

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era modern ini, perkembangan teknologi informasi sudah semakin luas. Banyak sekali orang sudah bisa mengakses teknologi mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, bahkan di era saat ini anak-anak sudah banyak mempunyai akun media sosial pribadi, baik itu *facebook*, *twitter*, *youtube*, *Instagram*, *tiktok*, *linkedin* dan platform media sosialnya lainnya. Mereka menggunakan media sosial untuk banyak hal, mulai dari mencari teman, bersosialisasi, mencari informasi bahkan bertransaksi jual-beli. Media sosial menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat luas.

Teknologi sendiri merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan manusia. Dalam dunia Pendidikan sendiri, teknologi sangat bermanfaat dalam membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran sendiri. Tondeur et al (Dalam Lestari, 2018 hlm 95) mengungkapkan bahwa teknologi digital sudah mulai dikembangkan dalam Pendidikan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajar, baik itu sebagai alat mencari informasi ataupun sebagai alat bantu pembelajaran. Perkembangan teknologi dalam Pendidikan sudah sangat berkembang pesat, dari yang dahulu teknologi pendidikan hanya sebatas dari buku saja, kini teknologi dalam Pendidikan mulai ke arah teknologi digital. Selwyn (Dalam Lestari, 2018 hlm 95) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi digital dalam Pendidikan memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik. Salah satu contoh dari contoh teknologi digital adalah Internet. Internet dapat memungkinkan seorang guru untuk menyajikan sebuah pelajaran menjadi semakin menarik. Guru dapat memanfaatkan *Platform* yang ada di internet untuk membuat sebuah media pembelajaran dan guru dapat membagikan hasil media pembelajaran yang sudah dibuat kepada siswa atau dapat di unggah ke internet sebagai sarana edukasi kepada masyarakat umum. Dalam era digital ini guru sudah dapat membuat berbagai macam media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Mulai dari *Game* interaksi, video interaksi, komik edukasi, ataupun dalam bentuk *Meme*

*Meme* merupakan salah satu karya seni yang sangat disukai oleh kalangan masyarakat khususnya warganet dan anak muda karena konteks dari *Meme* terkesan mudah dipahami oleh orang-orang baik dari kalangan bawah maupun kalangan atas (Dewi, 2017, hlm 17). *Meme* yang dulu hanya digunakan sebagai bahan lelucon dan sindiran, kini *Meme* banyak digunakan sebagai sarana informasi dan edukasi kepada warganet karena dinilai mampu menarik minat masyarakat untuk mencari informasi.

Pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar mempunyai peran untuk meningkatkan pengetahuan dan rasa bangga akan hal yang ada di zaman dahulu, pembelajaran sejarah pada kelas V sekolah dasar terdapat tercantum pada kurikulum 2013, lebih spesifik terdapat pada buku tematik tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan”. Namun pada saat ini, pembelajaran sejarah dikenal di kalangan siswa sebagai pembelajaran menghafal, monoton, tidak menarik dan membosankan. Sehingga banyak sekali siswa yang tidak tertarik pada materi sejarah di mata pelajaran IPS sehingga guru harus memutar otak agar siswa menjadi tertarik dalam pelajaran sejarah. Dalam hasil observasi dan pencarian data yang dilakukan oleh peneliti di salah satu SD X di Kota Bandung, ditemukan bahwa siswa-siswa di kelas 5 merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPS pada materi sejarah kolonialisme bangsa barat, hal itu juga didukung oleh pendapat dari guru kelas 5 yang mengatakan bahwa kurangnya media pembelajaran IPS untuk materi sejarah yang membuat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, lalu hasil ini juga didukung oleh penelitian terdahulu dari Purmintasari, dimana pada pembelajaran IPS pada penelitian di salah satu Sekolah Dasar ditemukan bahwa siswa-siswa merasa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas dikarenakan minimnya media pembelajaran yang dibuat oleh guru. (Purmintasari, 2017 hlm 6)

*Meme* sudah cukup banyak digunakan oleh para pendidik dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Di antaranya ada penelitian dari Nur Maulida Marthadini dan Sholihul Anshori pada tahun 2020 yang berjudul

“Pengembangan Media Ajar Visual *Meme* Berbasis Moderasi Islam Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii Di Mts. Salafiyah Syafiyah Seblak” dimana hasil dari penelitian ini adalah dikembangkannya sebuah buku visual ajar ntuk membantu proses pembelajaran. dan pada tahap validasi ahli memperoleh nilai valid yang sangat baik, baiuk itu dari ahli media maupun ahli materi. dan Ketika dicoba kepada subjek penelitian sebanyak 15 orang (siswa), media ini memperoleh nilai 668 dengan persentase 89.06% dengan klriteria “sangat baik”. ada juga penelitian dari Fajar Gumelar dan Yeti Mulyati pada tahun 2018 yang berjudul “*MEME: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Anekdote?*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Meme* efektif dalam pembelajaran menulis Anekdote. pada hasil awal (Pretest) nilai rata-rata siswa di dua kelas yang di uji coba adalah 75 dan 70, kemudian pada hasil tes akhir (Post test) nilai rata-rata siswa kedua kelas mengalami kenaikan menjadi 83 dan 79. dan penelitian dari Rahmah Purwahida pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dengan Menggunakan *Meme* Terhadap Keterampilan Menulis Anekdote Pada Siswa Kelas X SMAN 88 Jakarta”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran jigsaw dengan *Meme* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis aekdot. terbukti dengan nilai pada kelas eksperimen mengalami kenaikan yang cukup tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Media *Meme* dalam pembelajaran memiliki kelebihan, salah satu kelebihan penggunaan *Meme* dalam pembelajaran adalah siswa menjadi lebih kreatif dan lebih memahami inti dari materi yang diberikan. Sadiman (2010 hlm 183) menjelaskan bahwa kelebihan dari media gambar atau foto adalah : 1) bersifat kongkret. 2) Gambar dapat memperjelas suatu masalah atau konteks agar suatu masalah tidak menjadi kesalahpahaman.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Meme* dalam pembelajaran sejara kolonialisme di Indonesia sangat diperlukan, dikarenakan pembelajaran sejarah yang dikenal sebagai pelajaran yang membosankan, penuh tulisan dan monoton. dengan menggunakan *Meme* pembelajaran sejarah kolonialisme menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti siswa kelas V Sekolah Dasar

dan siswa juga tidak mudah merasa bosan Ketika pembelajaran, serta siswa dapat melihat gambar konkret yang dibumbui oleh lelucon

*Meme* di masa ini sangat sekali digemari oleh kalangan anak muda dapat menjadi sarana informasi kepada siswa mengenai sejarah kolonialisme di Indonesia, mengingat sudah banyak sekali forum-forum *Meme* yang mengangkat tema sejarah seperti Neo Historian, Neo Historian Indonesia dan forum-forum umum lainnya. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MEME/RAGE COMIC* DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil dari latar belakang, maka peneliti membuat sebuah rumusan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Meme* dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar?”

Adapun juga peneliti merumuskan rumusan masalah khusus, rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana desain awal dan proses pengembangan media *Meme* Dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil desain media pembelajaran *Meme* dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang sudah ditentukan, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Meme* untuk pembelajaran IPS Sekolah Dasar.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui desain awal dan proses pengembangan media pembelajaran *Meme* dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar.
2. Mengetahui hasil desain dari para ahli mengenai media pembelajaran *Meme* dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu Pendidikan di Indonesia, terlebih lagi di kondisi saat ini yang menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) saat ini dimana pembelajaran perlu menggunakan media yang mendukung. Serta sebagai acuan bagi penelitian-penelitian yang akan mengembangkan media yang sama.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat menjadi sebuah referensi bagi guru dalam mengembangkan serta memanfaatkan sebuah media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

#### b. Bagi Siswa

diharapkan media dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran IPS di kelas agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### c. Bagi Peneliti

diharapkan media pembelajaran dapat dikembangkan lagi oleh peneliti kedepannya agar media pembelajaran dapat berkembang.