

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan dampak yang besar pada berbagai sektor. Mulai dari Ilmu Pengetahuan & Teknologi, Ekonomi, Sosial, Pendidikan, Budaya, dan lain-lain. Akibatnya, kehidupan masyarakat pada abad ke 21 ini tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi saat ini. Namun, perkembangan teknologi di samping memiliki dampak positif, tidak sedikit memberikan dampak buruk bagi kehidupan masyarakat. Persoalan yang menjadi masalah bagi negeri ini adalah tentang degradasi nilai, moral, budi pekerti, dan watak/karakter (Wibowo, 2012). Persoalan kolektif yang menimpa masyarakat terkait degradasi ini diungkapkan oleh Arraiyyah dan Musfah (2016) yaitu di antaranya: 1) tindakan kekerasan yang semakin merajalela dan dengan mudah dilakukan dengan dalih solusi dalam menyelesaikan masalah, 2) meluasnya sikap hipokrit yang ditunjukkan melalui menimpakan kesalahan kepada orang lain sehingga menutupi kelemahan dan kesalahan pada diri sendiri, 3) budaya instan dalam menggapai kesuksesan tanpa menghiraukan prinsip dan kaidah moral, dan 4) pudarnya rasa malu atau rasa bersalah bagi mereka yang melakukan tindakan pelanggaran, akan tetapi menampilkan ekspresi yang *sumringah* melalui wawancara pada suatu media.

Perilaku kolektif ini sangat berpengaruh dan mudah ditiru bagi siswa karena ditunjang oleh media yang mudah untuk diakses terutama melalui internet. Internet saat ini sudah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat dunia. Di Indonesia sendiri melalui riset yang telah dilakukan oleh We Are Social yang bekerjasama dengan Hootsuite seperti dikutip oleh (detikcom, 2018) menyebutkan bahwa sebanyak 130 juta orang yang ada di Indonesia aktif pada media sosial dari total populasi Indonesia yang berjumlah 265,4 juta jiwa penduduk yang 132,7 juta jiwanya merupakan pengguna internet. Bila tahun 2018 jumlah pengguna internet sebanyak 132,7 juta jiwa, ternyata tahun 2015 jumlah pengguna internet di Indonesia masih berada pada angka 72 juta jiwa (TechInAsia, 2015). Artinya, dalam kurun waktu 3 tahun yang dirasa cukup singkat ternyata pertumbuhan pengguna Internet dan Media sosial sangat signifikan. Tentu tidak akan berhenti

sampai di situ saja, mengingat globalisasi yang sudah memasuki pedesaan dan pedalaman yang ada di Indonesia ditambah dengan pertumbuhan penduduk yang pasti akan selalu bertambah setiap tahunnya maka dapat dipastikan ditahun-tahun yang akan datang akan bertambah seiring berjalannya waktu.

Teknologi memang memberikan dampak positif yang cukup banyak bagi setiap orang. Akan tetapi, dalam segala hal yang ada di dunia ini tentu akan ada pula sisi negatifnya. Keberadaan media sosial dan *smartphone* di kalangan pelajar memberikan dampak kemalasan dalam hal membaca buku. Mereka beralasan karena pulang sekolah yang terlalu sore kadang membuat mereka kelelahan. Menggunakan *smartphone* untuk membuka media sosial menjadikan alasan mereka sebagai *refreshing* atas penatnya karena telah belajar hampir seharian penuh.

Penggunaan *smartphone* di kalangan siswa biasanya meliputi mengakses media sosial, mendengarkan musik, atau menonton YouTube. Media sosial yang biasa digunakan siswa umumnya seperti Facebook, Twitter, WhatsApp, dan Instagram. Namun, kebanyakan siswa biasanya lebih sering dalam membuka Instagram, sebab Instagram berisi berbagai hal mulai dari foto dan video yang dibagikan oleh teman-teman yang terkoneksi di dalamnya hingga konten-konten yang berisi hiburan dan humor.

Salah satu bentuk konten hiburan dan humor yang sering dibagikan di media sosial adalah Meme. Meme diartikan sebagai ide, perilaku atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain. Meme di internet mengambil bentuknya dalam sebuah gambar, *hyperlink*, video, *website*, atau *hashtag* (Juditha, 2015). Meme merupakan contoh ungkapan hati yang dituangkan melalui tulisan, gambar atau gabungan dari keduanya. Meme disampaikan dengan bahasa yang sangat singkat namun sangat berisi dan kaya akan makna. Meme juga dapat berkembang menjadi Meme Komik. Meme Komik adalah gabungan dari beberapa Meme yang membentuk sebuah cerita.

Pada hakikatnya persebaran Meme dilakukan dengan cara replikasi dari Meme-Meme yang sudah ada. Artinya, Meme terus menerus melakukan replikasi melalui suatu kebiasaan atau gagasan tertentu sehingga menjadi pola yang berulang-ulang

dan pada akhirnya membentuk sebuah pola kebudayaan dalam skala besar. Akan tetapi, sifat dari Meme ini tidak hanya mereplikasi, Meme juga mengalami proses evolusi atau perubahan dari waktu ke waktu, dan bersamaan dengan itu Meme juga berusaha untuk bertahan dari pengaruh Meme-meme yang baru.

Pembuatan Meme ini biasanya dilakukan dengan mengambil gambar atau foto yang tersedia di internet lalu kemudian mengeditnya dengan menambahkan teks, atau mengurangi dan menambahkan elemen gambar, bergantung kesesuaian konteks informasi seperti apa yang akan disampaikan oleh pembuatnya. Setelah proses pembuatan Meme selesai, maka selanjutnya akan disebar melalui media sosial. Sehingga akan menyebar dengan sendirinya melalui layanan share, retweet ataupun repost dari berbagai media sosial yang ada.

Bicara media sosial, sebetulnya telah dikenal istilah *netiquette*, yang dapat diartikan sebagai etika berkomunikasi yang diimplementasikan di internet (Nasrullah, dalam Tsaniyah dkk., 2019). Prinsip, aturan, norma, dan etika komunikasi (konvensional) seharusnya juga diimplementasikan atau diterapkan ketika seseorang melakukan komunikasi di dunia maya atau media sosial. Permasalahan yang muncul dari penggunaan media sosial saat ini antara lain adalah persepsi sebagian pengguna yang membuat pembagian sikap yang berbeda antara dunia maya dan dunia nyata. Mereka menganggap bahwa di balik setiap sesuatu yang bersifat virtual dan anonimitas seorang pengguna dapat berbuat semauanya, termasuk mencaci maki, melakukan perundungan (*cyber bullying*), menebar ujaran kebencian (*hate speech*), dan menyebar berita bohong (*hoax*).

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam suku bangsa dan budaya. Dalam arti lain, Indonesia merupakan negara yang majemuk. Sebab Indonesia kita ini berasal dari berbagai agama, suku, bangsa, ras dan dengan berbagai keberagaman kebudayaan yang berkembang pada masyarakat melebur menjadi satu kesatuan yaitu bangsa Indonesia. Sangat disayangkan apabila kemerdekaan yang sudah kita raih bersama sebagai kesatuan bangsa yang dengan susah payah diraih sirna hanya karena perpecahan yang diakibatkan dari sebuah berita, gambar, atau Meme yang menyebar di media sosial yang belum tentu kebenarannya (*hoax*) atau hanya sedang berusaha mengadu domba dan memecah belah persatuan bangsa ini.

Semakin tinggi intensitas menggunakan media sosial maka akan terlibat dalam perbincangan yang berbentuk Meme atau berawal dari Meme (Sandya, 2016).

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting bagi keberlangsungan suatu individu dan suatu negara. Dengan pendidikan, suatu masyarakat akan memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan dalam menghadapi kehidupan. Pendidikan yang baik tidak hanya menjadikan suatu individu itu pintar dan sukses, tetapi juga menanamkan karakter yang baik pada siswa-siswinya. Sebagai sebuah negara yang memiliki keberagaman suku, bahasa, budaya, dan agama tentunya perlu mengenalkan kepada para generasi penerus bangsa ini pentingnya rasa toleransi atas perbedaan dan keberagaman yang kita miliki. Toleransi dimaknai sebagai apresiasi terhadap kebinekaan atau keberagaman (. Hal tersebut dapat dilakukan melalui jalur pendidikan. Melalui, pendidikan kita dapat mengenalkan kepada para siswa tentang nasionalisme serta toleransi dalam menghadapi perbedaan yang berkembang di masyarakat.

Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang selalu ada di berbagai jenjang pendidikan dari SD, SMP sampai SMA (meskipun saat SMA tidak terpadu). Pelajaran IPS mengandung materi-materi yang penting dalam rangka membentuk suatu individu menjadi *Good Citizenship* atau warga negara yang baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan semasa menjalani PPL (Program Pengalaman Lapangan) di SMP Negeri 5 Bandung, pelajaran IPS dianggap pelajaran yang membosankan. Banyak siswa yang tidak begitu memedulikan tentang pelajaran ini sebab mata pelajaran IPS tidak termasuk mata pelajaran wajib dalam Ujian Nasional. Padahal, mata pelajaran IPS juga sangat penting dalam membentuk karakter mereka sama seperti pelajaran Agama dan juga Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam rangka membuat pembelajaran IPS di kelas menjadi lebih menarik maka diperlukan media yang cocok dalam pembelajaran IPS di kelas. Dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini, kita dapat memanfaatkan hal-hal yang sering berada dalam lingkungan siswa. Sehingga siswa akan lebih familiar dengan media pembelajaran yang digunakan. Serta besar kemungkinan akan dapat lebih menarik perhatian mereka dan dapat lebih mudah memahaminya. Karena siswa sering membuka media sosial dan sering melihat atau membuat Meme dalam kehidupan

sehari-hari, maka dalam hal ini peneliti akan menggunakan media Meme Komik sebagai media pembelajaran IPS.

Meme komik dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran sebagaimana hal ini telah diteliti oleh Irwandani, dkk. (2016) yang menyatakan media Meme komik dalam pembelajaran fisika dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini didukung pula oleh penelitian Fatonah, dkk. (2017) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA. Menjadikan sesuatu hal yang berada di lingkungan siswa menjadi sebuah media pembelajaran diharapkan akan menarik partisipasi siswa untuk belajar. Dengan partisipasi aktif yang tinggi dari siswa untuk belajar, maka kemungkinan untuk memahami materi dalam pembelajaran pun dirasa akan lebih efektif. Sebagaimana dalam penelitian Alwi (2017) yang menunjukkan pengaruh positif dari penggunaan media Meme komik dalam pembelajaran di kelas.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Meme Komik Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Sikap Toleransi Pada Siswa SMPN 5 Bandung.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan sikap toleransi siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media pembelajaran Meme Komik pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan sikap toleransi siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang tidak menggunakan media pembelajaran Meme Komik pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan sikap toleransi siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media pembelajaran Meme Komik pada kelas eksperimen dengan sikap toleransi siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang tidak menggunakan media pembelajaran Meme Komik pada kelas kontrol?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan sikap toleransi siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media pembelajaran Meme Komik pada kelas eksperimen.
2. Perbedaan sikap toleransi siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang tidak menggunakan media pembelajaran Meme Komik pada kelas kontrol.
3. Perbedaan yang signifikan sikap toleransi siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang menggunakan media pembelajaran Meme Komik pada kelas eksperimen dengan sikap toleransi siswa antara sebelum dan sesudah *treatment* yang tidak menggunakan media pembelajaran Meme Komik pada kelas kontrol.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan Meme Komik sebagai media pembelajaran IPS terhadap sikap toleransi pada siswa kelas VIII SMPN 5 Bandung. Mengingat permasalahan toleransi ini merupakan permasalahan umum yang saat ini sedang terjadi masyarakat. Sehingga sangat penting untuk dicegah dari usia muda melalui pendidikan yang diperoleh di sekolah.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Manfaat bagi pendidik

Mendapatkan media pembelajaran baru apabila media Meme Komik benar-benar dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

##### b. Manfaat bagi peserta didik

Bagi peserta didik akan mendapatkan media pembelajaran yang baru yang berasal dari lingkungan sekitarnya sehingga diharapkan dapat memahami dengan lebih baik lagi pemaparan yang disampaikan oleh guru.

c. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung bagaimana pengaruh media Meme komik yang dianggap selama ini hanya sebagai sebuah media humor ketika diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Serta mengetahui sejauh mana pengaruhnya terhadap siswa agar lebih memahami sikap toleransi terhadap perbedaan di masyarakat.

d. Manfaat bagi sekolah

Memberikan pengalaman baru bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang baru dan disukai siswa serta mengetahui sejauh mana sikap toleransi pada siswanya.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini berisi mengenai rincian urutan penelitian dari setiap bab dan bagian demi bagian dalam skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab.

Bab I merupakan bagian awal dari skripsi yang berisi lima bagian, yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisikan kajian pustaka. Kajian pustaka berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Kajian pustaka berisi mengenai tinjauan umum tentang Meme Komik, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS, Toleransi, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian.

Bab III berisi penjabaran mengenai metode penelitian dan komponen pendukung lainnya, seperti lokasi dan subjek penelitian, pendekatan dan metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan bab yang berisi mengenai pemaparan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari dua hal utama, yakni deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V merupakan bab terakhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.