

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Teknologi mengalami kemajuan yang begitu pesat sehingga memberikan dampak pada kehidupan yang kita alami pada saat ini. Melalui peningkatan tersebut setiap negara berlomba untuk memperbaiki setiap bidang yang dianggap penting dalam kemajuan bangsa kedepannya salah satunya adalah bidang Pendidikan. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh Sumber Daya Manusia (SDM), dan kualitas SDM tersebut juga ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Pendidikan merupakan upaya yang secara sadar ditujukan guna untuk mengalami perubahan tingkah laku dalam proses menuju kedewasaan(Ahmadi, 2001:69). Sedangkan menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tertulis bahwasannya pengertian dari pendidikan merupakan sebuah proses yang sengaja dan dipikirkan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dalam membangun potensi yang ada dalam diri peserta didik agar dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak baik, beserta berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Demi mewujudkan ketercapaian Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tersebut maka dilakukanlah berbagai upaya dalam dunia pendidikan tersebut seperti pengembangan model,metode,media pembelajaran,Pergantian kurikulum, serta perubahan sistem penilaian dan lainnya.

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang memiliki tujuan untuk membantu proses belajar peserta didik pada suatu lingkungan belajar (Djamaludin & Wardana 2014:14 ). Sementara itu guna untuk mencapai tujuan pendidikan haruslah dilakukan berbagai upaya agar para siswa dapat menikmati pembelajaran yang baik dan juga memiliki semangat motivasi belajar yang tinggi. Tenaga pendidik haruslah memiliki ide-ide kreatif untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran, media pembelajaran, serta metode pembelajaran yang diharapkan dapat menambah semangat dan motivasi para siswa dalam menempuh pendidikan. Seperti halnya dalam penelitian ini penulis akan meneliti mengenai pengaruh penggunaan media meme dalam pembelajaran sejarah (Djamaluddin & Wardana, 2014:15).

Sejarah merupakan sebuah cabang ilmu yang mengkaji sebuah proses perkembangan atau perubahan yang terjadi pada kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya di masa lampau (Heriyati, 2017:10). Dalam aspek ini sejarah merupakan ilmu yang mengkaji atau membahas suatu perubahan yang terjadi di masa lampau guna untuk menjadikan suatu pembelajaran di masa mendatang. Peranan sejarah begitu penting dalam kehidupan, setiap hal yang kita lakukan merupakan sebuah sejarah di masa mendatang layaknya sebuah kebudayaan yang terus muncul di setiap generasi secara turun temurun hal ini tak lepas dari peranan sejarah yang kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jadi seperti yang di utarakan oleh Widja dalam Sutrisno (2011:50), Pembelajaran sejarah merupakan suatu gabungan dari pembelajaran yang menelaah berbagai peristiwa masa lampau yang berhubungan dengan masa kini. Sedangkan menurut

Departemen Pendidikan Nasional (2019:10) Sejarah merupakan sebuah pelajaran yang penting, yang mana berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya suatu perubahan yang terjadi di masyarakat di masa lampau, serta untuk membangun prespektif memahami, menemukan dan menjelaskan arti jati diri bangsa ditengah-tengah perubahan dunia.

Minat belajar penting agar terjadi perubahan tingkah laku dalam belajar kearah yang lebih positif. Menurut Wardian (2004:149) peserta didik yang minat belajarnya tinggi melakukan berbagai aktifitas lebih aktif dan cepat dibandingkan dengan yang memiliki minat rendah. Sehingga terlihat pentingnya minat belajar juga termasuk kedalam upaya meningkatkan prestasi, sebuah minat pembelajaran tinggi dapat memotivasi belajar dengan lebih baik. Untuk menarik minat belajar siswa menurut Rusman (2012:47) bisa dilakukan dengan menggunakan media yang menarik. Melihat pentingnya pembelajaran sejarah maka haruslah dibarengi dengan semangat minat belajar para siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah, namun tidak setiap siswa memiliki minat belajar yang tinggi dalam setiap pembelajaran seperti di utarakan dalam point di atas bahwa sekiranya dapat dilihat indikator yang berpengaruh dengan minat belajar siswa, yaitu salah satunya adalah media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Menggunakan media pembelajaran konvensional akan membuat para siswa menjadi bosan dan akhirnya mengalami kurangnya minat pada pembelajaran tersebut. Oleh karena itu diperlukannya penggunaan media yang bervariasi dalam melakukan pengajaran, terkait dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan media belajar dalam pendidikan dapat membangkitkan minat dan

motivasi siswa dalam belajar, mengurangi adanya verbositas, menghasilkan penalaran yang sistematis dan juga meningkatkan pemahaman siswa dalam pengembangan diri (Arsyad, 2013:3).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Ciamis dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kelas XI IPS 5 selama 3 pertemuan, minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kurang memuaskan. Hal ini didasari pada masih kurang tercapainya indikator minat yang mencakup rasa senang, ketertarikan, perhatian dan aktivitas. Berdasarkan indikator minat belajar tersebut peneliti merasa minat belajar siswa masih kurang. Hasil pengamatan menunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung rasa senang terhadap pembelajaran sejarah masih belum terlihat dibuktikan dengan masih adanya siswa yang kurang fokus pada pembelajaran. Selanjutnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah belum begitu terlihat baik hal ini didasari pada tidak terlihatnya sikap ketertarikan dari diri siswa. Kemudian kurangnya perhatian siswa pada saat mengikuti pembelajaran sejarah terlihat masih adanya siswa yang acuh dan terkesan menyepelkan saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa juga masih terlihat ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan kondisi kelas tersebut tentunya akan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Menurut Hamalik (2012:2) untuk mengatasi suasana yang tidak kondusif seperti ini ada beberapa alternatif cara, solusinya dapat menggunakan media pembelajaran yang bagus dan juga tidak membosankan. Dengan situasi demikianlah media pembelajaran sebagai alat dalam menunjang proses

pembelajaran yang digunakan untuk membuat sebuah pembelajaran menjadi lebih efektif . Maka demikian peneliti mencoba untuk mengubah media pembelajaran yang digunakan dalam kelas tersebut, menjadi media yang bagus dan tidak membosankan sehingga diharapkan dapat menambah minat belajar sejarah para siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media merupakan faktor yang penting dalam sebuah pembelajaran, terlebih kemajuan teknologi sudah semakin berkembang pada saat ini sehingga memungkinkan jika perkembangan media ajar mengalami berbagai pembaharuan inovasi yang semakin bervariasi. Misalnya saja media meme, seorang guru bisa membuat sebuah konten pembelajaran menggunakan media meme karena memang karakteristik meme sendiri yang cocok diterapkan dalam pembelajaran sejarah, fakta-fakta sejarah dapat dikemas kedalam meme yang seringkali dielipkan humor dan goyongan sehingga diharapkan membuat para siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Meme sendiri dicetuskan untuk pertama kali oleh Ricard Dawskin melalui karyanya "*The Selfish Gene*" pada tahun 1976. "*We need a name for the new replicator, a noun that conveys the idea of a unit of imitation Mimeme comes from suitable greek root, nut i want a monosyllable that sound a bit like gene*". Jadi meme merupakan retrotika visual berisi gambar atau tulisan yang beredar di lingkungan media digital sebagai bentuk untuk mengeskpresikan sikap (Bachrudin & Warli, 2020:359).

Pemilihan media meme ini dipilih karena meme sudah cukup akrab di kalangan siswa. Bahkan sudah banyak beredar di social media mengenai forum-

forum meme yang bertemakan sejarah. Selain itu pula dengan berkembangnya teknologi sudah banyak software atau aplikasi yang mempermudah dalam pembuatan meme baik itu di komputer ataupun di *Hanphone*. Penelitian mengenai penggunaan media meme ini bukan hal yang pertama, tetapi sudah ada beberapa penelitian terdahulu yang memakai meme sebagai media pembelajaran salah satunya penelitian saudara Mufarikha (2019). Dengan acuan penelitian tersebut peneliti dapat memperoleh hasil terkait pengaruh meme sejarah pada minat belajar sejarah siswa. Meme juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran sejarah, hal ini di sampaikan oleh Mufarikha (2019:32) dalam penelitiannya, media pembelajaran *meme* efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pembelajaran sejarah.

Pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah pada minat belajar siswa, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MEDIA MEME TERHADAP MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA DI SMA NEGERI 1 CIAMIS (Quasi Experimental pada Siswa kelas XI IPS 5 Mata Pelajaran Sejarah Pokok Bahasan Perang Dunia II Tahun Ajaran 2022/2023)”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang terurai di atas maka di buat rumusan masalah yaitu “ Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media Meme terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Ciamis?”, maka rumusan masalah tersebut dapat dirinci menjadi :

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media meme pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 5 di SMA Negeri 1 Ciamis?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media meme terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 5 di SMA Negeri 1 Ciamis?

### **1.3 Definisi Operasional**

Definisi oprasional adalah batas pengertian variable yang dijadikan sebagai pedoman untuk suatu kegiatan (Widjono, 2008:19). Dapat diartikan bahwa definisi oprasional ini merupakan suatu ruang lingkup bahasan yang nantinya akan kita teliti yaitu kedua variable. Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran variable yang akan diteliti, maka diperlukan adanya definisi oprasional mengenai varibale yang akan diteliti :

#### **1.3.1 Media**

Media adalah sebuah bentuk lintasan yang dimanfaatkan individu guna untuk penyampaian ide, gagasan, dan pendapat. Dengan demikian ide, gagasan, serta pendapat mereka dapat disampaikan terhadap individu yang dituju Azhar (2022: 4). Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media adalah sarana penyampaian informasi kepada penerima yang dapat diperuntukkan dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima baik itu berupa pikiran, perasaan, perhatian agar tercipta komunikasi yang efisien dan efektif.

#### **1.3.2 Meme**

Meme mulanya berawal dari bahasa Yunani *Mimeme* yang artinya menirukan atau menyerupai, Menurut Ricard Dawkins dalam bukunya "*The selfish Gene*" sebagai orang yang pertama kali memperkenalkan istilah meme. Meme adalah suatu 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).

### **1.3.3 Minat Belajar**

Minat merupakan suatu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar akan sesuatu (Susanto, 2013:16). Minat timbul jika individu tersebut tertarik terhadap suatu yang mereka anggap penting bagi dirinya serta dapat memenuhi keinginan yang mereka inginkan. Minat belajar menjadi salah satu faktor dalam peningkatan minat belajar siswa yang bermanfaat dalam upaya pencapaian tujuan. Minat belajar harus merupakan dorongan dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan dari dalam diri. Minat belajar persis halnya dengan rasa suka dan ketertarikan dalam melakukan sesuatu tanpa adanya intervensi dari pihak manapun. Ketika siswa meletakkan minat besar dalam pembelajaran, maka hal itu dapat dikategorikan sebagai minat belajar yang didukung oleh proses penyampaian materi oleh pendidik.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan upaya atau tata cara sesuatu tersebut dapat dicapai setelah proses yang ditunjukkan hal itu selesai dilakukan. Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah dengan tujuan mengetahui masalah utama “Pengaruh Media Meme Terhadap Minat Belajar Siswa”. Dengan tujuan yang berkorelasi dengan rumusan masalah, maka tujuan peneliti, yakni:

1. Dalam rangka mengetahui mekanisme pelaksanaan proses belajar sejarah dengan memanfaatkan media Meme pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ciamis.

2. Dalam rangka mengetahui pengaruh penggunaan Media Meme terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ciamis.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dibentuk dengan harapan untuk dapat digunakan secara teoritis, maupun praktis diantaranya:

#### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diupayakan mampu dijadikan sebagai sumber referensi bagi guru dalam pengetahuan dan wawasan khususnya dalam bidang pendidikan yang berkorelasi dengan Pengaruh penggunaan Media Meme terhadap Minat Belajar sejarah siswa

#### **1.5.2 Kegunaan Empiris**

Pada penelitian ini diupayakan mampu meningkatkan pemikiran dan sumbangsih ilmu mengenai penggunaan media meme terhadap minat belajar sehingga diharapkan media meme ini dapat digunakan dan dikembangkan kembali pada mata pelajaran lainnya.

#### **1.5.3 Kegunaan Praktis**

##### **1.5.3.1 Bagi Sekolah dan Guru**

Hasil dari penelitian ini diupayakan mampu memberikan sumbangsih dalam menaikkan kualitas pembelajaran dan juga dapat memberikan umpan balik positif bagi pelajaran sejarah sehingga dapat meningkatkan minat belajar para siswa di sekolah tersebut.

### **1.5.3.2 Bagi Siswa**

Hasil dari penelitian ini diupayakan mampu mendorong minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah,serta mampu untuk menumbuhkan rasa kreativitas dalam pembelajaran setelah penggunaan media meme ini.

### **1.5.3.4 Bagi Peneliti Lain**

Diharapkan penelitian ini menjadi literatur bagi peneliti selanjutnya untuk lebih menyempurnakan penelitian mengenai penggunaan media meme.