

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan suatu proses analisis terhadap teori-teori yang dikembangkan dalam suatu bidang studi. Kajian teori digunakan sebagai landasan untuk memperkuat teori-teori yang ada, penelitian ini dilandasi dengan teori-teori berikut:

2.1.1 Teori Belajar Behaviorsisme

Belajar adalah tahapan ke arah perubahan yang muncul dalam diri seseorang ketika ada yang situasi atau aktivitas yang menggerakkan. Hal yang terpenting dalam belajar adalah sebuah proses, bukanlah hasil yang diperoleh. Karena dengan belajar dapat menilai proses tersebut belajar dengan baik atau tidak. Seperti yang diutarakan oleh Irwanto (1997:105) Belajar menjadi suatu tahapan perkembangan pengetahuan seseorang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seorang individu untuk mendapat perubahan baik itu sikap, tingkah laku, sehingga mampu untuk mencapai indikator tertentu.

Teori Behavioristik adalah berisi mengenai perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengalaman belajar. Behavioristik beranggapan bahwa semua yang dilakukan oleh peserta didik dapat diamati. Behavioristik juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap masalah belajar di mana belajar dimaknai berupa proses untuk membentuk hubungan stimulus dan respon. Dengan memberikan stimulus berupa materi, latihan, pujian maka peserta didik akan memberikan respon (Herpratiwi, 2016:1).

Menurut Watson (1913) dalam (Herpratiwi, 2016:52) berpendapat bahwa jika dalam proses belajar diberikan sifat tertentu, maka siswa akan memiliki output tertentu juga. Adapun objek behaviorisme menurut Witson adalah tingkah laku positif yang dapat diamati dan diukur, bagian terpenting tersebut adalah :

1. Teori Pemicu reaksi reflesk ataupun gerakan tiba-tiba (Menoleh saat disentuh)
2. Pengamatan dan Kesan (Sensation and Prception) Pengamatan akan suatu hal dan persepsi setelah suatu hal tersebut diamati
3. Tingkah laku yang menjadi tujuan pengamatan merupakan reaksi emosiaonal, misalnya takut, marah, cinta. Media pembelajaran merupakan sarana penunjang dalam proses KBM baik di dalam kelas atau di luar kelas.

Kelebihan teori behaviorisme menurut (Herpratiwi, 2016:10) adalah sebagai berikut :

1. Kompetensi atau bahan ajar direncanakan dari yang sederhana hingga tahap yang.
2. Tujuan pembelajaran tersusun rinci dari indicator yang ditunjukkan melalui sebuah pencapaian tertentu.
3. Pembelajaran cenderung pada output yang sifatnya objektif bukan khayalan.
4. Membiasakan para guru agar bersikap tidak acuh terhadap situasi yang dihadapi saat belajar

Kelemahan teori behaviorisme menurut Herpratiwi (2016:11) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran hanya terfokus utama pada guru.
2. Peserta didik dipandang pasif, butuh motivasi, dari luar butuh motivasi dari guru.
3. Membentuk peserta didik untuk berfikir hanya satu konsep dan tidak bisa menjelajah lebih jauh
4. Berpeluang terjadi pembelajaran yang tidak menyenangkan karena guru bersikap otoriter.

2.1.2 Media Pembelajaran

Penyampaian pesan pendidikan diperlukan media dalam proses belajar. Media ini bersidat urgensi dalam mempengaruhi otak, hati, dan minat siswa, sehingga timbul sebuah proses pembelajaran yang diupayakan dalam memperlancar dalam menyampaikan materi pembelajaran (Muhaemin,1996:91). Penggunaan media belajar ini bukan hanya untuk semata-mata membantu guru, tetapi sebagai sarana dalam memotivasi siswa belajar. Hal ini diakibatkan dengan sebuah inovasi, fokus utama siswa akan cenderung ke pendidik atau guru serta memotivasi materi lebih masuk dan diterima dengan baik. Menurut Hamalik (2012:15) bahwa penggunaan sarana media pembelajaran dalam sebuah pembelajaran dapat meningkatkan progress dan motivasi belajar yang baru, membangkitkan upaya dan pengaruh terhadap kegiatan belajar, serta meningkatkan dampak psikologis kepada para siswa. Dari pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan psikologis para siswa selama proses pembelajaran.

Berkembangnya teknologi pendidikan, peranan sebuah sarana pembelajaran menjadi urgensi tersendiri. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses belajar guna menggapai suatu tujuan dalam proses belajar yang efektif. Magdalena & Shodikoh (2021: 315) memaparkan Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai *hardware* atau *software* dalam proses transfer materi di kelas dari guru kepada siswa. Didalam proses kegiatan belajar, media diupayakan mampu untuk menjadikan sebuah pembelajaran menjadi efektif sesuai dengan rencana. Pada saat proses pembelajaran setiap guru sering menghadapi sebuah permasalahan terkait metode bagaimana mempermudah proses penyampaian pembelajaran. Sebaliknya setiap siswa yang meraih kemudahan dalam menyerap informasi selama proses pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan serta memberikan motivasi lebih saat proses belajar berlangsung.

Pentingnya fungsi media pembelajaran didalam sebuah kegiatan proses belajar dijelaskan. Pada mulanya, media hanya digunakan sebagai alat visual atau peraga dalam kegiatan pembelajaran namun pada pertengahan abad ke-20 yang didorong dengan masuknya teknologi dalam bidang audio, maka lahirlah sebuah peraga audio visual yang memberikan sebuah pengalaman yang lain. Dengan konsep yang semakin baik kegunaan media pada kegiatan pembelajaran tidaklah hanya sekedar bahan peraga namun, melainkan menjadi sebuah pembawa informasi atau pesan pelajaran yang dibutuhkan para siswa.

Pendapat terkait fungsi media pembelajaran McKown dalam bukunya “*Audio Visual to intruction*” mengemukakan bahwa empat fungsi media pembelajaran (Miftah, 2013:100) :

1. Mengubah mindset pembelajaran yang semula teoritis menjadi praktis.
2. Membangkitkan motivasi siswa .
3. Memberikan penjelasan agar pengetahuan dan pembelajaran menjadi mudah untuk dipahami.
4. Memberikan stimulus belajar agar rasa ingin tahu para siswa meningkat.

Media pembelajaran tidak hanya terdiri atas satu macam, melainkan beberapa macam yang secara umum memiliki tiga unsur utama, yakni suara, visual, dan gerak. Menurut Rudi Bretas terdapat 7 klasifikasi media, yakni (Rahma, 2019: 89-90):

1. Media audio visual yang gerak, seperti film suara , film dan TV.
2. Media audio visual yang diam, seperti film rangkai suara, halaman suara.
3. Audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
4. Media visual gerak, seperti film bisu.
5. Media visual diam, seperti halaman cetak,foto,slide bisu.
6. Media audio, seperti radio,telephone,vita audio.
7. Media cetak , seperti buku,modul,dan bahan ajar.

Sebuah media proses belajar dapat dinyatakan baik jika memiliki indikator. Menurut Rivai (Pratiwi dan Meilani, 2018:32) ada 5 indikator agar sebuah media pembelajaran dapat dikatakan baik yaitu :

1. Relevansi

Relevansi terkait dengan kesesuaian media tersebut terhadap rencana dan karakter peserta didik

2. Kemampuan Guru

Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut haruslah baik, karena akan mempengaruhi penyampaian materi.

3. Kemudahan penggunaan

Kemudahan dalam menjalankan atau mengoperasikan media tersebut

4. Kebermanfaatan

Memiliki manfaat bagi siswa ketika menerima materi yang diberikan dari guru.

2.1.3 Meme

Meme berawal dari bahasa Yunani *Mimeme* dengan arti menirukan atau menyerupai, Menurut Ricard Dawkins dalam bukunya "*The Selfish Gene*" sebagai orang yang pertama kali memperkenalkan istilah meme. Meme adalah sesuatu yang abstrak yang digunakan untuk membagikan dan membuat sebuah lingkungan khayal yang berlandaskan keinginan manusia itu sendiri, Contoh meme itu sendiri seperti Lagu, gagasan, kalimat, gaya busana, (Dawkins, 2017:289). Namun dengan berkembangnya internet, meme mengalami adaptasi terhadap perubahan yang terjadi. Dengan perkembangan internet yang terjadi meme telah beradaptasi dengan lingkungan yang membuat manusia mengungkapkan entinitasnya ini pada gambar dan video digital (Faqih, 2019:12).

Dapat kita tangkap bahwa meme ini merupakan suatu sarana penyampaian ide, gagasan, perasaan, saran, dan kritik yang dituangkan dalam gambar ataupun video yang berbasis mengacu pada lingkungan meme. Maka tak asing lagi bagi kita jika pada masa perkembangan internet seperti sekarang ini banyak orang yang

mengeluarkan ide atau gagasannya lewat meme berupa gambar ataupun video sehingga banyak orang yang merasa cocok dan senasib akan berkumpul menjadi suatu organisasi yang abstrak. Penggunaan media meme sebagai media pembelajaran dikemukakan Suwandri dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa *meme* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, (Suwandri & Badrus, 2020).

Meme sering dijumpai pada jejaring sosial media massa seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Tiktok*. Pada media – media ini juga terdapat komunitas yang atraktif dalam memberikan meme dengan tujuan sememntara adalah hiburan, sarkasme, dan juga kegiatan lainnya. Meme pada awal fungsinya memiliki ketertarikan dalam menghibur dengan menyisipkan unsur humoris yang menggelitik, selain itu pula meme biasanya digunakan dalam mengkritik suatu hal, ataupun bisa juga dalam tujuan menasehati dengan gambar – gambar yang mengena. Berikut beberapa contoh meme sejarah yang peneliti temukan di media social mengenai Perang Dunia II.



Gambar 2. 1 Meme Sejarah

Dari jenisnya meme dibagi menjadi lima yaitu (Zuhroh, 2022:2):

- 1) Meme Sindiran, meme ini kebanyakan dimanfaatkan dalam menyindir seseorang dengan karakteristik identik tertentu
- 2) Meme Percintaan, meme ini menggambarkan suasana hati individu yang sedang menjalin suatu percintaan
- 3) Meme Motivasi, meme ini biasanya pesan-pesan moral mengenai pelajaran positif dalam hidup.
- 4) Meme Jokes, meme ini berisi kumpulan gambaran-gambaran lucu yang menggelitik yang dibuat dengan tujuan untuk menghibur.
- 5) Meme pendidikan, Meme ini berisi mencakup tentang ilmu pengetahuan yang dikemas dalam bentuk meme
- 6) Meme Politik, Meme membahas mengenai perpolitikan, tetapi tetap tidak menghilangkan unsur humoris.

Limor Shifman dalam karyanya *Meme In Digital Culture* ciri-ciri meme yang berbentuk digital ini memiliki kesamaan ciri khas, isi gambar, bentuk yang secara sadar dibuat dan diedarkan via internet oleh orang banyak. Selain itu pula ciri meme yang lainnya adalah viral, maksudnya meme bisa menyebar di internet dengan sifat viral dimana orang-orang akan ikut membagikan atau membuat sehingga dapat dikenal orang banyak. Selanjutnya meme memiliki ciri berbentuk gambar atau video dimana para kreator meme biasanya menuangkan ide , gagasannya melalui gambar dan video dengan karakteristik meme. (Zuhroh, 2022:7)

Jadi media pembelajaran meme merupakan media audio visual yang dapat berupa gambar, tulisan, dan video yang dikemas secara menghibur karena

diselipkan berbagai humor yang membuat para pembaca tertarik. Meme mendorong para siswa untuk berfikir kreatif dengan menuangkan berbagai ide, pikiran, dan pendapat ke dalam sebuah Meme.

2.1.4 Minat Belajar

Minat belajar tersusun atas dua kata yaitu “minat” dan “belajar” kata tersebut memiliki arti satu sama lain. Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan yang berlebih terhadap suatu hal yang dianggap menarik (Depdiknas, 2013:152). Sedangkan menurut Mahfudz Syahalahuddin minat adalah perhatian yang di dalamnya melibatkan hati nurani. Sedangkan, menurut Soeganda Poerbakatja, minat didefinisikan sebagai kesiapan jiwa yang bersifat aktif dalam mengambil sesuatu dari luar (Acharu, 2019:206). Dari beberapa pengertian minat menurut para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwasannya minat merupakan kecenderungan memusatkan perhatian yang didalamnya melibatkan emosi, baik perasaan, keinginan dari manusia yang datang dari luar.

Minat belajar memiliki berbagai fungsi seperti yang diutarakan oleh (Sardiman, 2013: 84) sebagai berikut:

- 1) Minat memunculkan perhatian
- 2) Minat mengantarkan tergapainya keseriusan
- 3) Mencegah intervensi perhatian dari luar
- 4) Memeperkuat pelekak bahan materi dalam otak
- 5) Mengurangi rasa bosan dari diri sendiri

Jadi fungsi memiliki minat dalam proses belajar merupakan suatu kekuatan yang memotivasi siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat pada pelajaran tertentu akan berdidikasi untuk menjelajah sesuatu yang berbeda yang memiliki minat kurang, tidak akan memiliki dorongan dalam diri mereka untuk tekun belajar, sehingga dapat disimpulkan minat memiliki fungsi dalam memotivasi keinginan individu, memperkuat tekak, dan sebagai penggerak yang awalnya dari dalam diri individu sesuai rencana mereka.

Minat dipengaruhi oleh faktor dari luar dan dalam. Dari banyaknya faktor yang mempengaruhi siswa dalam sebuah proses belajar, dapat ditinjau pula pada faktor kurikulum, faktor internal siswa, metode pengajaran, pendidik, serta fasilitas, termasuk sarana media dalam proses belajar. Beberapa faktor yang dapat berperan dalam minat belajar sesuai dengan Totok Susanto, ialah : (Acharu, 2019:211):

1) Motivasi Dan cita-cita

Dalam proses pembelajaran motivasi adalah upaya menggerakkan dengan melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi menggapai suatu harapan.

2) Keluarga

Keluarga merupakan dasar dari sarana pendidikan yang paling awal karena kehidupan siswa tentunya diawali dari keluarga terlebih dahulu

3) Peranan Guru

Peran guru tidak sekedar sebatas memaparkan materi, tetapi seorang guru harus bisa memberikan motivasi , menjaga kondisi kelas , merangsang minat belajar.

4) Fasilitas

Berbagai fasilitas sarana yang menunjang proses pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar para siswa.

5) Media

Media pembelajaran yang menarik akan mampu mendorong minat belajar siswa, hal ini dikarenakan kemampuan penyampaian materi dengan media yang menarik akan membuat para siswa lebih mudah dalam memahami serta merasa antusias dalam proses pembelajaran tersebut.

Indikator merupakan suatu kegiatan untuk mengukur keberhasilan dalam pembelajaran. Indikator merupakan acuan dalam memahami apakah siswa tersebut memiliki minat terhadap pembelajaran atau tidak, dapat ditinjau dari beberapa indikator dalam mengetahui minat belajar pada seseorang dilihat dari lima aspek sebagai berikut yang dikutip dari (Wasti, 2003:30):

1. Perasaan senang, peserta didik yang memiliki minat pada suatu pelajaran, maka hati dan dirinya akan senang saat pembelajaran serta tidak akan merasa terpaksa untuk mengikuti pelajaran tersebut.
2. Ketertarikan siswa, siswa memiliki minat terhadap suatu pembelajaran cenderung memiliki ketertarikan tersendiri. Hal ini bisa ditunjukkan dari sikap siswa saat mengikuti pembelajaran.
3. Perhatian, siswa yang memiliki minat pada pelajaran, maka akan memfokuskan diri saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. Aktivitas peserta didik, siswa akan cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibuktikan dengan siswa akan aktif dalam bertanya dan memberikan pendapat.

Berdasarkan pemaparan diatas bahwa indikator yang merupakan variabel untuk mengukur minat belajar siswa adalah rasa senang, ketertarikan siswa, perhatian, dan aktivitas peserta didik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan bidang kajian yang telah dilaksanakan penelitian oleh peneliti sebelumnya. Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian lainnya, maka ditemukan penelitian yang memiliki korelasi terhadap penelitian yang sedang dilakukan saat ini

1. Penelitian pertama, penelitian milik Muhammad Bacharudin dan Warli pada tahun 2020 vol.5 no.2 jurusan Pendidikan Matematika, dalam Jurnal yang berjudul “Validitas Pengembangan Meme sebagai Media Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian dalam jurnal tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan meme dalam pembelajaran memiliki kategori valid atau baik sekali dengan persentase diatas 80%. Dengan penelitian tersebut juga sekaligus menjadikan konstibusi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran karena masih jarang digunakan dalam media pembelajaran. Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu, penelitian ini focus pada penelitian milik Bacharudin dan Warli ini berfokus pada pengembangan validitas meme

sebagai media pembelajaran matematika, sedangkan penelitian yang sedang penulis teliti berfokus pada pengaruh penggunaan media terhadap minat belajar sejarah siswa. Sedangkan untuk persamaanya kedua penelitian ini sama-sama memiliki subjek penelitian media *meme*.

2. Penelitian kedua, Suswandari dan Muhammad Badrus dalam penelitian yang berjudul “Meme sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Entinitas Kebudayaan Masyarakat Milenial”, tahun 2020, jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa meme dapat dijadikan media pembelajaran sejarah yang menarik para pembacanya. Dengan kekuatan meme sebagai stimulus menjadikan para pembacanya mendapatkan informasi dengan pembawaan yang ringan cenderung berisi humor atau lelucon sehingga membuat tertarik para pembaca. Dengan kata lain meme dapat menjadi alternatif media pembelajaran sejarah yang menarik. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu terletak pada jenis penelitiannya yang mana penelitian milik saudara suwandari dan Badrus ini berjenis kualitatif. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu sama – sama meneliti mengenai subjek media *meme* sejarah.
3. Penelitian ketiga, Ani Fidasari dengan penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode Rountable dengan Media Gambar Meme terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote pada siswa kelas X SMAN 21 Jakarta, tahun 2016, jurusan Sastra Indonesia Universitas Negeri Jakarta. Hasil dari

penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode Metode Roundtable dengan Media Gambar Meme terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote dengan rata-rata kemampuan eksperimen adalah 91,53 lebih tinggi dari kemampuan menulis siswa dalam kelas control. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang penulis teliti terletak pada variable X yang memakai Metode berbantuan media *meme* sehingga focus penelitiannya terletak pada metode Roundtable. Untuk persamaanya kedua penbelitian ini sama-sama menggunakan media *meme* sebagai media pembelajaran.

4. Penelitian milik Fikri Pratama dan Muhammad Fackhrudin dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Meme Sejarah terhadap Hasil belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah di SMAN 51 Jakarta, tahun 2021, Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta, vol.1 no.3 Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ialah terdapat pengaruh dalam penggunaan meme untuk media pembelajaran ketikamelihat hasil belajar siswa SMAN 51 Jakarta. Kelas eksperimen jauh lebih bermanfaat dari kelas kontrol karena dalam kelas eksperimen menggunakan media meme sejarah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu terletak pada variable Y yang mana penelitian milik saudara Fikri Pratama ini meneliti pengaruh media *meme* sejarah terhadap hasil belajar. Sedangkan persamaan kedua penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *meme* sebagai alat bantu belajar.
5. Penelitian milik Siti Ansoriyah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Meme terhadap Keterampilan Menulis Anekdote pada

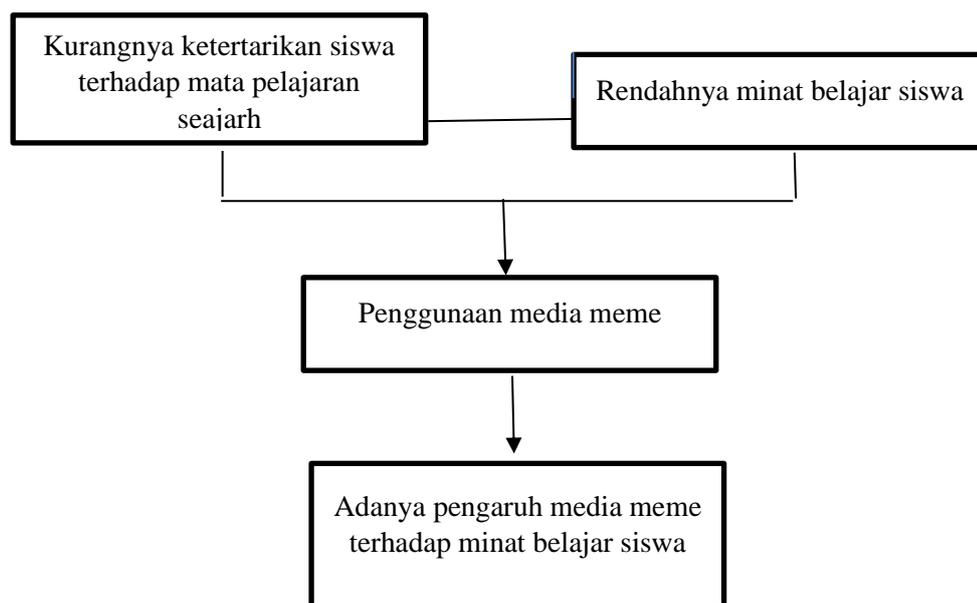
Siswa Kelas X SMA Negeri 88 Jakarta, tahun 2019, Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Majalengka, vol.3 No.1. Dari penelitian tersebut kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi, dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu kelas Ekspserimen menjadi lebih semangat, aktif, dan bertanggung jawab. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu terletak pada variable X yang memiliki focus subjek pada model pembelajaran jigsaw. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang penulis teliti terletak pada sama-sama menggunakan media *meme* sebagai alat bantu pembelajaran.

2.3 Kerangka Konseptual

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran sejarah ialah minimnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa yang kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah biasanya menganggap sejarah sebagai pelajaran yang jenuh dan membosankan. Pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran sejarah. Hal ini membutuhkan kreativitas guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan media sebagai sarana dalam proses belajar.

Proses perolehan hasil belajar yang maksimal tidak hanya terfokus pada minat belajar saja, melainkan ada faktor lain seperti media dalam pembelajaran. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan agar mencapai tujuan pembelajaran (Dzamarah, 2010: 120). Media *meme* sejarah menjadi media alternatif untuk menjelaskan pembelajaran sejarah dengan berupa

gambar yang berisi fakta sejarah disertai guyonan. Hal ini dapat membangun sebuah suasana baru dalam proses belajar sehingga siswa dapat lebih memperhatikan pembelajaran dengan senang, menarik, tidak membosankan dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Abdullah (2015:205) Hipotesis merupakan opini jawaban yang sifatnya sementara terhadap suatu masalah yang diteliti, sehingga kebenarannya harus diuji secara nyata dari dua variabel tersebut. Hipotesis menjabarkan hubungan dari apa yang direncanakan untuk diteliti. Variabel tersebut adalah variabel bebas, yang mana variabel penyebab dan variabel terikat, hipotesis adalah pernyataan sementara yang harus diterima menurut pada logika ilmu pengetahuan, serta masalah dan penelitian terdahulu

1. H_a : Terdapat pengaruh media meme terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan Perang Dunia II dikelas XI IPS 5 SMA Negeri 1 Ciamis .
2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media meme terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan Perang Dunia II dikelas XI IPS 5 SMA Negeri 1 Ciamis.

Berdasarkan, keterangan diatas peneliti membuat pengajuan hipotesis: terdapat pengaruh media meme terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan Perang Dunia II dikelas XI.

2.5 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini dapat dijabarkan ke dalam dua pertanyaan penelitian yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media meme pada proses pembelajaran sejarah kelas XI IPS 5 di SMAN 1 Ciamis.
2. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media meme terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi Perang Dunina II kelas XI IPS 5 di SMA Negeri 1 Ciamis?