatif dari media sosial bagi anak muda. Berikut ini beberapa gambar komentar positif video sejarah di media sosial.

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023**



Gambar 1.1 komentar positif pengguna media sosial pada video pembelajaran sejarah

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media sosial sebagai sarana untuk meningkatkan minat anak muda dalam mempelajari sejarah sangat efektif dapat dilihat dari hasil penelitian ini banyak anak muda yang tertarik dalam mempelajari sejarah dengan cara menonton video sejarah di media sosial dengan demikian banyak anak muda yang dapat mengambil sisi positif dari sejarah tersebut. Hal ini juga mengurangi dampak negatif dari penggunaan media sosial.

E. DAFTAR RUJUKAN

Basuki, S. (2013). Literasi informasi dan literasi digital. Diakses dari <https://sulistyobasuki.wordpress.com/2013/03/25/literasi-informasi-dan-literasi-digital>.

Firmansyah, H. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 505-510.

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023**

Wijaya, T., & Ediyono, S. (2022). Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Online dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 3, pp. 196-201).

Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 84-96.

A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).

Nurnisya, F. Y. (2013). Melek Media: Strategi Pencegahan Pengaruh Buruk Media Televisi pada Anak-anak. *Komunikator*, 5(01).

Mulyono, F. (2021). Dampak Media Sosial Bagi Remaja. *Jurnal Simki Economic*, 4(1), 57-65.

Srinadi, N. L. P. (2015). Analisis pengaruh penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Proceedings Konferensi Nasional Sistem dan Informatika (KNS&I)*.

Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).

Rulianto, R. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127-134.