



Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Lokal Ki Gede Sebayu Melalui Platform TikTok

Imada Cahya Septiyaningsih^{1*}
Hibatullah Habil Waskito¹

¹SMA Negeri 1 Bojong, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, Indonesia

ABSTRACT

Tegal Regency has a rich history with numerous past events embedded within it. Unfortunately, many young people are currently unaware of the local history in their area. As a result, the valuable lessons and wisdom encompassed in this history are not being optimally conveyed. Learning about history, particularly regarding Ki Gede Sebayu, is closely intertwined with character education. By studying the history of Ki Gede Sebayu, it is hoped that the character values embedded therein can be effectively communicated. However, the notion that studying history is boring remains prevalent among some of the younger generation, thereby hindering their exploration of Ki Gede Sebayu's history. Consequently, the authors aim to introduce a more captivating approach to history education. In accordance with the research problems, this study employs qualitative methods based on a literature review, encompassing exploratory and evaluative aspects. The exploratory research phase was conducted to gather comprehensive and in-depth information about the history of Ki Gede Sebayu, which will be implemented on the TikTok platform. The outcome of this innovative learning media is expected to motivate students to engage with the local history of Ki Gede Sebayu.

Keywords: *local history, character education, TikTok platform*

*Corresponding author: Jl. Raya Tuwel – Bumijawa, RT. 03/RW.02, Kemiri, Tuwel, Kecamatan Bojong, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52465 email: ImadaCahya22@gmail.com

Citation in APA style: Septiyaningsih, I. C. & Waskito, H. H. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Lokal Ki Gede Sebayu Melalui Platform TikTok. *Historia Pedagogia*, 12(1), 1-12.

ABSTRAK

Kabupaten Tegal memiliki cukup banyak peristiwa masa lampau yang bersemayam di dalamnya. Namun sayangnya, kini banyak generasi muda yang belum mengetahui mengenai sejarah lokal yang berada di daerahnya, sehingga nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalam sejarah masih belum tersampaikan secara maksimal. Dalam pembelajaran sejarah, khususnya mengenai Ki Gede Sebayu, erat kaitannya dengan pendidikan karakter, sehingga dengan mempelajari sejarah Ki Gede Sebayu harapannya dapat menyampaikan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Namun, anggapan bahwa belajar sejarah itu membosankan masih sering ditemui di sebagian generasi muda, sehingga hal ini bisa yang kerap menjadi penghambat generasi muda untuk mempelajari sejarah Ki Gede Sebayu. Maka dari itu, Penulis ingin membuat sebuah inovasi pembelajaran sejarah yang lebih menarik. Berdasarkan konteks permasalahan yang dikaji peneliti, penelitian ini menggunakan metode kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan serta bersifat eksploratif dan evaluatif. Penelitian eksploratif dilakukan dengan tujuan mengetahui informasi yang lebih jauh dan lebih dalam mengenai sejarah Ki Gede Sebayu yang akan diimplementasikan dalam *platform TikTok*. Hasil dari inovasi media pembelajaran tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari sejarah lokal Ki Gede Sebayu.

Kata Kunci: sejarah lokal, pendidikan karakter, *platform TikTok*

1. PENDAHULUAN

Sejarah merupakan cerita tentang pengalaman kolektif suatu komunitas di masa lampau. Pada pribadi pengalaman membentuk kepribadian seseorang dan sekaligus menentukan identitasnya. Proses serupa terjadi pada kolektivitas, yakni pengalaman kolektif atau sejarah yang membentuk kepribadian nasional dan sekaligus identitas nasionalnya. Bangsa yang tidak mengenal sejarahnya dapat diibaratkan seorang individu yang telah kehilangan memorinya, ialah orang yang pikun atau sakit jiwa, maka dia kehilangan kepribadian atau identitasnya (Kartodirdjo, 1992).

Mengingat saat ini kita sudah memasuki era revolusi industri 4.0 dengan segala perkembangan digital yang semakin pesat, maka nilai sejarah yang tersimpan dalam cagar budaya justru sangat mudah untuk diabaikan. Namun, jika generasi muda mengerti akan pentingnya cagar budaya di masa sekarang dan masa yang akan datang serta mampu untuk melestarikan cagar budaya sebagai bentuk peninggalan warisan budaya yang sejatinya tidak hadir dalam keeksotisan secara kasat mata saja, tetapi harus menjadi tempat yang dapat membawa kita hanyut dalam naungan kontemplatif.

Ironisnya, seiring dengan berkembangnya zaman, generasi muda justru semakin mengalami degradasi moral di tengah era globalisasi yang semakin maju. Masuknya budaya-budaya barat ke Indonesia membuat generasi muda kurang peduli terhadap budaya dan sejarah bangsanya sendiri. Kondisi ini sangat memprihatinkan

dan dapat mengancam kondisi bangsa Indonesia, padahal generasi muda merupakan tombak dari kemajuan bangsa.

Hal ini diperkuat dengan bukti generasi muda yang minim akan pengetahuan sejarah lokal. Padahal seharusnya perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat membuat generasi muda jauh lebih mengerti tentang pengetahuan terutama tentang budaya lokal karena mereka dapat mengaksesnya dengan mudah.

Fenomena tersebut dibuktikan dengan minat belajar sejarah yang semakin menurun. Padahal sejarah merupakan identitas bangsa yang perlu dipelajari. Nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah khususnya sejarah lokal dapat meminimalisir terjadinya degradasi moral karena generasi muda dapat mencontoh sifat dan sikap yang dapat diteladani dari para tokoh-tokoh sejarah.

Rendahnya akses masyarakat terhadap pendidikan disinyalir sebagai penyebab munculnya berbagai masalah sosial, contohnya adalah pengangguran, kemiskinan, dan tingkat urbanisasi yang berlebihan serta konflik sosial dalam berbagai bentuk kekerasan. Mengenalkan nilai dan kearifan lokal yang terdapat di Kabupaten Tegal merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas di bidang pendidikan. Pengetahuan ini dapat diselipkan melalui pembelajaran sejarah meskipun secara umum materi sejarah lokal tidak tercantum dalam kurikulum pembelajaran.

Secara umum pembelajaran sebagai suatu proses merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang guru dalam rangka membuat peserta didik belajar. Tujuan pembelajaran adalah membantu peserta didik agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu dapat membuat tingkah laku peserta didik bertambah baik kualitas maupun kuantitasnya (Suryadi, 2012).

Menurut UNESCO, konsep literasi digital merupakan upaya untuk memahami perangkat teknologi komunikasi dan informasi. Dalam hal ini berupa literasi TIK, yang mengarah fokus pada kemampuan teknis yang sifatnya untuk mengembangkan pelayanan *public* berbasis digital.

Menurut Widja (1991), sejarah lokal bisa dikatakan sebagai suatu bentuk penulisan sejarah dalam lingkup yang terbatas yang meliputi suatu lokalitas tertentu. Keterbatasan lingkup itu biasanya dikaitkan dengan unsur wilayah (unsur spasial). Di Indonesia sejarah lokal bisa disebut pula sebagai sejarah daerah. Namun, tidak jarang yang mengklaim bahwa sejarah lokal tidak sama dengan sejarah daerah.

Oleh sebab itu, mengenalkan nilai-nilai karakter dari Ki Gede Sebayu yang merupakan keturunan Majapahit dan memiliki peran besar terhadap eksistensi Kota Tegal dan perlu disampaikan kepada peserta didik. Pendidikan bertujuan untuk mewujudkan suasana pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif.

Oleh sebab itu, apabila guru dan peserta didik dapat membuat inovasi media pembelajaran yang berisi materi sejarah berupa budaya lokal dan disajikan dalam bentuk audio visual serta berisi tentang cerita-cerita yang dapat membentuk nilai-nilai karakter serta mempublikasikannya di berbagai *platform* media sosial merupakan salah satu langkah untuk membangun pendidikan karakter bagi peserta didik dan dapat meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik terutama dalam menghadapi era digitalisasi ini. Dengan demikian, hal tersebut dapat menanamkan nilai pendidikan karakter melalui pendidikan digital yang selama ini masih jarang tersentuh.

Pendidikan sejarah memiliki peran dan fungsi yang sangat penting bagi individu, karena sejarah memiliki nilai-nilai yang bermanfaat serta merupakan sumber inspirasi dan aspirasi untuk memperbaiki masa kini dan masa depan. Melalui pembelajaran sejarah, diharapkan peserta didik dapat termotivasi dalam melakukan refleksi ke masa

lalu agar memperoleh nilai-nilai yang bermanfaat. Namun sayangnya, fungsi ini belum dapat tercapai secara optimal karena peserta didik belum memiliki kesadaran dalam belajar sejarah dan belum memahami fungsi belajar sejarah yang sesungguhnya. Selain itu, paradigma tersebut diperkuat dengan cara penyampaian guru yang masih kurang maksimal dalam memanfaatkan sumber-sumber sejarah yang telah tersedia, seperti buku-buku sejarah, gambar atau foto, atau bahkan perkembangan IPTEK. Selama ini model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru sejarah masih kurang maksimal karena hanya memberikan cerita yang diulang-ulang, kesulitan dalam menyajikan fakta yang sebenarnya ketika mengajar, dan lain sebagainya.

Namun yang terjadi pada pembelajaran baik daring maupun luring terutama di tingkat SMA, masih banyak guru yang menyampaikan pembelajaran sejarah secara konvensional, sehingga peserta didik merasa bosan. Lain halnya jika guru dapat menguasai teknologi. Misalnya dalam penyampaian sejarah lokal Ki Gede Sebayu, mengingat materi ini juga belum tertulis jelas di kurikulum. Terlebih tidak semua sekolah dapat melakukan lawatan sejarah untuk mengeksplorasi secara langsung sejarah lokal tersebut karena jarak antara sekolah dan lokasi yang cukup jauh. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran inovatif sangat perlu untuk diperhatikan.

Pemanfaatan teknologi merambah hampir di semua bidang keilmuan. Tidak terkecuali dalam bidang sejarah. Untuk melakukan berbagai aktivitas apapun dalam bidang sejarah di masa pandemi seperti ini, berbagai aplikasi yang dihasilkan oleh teknologi yang tinggi sangat diperlukan. Teknologi jelas akan sangat membantu peningkatan mutu pendidikan terutama di bidang sejarah. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan teknologi seperti media sosial juga dapat digunakan guru sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran daring (Saputra, 2021).

Padahal pemanfaatan sumber-sumber sejarah dan media pembelajaran secara maksimal dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran sejarah serta dapat membantu peserta didik untuk mengetahui berbagai macam versi dan fakta-fakta sejarah yang ada.

2. TINJAUAN LITERATUR

2.1 Sejarah Lokal

Dengan melakukan penelitian tentang sejarah lokal, kita tidak hanya akan bisa memperkaya perbendaharaan sejarah nasional, tapi lebih penting lagi memperdalam pengetahuan kita tentang dinamika sosiokultural dari masyarakat Indonesia yang majemuk ini secara lebih intim. Dengan begini kita mampu menyadari pula bahwa ada berbagai corak penghadapan manusia dengan lingkungannya dan dengan sejarahnya. Selanjutnya pengenalan yang memperdalam pula kesadaran sejarah kita, yaitu kita diberi kemungkinan untuk mendapatkan makna dari berbagai peristiwa sejarah yang dilalui (Widja, 1991).

2.2 Media Digital

Teknologi sangatlah berperan di keadaan pandemi seperti ini, dengan kemutakhiran teknologi segala pekerjaan, bertemu, dan bahkan pendidikan dapat dilakukan walaupun tidak bertemu secara langsung (Saputra, 2021).

Menurut Barnes, media sosial merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk berinteraksi antara satu sama lain dan dapat membangun serta meningkatkan hubungan sosial (Damota, 2019).

Aplikasi *TikTok* merupakan sebuah media sosial dengan mengunggah video singkat yang berfungsi sebagai sarana hiburan, tempat mengekspresikan diri, dapat membangun kreatifitas, serta mendapatkan popularitas bagi pengguna (Deriyanto & Qorib, 2018).

Mayoritas pengguna aplikasi TikTok di Indonesia adalah anak-anak milenial usia sekolah atau dikenal juga dengan generasi Z (Widyarto, 2020).

3. METODE

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan serta bersifat eksploratif dan evaluatif. Metode kualitatif (*Qualitative Research*) merupakan suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2005). Sedangkan penelitian eksploratif dilakukan dengan tujuan mengetahui informasi yang lebih jauh dan lebih dalam mengenai sejarah Ki Gede Sebayu yang akan diimplementasikan melalui aplikasi *TikTok*.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah: (1) informan. Melalui wawancara atau pengamatan berupa hasil usaha dari melihat, mendengar dan bertanya kepada informan dapat menjadi catatan yang terkandung di dalam sumber data. Informan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah (a) Bapak Nur Amin yang merupakan juru kunci Makam Ki Gede Sebayu, (b) Drs. Harsono merupakan guru sejarah SMA Negeri 1 Bojong Kabupaten Tegal, dan (c) Atma Miladia Nur Ismed merupakan siswa SMA Negeri 1 Bojong. (2) Dokumen. Adapun dokumen yang digunakan meliputi: buku, laporan, artikel, skripsi, tesis, disertasi, jurnal, dan lain-lain. Dokumen tersebut memiliki hubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian.

Pemilihan informan dalam penelitian ini berdasarkan kualitas informan dan pertimbangan peneliti, bukan semata-mata berdasarkan kuantitas. Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif dilakukan saat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung (*emergent sampling design*). Caranya yaitu peneliti memilih orang tertentu yang dipertimbangkan akan memberikan data yang diperlukan, selanjutnya berdasarkan data atau informasi yang diperoleh dari sampel sebelumnya itu, peneliti dapat menetapkan sampel lainnya yang dipertimbangkan akan memberikan data lebih lengkap (Sugiyono, 2009). Sesuai dengan fokus dari penelitian ini, subjek yang dijadikan informan utama antara lain Nur Amin yang merupakan juru kunci makam Ki Gede Sebayu dan tinggal di Desa Danawarih, Krajan 1, RT 06, RW 04 Kabupaten Tegal.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Dalam hal ini metode yang digunakan adalah observasi partisipasi pasif, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis SWOT.

Internal Eksternal	Strengths	Weaknesses
	<ul style="list-style-type: none"> • Media baru dalam pembelajaran sejarah yang memiliki tampilan berupa komik digital berbasis video. • Memiliki nilai-nilai estetika dan unsur visual. • Memanfaatkan <i>platform TikTok</i> dalam menayangkan “<i>Komedi</i>” (Komik Edukasi Digital). 	<ul style="list-style-type: none"> • Memakan biaya produksi yang cukup tinggi dalam proses pembuatan komik digital berbasis video. • Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menggambar dan membuat komik digital berbasis video.
Opportunities	S – O	W – O
Media pembelajaran sejarah lokal berbentuk komik digital berbasis video “ <i>TikTok KOMEDI</i> ” masih jarang ditemui.	Merancang dan mendesain dalam pembuatan produk “ <i>TikTok KOMEDI</i> ” sejarah Ki Gede Sebayu yang dapat mengajarkan nilai moral dan karakter bagi para pembaca.	Membuat <i>design</i> komik digital secara sederhana sehingga tidak memakan biaya serta waktu yang lama.
Threats	S – T	W – T
Adanya materi sejarah Ki Gede Sebayu di Google.	Sejarah Ki Gede Sebayu dikemas dalam bentuk “ <i>TikTok KOMEDI</i> ” yang bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung di dalamnya.	Visualisasi “ <i>TikTok KOMEDI</i> ” disesuaikan dengan kebutuhan dan minat para peserta didik.

Gambar 1. Tabel Analisis SWOT

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini ditempuh melalui tiga tahap, yaitu:

1. Persiapan

Tahap ini meliputi perumusan masalah dan pemilihan topik, kemudian dengan bimbingan guru pembimbing dilakukanlah pengumpulan sumber pendukung yang diperlukan dan relevan, menganalisis data untuk menjawab permasalahan, merumuskan alternatif pemecahan masalah dan merancang media sosial yang akan menjadi terobosan baru dalam media pembelajaran.

2. Eksplorasi Umum

Tahap ini meliputi konsultasi, perizinan terhadap pihak-pihak yang terkait. Peneliti melakukan eksplorasi langsung dengan mengumpulkan data terhitung sejak tanggal 19 s/d 23 Februari 2022. Dalam pengumpulan data ini, peneliti melakukan observasi (pengamatan), wawancara mendalam dan dokumentasi.

3. Eksplorasi Terfokus

Tahap ini mencakup tahap: a) Pengumpulan data yang dilakukan secara mendalam; b) Analisis data; c) Pengecekan hasil dan temuan penelitian di lapangan; dan d) Penulisan laporan hasil penelitian. Kegiatan ini berlangsung sejak tanggal 24 Februari 2022 s/d 1 Maret 2022.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Sejarah Ki Gede Sebayu

Ki Gede Sebayu diperkirakan hidup pada masa kerajaan Mataram Islam. Beliau merupakan anak ke-22 dari 90 bersaudara, ayahnya bernama Sunan Ondje yang saat itu menjabat sebagai Adipati Purbalingga. Sejak kecil, beliau sudah hidup jauh dari orang tuanya dan diasuh oleh kakeknya yang bernama Ki Ageng Wunut, karena jauh dari orang tuanya Ki Gede Sebayu sudah harus dituntut mandiri dalam segala hal sejak kecil. Oleh karena itu, beliau tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang sabar, kuat, tekun, tanggap terhadap sekitar, serta selalu menumbuhkan sikap-sikap religius.

Setelah memasuki usia dewasa, Ki Gede Sebayu disuwitikan oleh ayahnya ke Keraton Pajang. Beliau dipilih oleh Sultan Hadiwijaya sebagai prajurit tamtama, sehingga Ki Gede Sebayu memperoleh pendidikan keprajuritan dan ilmu kanuragan. Ketokohan Ki Gede Sebayu mulai tampak ketika terjadi perang antara Kesultanan Pajang dan Kadipaten Jipang. Ki Gede Sebayu bergabung dengan prajurit Mataram bersama Pangeran Benawa untuk menyingkirkan Aryo Pangiri. Ketika itu Ki Gede Sebayu dengan tombak pendeknya menyerang prajurit Pajang sehingga banyak yang tewas, hingga pada akhirnya Aryo Pangiri menyerah dan diusir dari Keraton Pajang. Kemudian Keraton Pajang diserahkan kepada Pangeran Benawa. Setelah pertempuran selesai pada 1587, Ki Gede Sebayu dan pengikutnya memutuskan untuk melakukan perjalanan ke arah barat dan sampai di Desa Taji (wilayah Bagelan), di sana Ki Gede Sebayu disambut oleh Demung Ki Gede Karang Lo. Kemudian beliau melanjutkan perjalanan lagi ke Banyumas (Kadipaten Purbalingga) untuk ziarah ke makam ayahnya yaitu Pangeran Ondje dan akhirnya sampai di Desa Pelawangan. Lalu, Ki Gede Sebayu menyusuri pantai utara ke arah barat dan sampailah di Kali Gung tepatnya di Padepokan Ki Gede Wonokusumo.

Ki Gede Sebayu datang bersama 40 orang pengikut, tujuannya adalah untuk Syiar Agama Islam serta "*mbabat alas*" atau membangun Tlatah Tegal. Ide tersebut yang kemudian disambut gembira dan didukung penuh oleh Ki Gede Wonokusumo. Beliau menempatkan ke empat puluh pengikutnya sesuai dengan keahlian dan keterampilannya masing-masing untuk disebar di seluruh penjuru Tegal. Contohnya Para Ahli Kerajinan dan Pertukangan yang ditempatkan di Pusat Perdagangan atau Perniagaan yaitu di daerah Adiwerna dan sekitarnya. Sedangkan untuk Para Ahli Pertanian ditempatkan di daerah dataran tinggi dan rendah.

Untuk mendukung kegiatan masyarakat dalam bidang Pertanian, Ki Gede Sebayu memutuskan untuk bertapa guna mendapatkan sebuah petunjuk dari Allah SWT dan benar saja beliau mendapatkan ilham untuk membangun sebuah bendungan yang tepatnya berlokasi di Desa Danawarih. Menariknya beliau hanya membutuhkan waktu satu malam saja untuk membuat sebuah bendungan. Konon para pekerja yang membantu hanya diperintahkan untuk tidur pulas oleh beliau. Dalam pengerjaannya Ki Gede Sebayu hanya membutuhkan sukma mereka yang dibangkitkan untuk membantu beliau dalam membuat bendungan. Diketahui nama ahli bangunan yang

membantu pada masa itu adalah Den Sungeb. Bendungan Danawarih hingga saat ini masih dimanfaatkan masyarakat sekitar untuk berbagai macam kegiatan, seperti mencuci baju, pengairan sawah dan ladang, serta masih banyak lagi.

Perlu diketahui bahwa Ki Gede Sebayu memajukan Tlatah Tegal bukan hanya dalam bidang pertanian saja, tetapi beliau juga memajukan syiar agama Islam dengan cara mendirikan masjid dan pondok pesantren untuk memenuhi kebutuhan rohani warga. Selain itu, beliau juga memberi penamaan daerah sesuai dengan kondisinya pada saat itu.

Atas keberhasilannya dalam membangun Tlatah Tegal, maka pada hari Rabu Kliwon 12 Robiul Awal 1010 H, atau 18 Mei 1601 M, beliau dianugerahi dan diangkat menjadi Juru Demung (Demang) atau setingkat Bupati oleh Panembahan Senapati Raja Mataram. Dan peristiwa diangkatnya Ki Gede Sebayu menjadi Juru Demung pada 18 Mei 1601 M, akhirnya diresmikan menjadi Hari Lahir Kabupaten Tegal yang diperingati setiap tanggal 18 Mei.

4.2 Perspektif Guru dalam Menyampaikan Materi Sejarah

Sejarah lokal bisa dikatakan sebagai suatu bentuk penulisan sejarah dalam lingkup yang terbatas yang meliputi suatu lokalitas tertentu (Widja, 1991). Sejarah lokal merupakan bentuk penulisan sejarah dalam lingkup terbatas yang meliputi suatu lokalitas tertentu dan posisinya di bawah sejarah nasional. Namun, bukan berarti semua sejarah lokal harus memiliki keterkaitan dengan sejarah nasional. Taufik Abdullah (1985) dalam bukunya Sejarah Lokal di Indonesia misalnya kurang setuju dengan penggunaan sejarah lokal disamakan dengan sejarah daerah. Bukan saja penggunaan kata “daerah” bisa berkonotasi politik, terutama dalam imbalan antara “daerah” dan “pusat”, tapi juga, penggunaan istilah itu dalam konteks yang demikian, bisa mengabaikan konsep etniskultural yang sebenarnya, yang lebih mencerminkan unit lokalitas suatu perkembangan sejarah.

Nilai historis yang terkandung dalam sejarah lokal menyimpan beragam informasi yang dapat digali. Oleh sebab itu, sumber-sumber tersebut dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah di SMA/ sederajat maupun di SMP/ sederajat.

Tegal memiliki nilai historis yang sangat luas karena merupakan salah satu kota terjadinya rangkaian peristiwa-peristiwa sejak zaman Mataram sampai revolusi pasca kemerdekaan Indonesia. Beberapa sumber bersejarah di Tegal saat ini sudah dimanfaatkan sebagai wisata historis, namun secara luas memiliki potensi untuk dijadikan sumber belajar.

Menurut Bapak Drs. Harsono yang merupakan guru sejarah di SMA Negeri 1 Bojong, makam Ki Gede Sebayu merupakan salah satu tempat bersejarah di Tegal dan dapat dijadikan sebagai sumber sejarah lokal dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat memudahkan peserta didik mengeksplorasi beragam materi sejarah lokal secara langsung dan seluas-luasnya, karena materi sejarah lokal dapat disajikan secara kontekstual. Peserta didik dapat mengamati, meneliti secara langsung maupun wawancara dengan pemandu lokal. Sehingga, selain dapat memperkaya pengetahuan peserta didik, sekaligus menjadi alternatif baru agar cara belajar menjadi lebih menyenangkan.

“Bapak menginginkan para generasi muda khususnya kaum terpelajar, agar memiliki kecerdasan intelektual dan emosional yang tinggi, karakter dan mentalitas yang berimbang disertai dengan sikap spiritual yang tinggi pula. Tujuannya, agar para generasi muda dapat menghadapi tantangan di era globalisasi yang mungkin saja sejarah lokal akan mengalami kemunduran sehingga ditakutkan banyak masyarakat khususnya Kabupaten Tegal kehilangan jati dirinya. Pesan Bapak satu, yaitu selalu memupuk kecintaan terhadap kearifan lokal.”
(Wawancara dengan Bapak Drs. Harsono pada tanggal 23 Februari 2022)

Berdasarkan ulasan wawancara di atas, dapat diketahui jika pemanfaatan sumber belajar sejarah dapat meningkatkan motivasi dan kesadaran sejarah bagi peserta didik. Melalui wawasan yang terkandung di dalam sumber sejarah tersebut, tentu membuat peserta didik merasa bangga karena merasa memiliki daerahnya yang ternyata memiliki nilai historis. Terlebih pembelajaran sejarah lokal dapat membentuk pendidikan karakter bagi generasi muda yang memiliki rasa cinta tanah air dan nasionalisme yang tinggi.

4.3 Penjabaran *TikTok* “Komedi”

Media pembelajaran merupakan sistem yang mendukung penggunaan teks interaktif, audio, gambar, video dan grafik. Sehingga media belajar dapat digunakan sebagai alat komunikasi melalui kombinasi antara teks, audio, percakapan, musik, gambaran, animasi, dan video.

Menurut Hofstter dalam Suyanto (2005), media pembelajaran adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Aplikasi *TikTok* adalah sebuah jaringan sosial dan *platform* video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, *TikTok* mengukuhkan diri sebagai aplikasi paling banyak diunduh yakni 45,8 juta kali. Jumlah itu mengalahkan aplikasi populer lain semacam *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram* (Bohang, 2018). Menurut tekno.kompas.com ada sekitar 10 juta pengguna aktif aplikasi *TikTok* di Indonesia. Mayoritas dari pengguna aplikasi *TikTok* di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z.

Faktanya, pengguna *TikTok* mencapai 10 juta lebih di Indonesia dan mayoritas adalah anak usia sekolah (peserta didik). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini menjadi primadona dan menarik minat para millennial khususnya di era pandemi COVID-19. Aplikasi ini dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu, peneliti memanfaatkan *platform TikTok* sebagai inovasi media pembelajaran yang diberi nama *TikTok “Komedi” (Komik Edukasi Digital)* yang berisi tentang sejarah Ki Gede Sebayu.

4.4 Langkah-langkah Peneliti dalam Menentukan *TikTok* “Komedi” sebagai Media Pembelajaran

Pertama, peneliti melakukan observasi dan menyebarkan angket kepada kelas XI MIPA 2 yang dijadikan sebagai *sample* penelitian, karena peneliti melihat bahwa aplikasi *TikTok* menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh oleh peserta didik di SMA Negeri 1 Bojong, khususnya kelas tersebut. Sehingga, aplikasi *TikTok* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran khususnya di era 4.0 ini.

Kedua, peneliti mempelajari aplikasi *TikTok* dan membuat *design* komik digital yang akan ditayangkan. Selain itu, peneliti juga mempelajari dampak positif dan negatif dari aplikasi *TikTok* apabila digunakan sebagai media pembelajaran.

Ketiga, peneliti melakukan penyuluhan terhadap kelas XI MIPA 2 tentang penggunaan *TikTok* yang baik dan benar jika digunakan sebagai media pembelajaran. Harapannya, penjelasan yang disampaikan peneliti dapat dipahami dan aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran baru khususnya di bidang sejarah yang kerap kali dianggap membosankan.

4.5 Deskripsi *TikTok* “Komedi”

Era globalisasi atau sering disebut dengan era 4.0 adalah era dimana penggunaan teknologi di dunia ini merupakan hal yang sudah seharusnya menjadi kebiasaan dalam berinteraksi dan berkomunikasi (Setyowati, 2019). Sedangkan menurut Saputra (2021) teknologi sangatlah berperan di keadaan pandemi seperti ini, dengan kemutakhiran teknologi segala pekerjaan, bertemu, dan bahkan pendidikan dapat dilakukan walaupun tidak bertemu secara langsung.

Aplikasi *TikTok* merupakan sebuah media sosial dengan mengunggah video singkat yang berfungsi sebagai sarana hiburan, tempat mengekspresikan diri, dapat membangun kreativitas, serta mendapatkan popularitas bagi pengguna (Deriyanto & Qorib, 2018).

TikTok “Komedi” merupakan suatu media pembelajaran sejarah berbentuk komik digital berbasis video yang memiliki tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari sejarah lokal Ki Gede Sebayu. Di era yang semakin *modern* ini, nilai-nilai kearifan lokal semakin tergeser oleh perkembangan zaman. Efeknya, peserta didik sering merasa bosan jika mendengarkan penjelasan guru. Belum lagi media pembelajaran guru yang dianggap kurang menarik serta cenderung monoton.

Selain itu, ternyata masih banyak peserta didik yang merasa asing dengan sejarah Ki Gede Sebayu. Hal ini disebabkan oleh akses transportasi yang tidak semua peserta didik dapat menjangkau dengan mudah, selain itu sumber pengetahuan sejarah Ki Gede Sebayu juga terbatas. Oleh sebab itu, media ini dianggap dapat memberikan angin segar terhadap pembelajaran sejarah khususnya dalam menggali nilai-nilai kearifan lokal.

“Jujur saja, inginnya dalam bentuk yang menarik dan singkat, karena kalau dengan metode ceramah jadi tidak efektif dan kurang memahami. Terkadang ada yang lupa, suaranya kurang jelas, dan lain sebagainya.”

“Kapan lagi kita dapat melihat sesuatu yang menarik ditambah mendapatkan Ilmu Sejarah, tetapi kita tidak harus lelah untuk membaca buku sejarah. Lagipula, tingkat kegemaran menonton di Indonesia lebih

tinggi daripada membaca. Jadi ini menurut saya sebuah terobosan yang bagus untuk menumbuhkembangkan minat para generasi muda untuk mempelajari sejarah, khususnya sejarah lokal.” (Wawancara dengan Atma Miladia Nur Ismed/perwakilan kelas XII IPA 2 pada tanggal 23 Februari 2022)

Tampilan awal di akun *TikTok @Hibatullahabilwaskito* adalah komik digital berupa *slide* perjuangan Ki Gede Sebayu dalam membuat bendungan. Hal ini diperjuangkan Ki Gede Sebayu karena beliau memikirkan nasib para petani khususnya di Kabupaten Tegal. Berkat jasa para petani, masyarakat tentu dapat merasakan nasi dan jenis umbi-umbian, sayuran dan lain sebagainya. Jarang sekali ada pribadi yang mau memikirkan nasib orang lain secara tulus, Ki Gede Sebayu juga memiliki sifat sabar, tanggap dan peduli terhadap lingkungan sekitar, tekun, berpegang teguh terhadap agama, ulet, pantang menyerah, dermawan, bijaksana dan yang pasti memiliki jiwa kepemimpinan tinggi. Sehingga tidak heran jika beliau mendapat julukan sebagai *founding father* Kabupaten Tegal. Cerita tersebut ditayangkan dalam bentuk komik digital.

Tujuan media pembelajaran *TikTok “Komedi”*:

- Membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam mengetahui dan mempelajari sejarah,
- Menyampaikan nilai-nilai karakter dari ketokohan Ki Gede Sebayu yang bertujuan agar peserta didik dapat meneladani perilaku tersebut,
- Mensukseskan Program SDGs yang dicanangkan oleh pemerintah khususnya dalam bidang kesejahteraan ekonomi dan pendidikan berkualitas.

TikTok “Komedi” mengulas materi tentang fakta sejarah lokal dan nilai-nilai karakter yang dapat diteladani dari Ki Gede Sebayu. Hal ini dapat menjadi solusi terutama bagi peserta didik yang cenderung malas membaca buku. Selain itu, manfaat dari media ini dapat menumbuhkan kepedulian serta kesadaran tentang pentingnya sejarah lokal melalui penyampaian yang dikemas secara menarik dan interaktif.

5. SIMPULAN

Media pembelajaran sejarah lokal Ki Gede Sebayu yang dikemas dalam bentuk komik digital berbasis video *“TikTok KOMEDI”* dapat dibuat dengan mudah baik oleh guru maupun oleh peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Inovasi tersebut dapat digunakan sebagai penugasan atau penyampaian materi pembelajaran sejarah lokal. Tampilan komik yang terkandung dalam video tiktok tersebut memiliki nilai-nilai estetika dan unsur visual.

Ditinjau dari banyaknya nilai karakter yang dapat diteladani dari ketokohan Ki Gede Sebayu, maka perlu adanya penggiatan yang ditujukan kepada para generasi muda khususnya peserta didik untuk mempelajari sejarah lokal Ki Gede Sebayu melalui *“KOMEDI”* (Komik Edukasi Digital) yang dikemas dalam bentuk video. Tujuannya adalah untuk membantu para generasi muda dalam memahami tentang sejarah lokal Ki Gede Sebayu, mengingat tingkat kegemaran menonton video di Kabupaten Tegal lebih tinggi daripada membaca. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai-nilai karakter yang dapat diteladani oleh generasi muda dari tokoh Ki Gede Sebayu yaitu sangat banyak. Diantaranya adalah sabar, tanggap terhadap perkembangan zaman, tekun, berpegang pada nilai-nilai agama serta masih banyak lainnya.

Selain itu, aplikasi *TikTok* yang semakin dekat dan lekat dengan khalayak khususnya generasi muda, akan mempermudah peserta didik untuk memahami pelajaran sejarah, mengurangi paradigma bahwa sejarah itu membosankan karena melalui aplikasi ini peserta didik tidak hanya dapat berinteraksi dengan guru atau rekan sejawat saja melainkan juga bisa mendapat *feedback* dari para *viewer* dan *follower*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bohang, F. K. (2018). *Tik Tok Punya 10 Juta Pengguna Aktif di Indonesia*. Kompas. <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/05/09531027/tik-tok-punya-10-juta-pengguna-aktif-di-indonesia>
- Damota, M. D. (2019). The Effect of Social Media on Society. *New Media and Mass Communication*, 78, 7–11.
- Deriyanto, D., & Qorib, F. (2018). Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Politik*, 7(2), 77–83.
- Kartodirdjo, S. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Saputra, D. N. (2021). Digital Platform's: Investigations in the Application of Music Practice Learning. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 882–889.
- Setyowati, D. (2019). *Bos Lippo Mochtar Riady Sebut Teknologi Digital Bukan Hal Baru*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5e9a4c53e8849/bos-lippo-mochtar-riady-sebut-teknologi-digital-bukan-hal-baru>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (8th ed.). ALFABETA, cv.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Remaja Rosadakarya.
- Suryadi, A. (2012). Pembelajaran Sejarah dan Problematikanya. *Jurnal Historia Pedagogia*, 1(1), 74–84.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (2nd ed.). CV Andi Offset.
- Widja, I. G. (1991). *Sejarah Lokal: Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah* (1st ed.). Angkasa.
- Widyarto, R. (2020). *Penerapan Pembelajaran Seni Rupa Melalui Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/rizkiwidyarto5362/5feb92ecd541df5c20174f92/penerapan-pembelajaran-seni-rupa-melalui-aplikasi-tiktok-sebagai-media-pembelajaran-interaktif-dalam-pembelajaran-jarak-jauh>