ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 5 No. 1 Tahun 2023

Pengembangan *Meme* Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Di SMAN 13 Padang

Aldi Yuherman [1(*)],Ridho Bayu Yefterson [2]
[1,2]Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
[(*)]Yuhermanaldi33@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by teachers who do not use any learning media in the history learning process so that learning becomes monotonous. Therefore, it is necessary to develop historical meme learning media that can increase students' understanding of historical material. The aims of this study are (1) to develop historical meme media as a history learning medium at SMAN 13 Padang. (2) To develop the use of historical memes in learning history for students of SMA N 13 Padang. The method in this study is to use research and development (R & D) methods. The model used is the ADDIE, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation model, but this research only reaches the Implementation stage. The subject of the limited trial was students of class XI IPS 1 at SMAN 13 Padang, with the object of the limited trial namely historical meme media. The product of development research is historical meme media. Based on the results of the validation test of material experts and media experts using a Likert scale with an average value of 3.5 for material validation test and 3.33 for media, it can be concluded that the media is very feasible. The results of the teacher's practicality test showed results with an average value of 3.3 and students' practicality results with an average value of 3.18. The conclusion from this study is that historical memes can be developed and applied in class as learning media.

Keyword : *Historical memes, learning media, cognitive theory*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru yang tidak menggunakan media pembelajaran apapun dalam proses pembelajaran sejarah sehingga pembelajaran menjadi monoton. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran *meme* sejarah yang bisa menambah pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mengembangkan media *meme* sejarah sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 13 Padang. (2) Untuk mengembangkan penggunaan *meme* sejarah dalam pembelajaran sejarah bagi siswa SMA N 13 Padang. Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(R & D)*. Model yang digunakan adalah model ADDIE, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation,* namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation.* Subjek uji coba terbatas yaitu siswa kelas XI IPS 1 SMAN 13 Padang, dengan objek uji coba terbatas yaitu media *meme* sejarah. Produk dari penelitian pengembangan yaitu media *meme* sejarah. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala *likert* dengan nilai rata-rata uji validasi materi 3,5 dan media 3,33 sehingga dapat disimpulkan media sangat layak. Hasil uji kepraktisan guru menunjukan hasil dengan nilai rata-rata 3,3 dan hasil kepraktisan peserta didik dengan nilai rata-rata 3,18. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *meme* sejarah bisa dikembangkan dan diterapkan di kelas sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : *Meme* sejarah, media pembelajaran, teori kognitf

Kronologi
ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 5 No. 1 Tahun 2023

PENDAHULUAN

Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampilkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Ekayani, 2017). Kehadiran media pembelajaran akan sangat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak pada hal belajar. Dikatakan demikian karena secara psikologis indera bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan murid pada hal belajar lantaran media bisa menciptakan hal-hal yang bersifat tak berbentuk sebagai lebih kongkrit (nyata) (Rahmawati et al., 2022).

Berdasarkan pengalaman observasi peneliti selama melakukan praktek lapangan Juli-Desember 2021 di SMAN 13 Padang. Permasalahan yang terjadi adalah berkaitan dengan masalah tentang media pembelajaran. Guru yang tidak menggunakan media pembelajaran apapun selama proses pembelajaran sejarah sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan berkesan satu arah saja. Berdasarkan pengamatan peneliti para guru di SMAN 13 Padang terutama guru sejarah masih menggunakan gaya belajar yang konvensional seperti menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi di depan kelas dan tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali, tentu cara ini sangat membosankan bagi para siswa terutama mengenai materi sejarah yang padat. Oleh karena itu perlu dibuat media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sejarah guru dapat mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran, peserta didik juga mampu mengembangkan daya pikirnya yang kreatif di mana hal ini merupakan salah satu berpikir tingkat tinggi yang dapat mengajar peserta didik menjadi kritis (Birsyada et al., 2022). Media pembelajaran merupakan suatu perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan memberi serta menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien (Sahida et al., 2020). Dalam hal ini salah satu media yang bisa dikembangkan adalah media *meme* sejarah.

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan topik yang dibahas. Penelitian yang ditulis oleh Suswandari DKK dalam artikel yang berbahasa Inggris berjudul "Meme as a History Learning Media in The Post-Millennial Generation" Hasil penelitian menunjukkan bahwa meme memiliki kekuatan untuk menjadi stimulus bagi pembacanya untuk mengetahui informasi lebih lanjut. Karena sifat meme yang cenderung berisi lelucon, membuatnya mudah dibaca. Lalu Penelitian dari Mufarikha (2019) yang menganalisis tentang "Efektivitas Penggunaan Meme Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII MTS NU 01 Cepiring". Studi ini berfokus pada efektivitas meme dalam meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa Kelas VIII MTs NU 01 Cepiring. Hasilnya adalah bahwa terjadinya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Jadi penggunaan meme sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII MTs NU 01 Cepiring tahun pelajaran 2018/2019. Dan penelitian lainnya yaitu oleh Fikri Pratama Gemilang dkk dalam artikelnya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Meme Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah di SMAN 51 Jakarta".

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 5 No. 1 Tahun 2023

Kesimpulan pada artikel penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran meme sejarah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah SMAN 51 Jakarta.

Untuk menunjang penggunaan media pembelajaran diperlukan teori belajar yang sesuai dengan karakteristik media yang akan digunakan. Dalam perspektif kognitif, belajar adalah perubahan dalam struktur mental seseorang yang memberikan kapasitas untuk menunjukkan perubahan perilaku. Struktur mental ini meliputi pengetahuan, keyakinan, keterampilan, harapan dan mekanisme lain dalam kepala pembelajaran (Anidar, 2014). Teori kognitif yang terkenal adalah Piaget. Dalam pandangan Piaget, pengetahuan datang dari tindakan. Jadi, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya (Tauhid, 2020). Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar (Sutarto, 2017). Tingkah laku manusia merupakan ekspresi dan akibat dari asistensi internal manusia yang dapat diamati. Teori belajar yang berkembang berdasarkan teori ini adalah teori perkembangan Piaget, teori kognitif Bruner dan teori makna Ausubel (Sani, 2019).

Berbicara tentang media pembelajaran kita perlu mengetahui apa yang dimaksud dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk membuat peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru di Sekolah. Guru dapat memilih media yang sesuai untuk setiap kegiatan belajar mengajar agar tercapai tujuan dari proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah (Hafizh & Yefterson, 2019). Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu untuk membangun perspektif dan kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang (Susanti. Popi, 2021). Jadi untuk mencapai tujuan dan fungsi pembelajaran sejarah, memilih media yang tepat akan menjadi kunci untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Seorang pendidik dituntut kreativitasnya untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Tentunya yang paling paham mengenai kebutuhan peserta didik adalah pendidik pada satuan pendidikan yang bersangkutan (Suryani & Yefterson, 2021).

Meme pertama kali diperkenalkan oleh Richard Dawkins melalui bukunya berjudul Selfish Gene pada tahun 1976. Richard Dawkins menyebutkan bahwa meme adalah kata benda untuk menyampaikan gagasan atau budaya (Habib, 2021). Meme menampilkan kombinasi antara gambar foto slide dan teks, serta ditujukan untuk merespon suatu isu yang sedang menjadi perbincangan dalam diskursus sosial. Meme beroperasi dengan memanfaatkan media baru (new media) atau internet (Wadipalapa, 2015). Istilah meme juga mengacu pada sebuah mimikri atau untuk tujuan humor semata dari pengguna (individu) ke pengguna lainnya melalui internet. Meme internet mengambil bentuk dari gambar dan teks. meme internet lebih diakui sebagai imitasi yang mengandung parodi, sebab publik digital lebih mudah menyerap informasi humor daripada informasi yang terlalu serius (Haeri, 2019). Adanya internet yang sangat terbuka juga mendorong berkembangnya meme. Internet dan berbagai aplikasinya menyediakan tempat yang cocok untuk penyebaran meme dalam skala besar, karena meme digital dapat disebarluaskan dengan cepat dan akurat (Gemilang et al., 2021).

Meme adalah replicator yang mewakili ide atau pikiran tentang sebuah kultural penularan satuan atau sebuah imitasi. Menurut Zanetti menyatakan meme yang saat ini marak di internet “mengacu pada varian gambar, video, klise, dll. tertentu yang memiliki tema yang

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 5 No. 1 Tahun 2023

sama dan disebarluaskan oleh sejumlah besar pengguna". Meme yang awalnya dikenal sebagai pembawa humor, kini terus berkembang menjadi sarana penyebaran ilmu, kritik, dan media dari meme pencipta ke sebaran ideologi (Suswandari et al., 2021). Meme sejarah merupakan media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer, mudah dimengerti, terkesan lucu dan menghibur. Dapat disimpulkan bahwa meme adalah sebuah gagasan, ide, perilaku, gaya atau imitasi yang dapat berupa gambar maupun video yang dapat disebarkan untuk menyampaikan sindiran maupun kritikan. Penggunaan meme sejarah sebagai media pembelajaran ini juga merupakan bentuk kebaruan di dalam dunia Pendidikan sekaligus kebaruan di dalam penelitian ini serta karakteristik meme ini sesuai jika digunakan ketika pembelajaran sejarah disebabkan adanya fakta sejarah dengan dikemas secara menarik dan juga ditambah menggunakan lelucon yang menggelitik sehingga tidak membosankan siswa untuk dicermati, diharapkan akan merangsang siswa untuk lebih mendalami belajar sejarah (Gemilang et al., 2021).

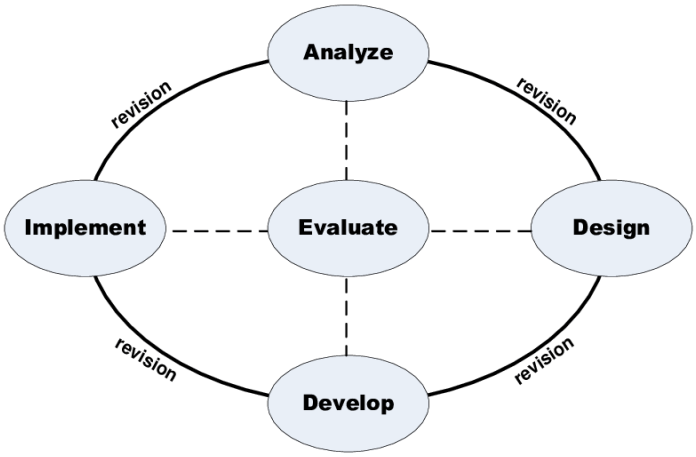
Penelitian ini menjadi penting dikarenakan belum banyak penelitian yang mengembangkan *meme* sejarah sebagai media pembelajaran dan berguna untuk kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran di kelas. Dan penelitian ini menjadi penting untuk diteliti dan dikembangan untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan kreatif. Menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta. Oleh karena itu penting dikembangkan media pembelajaran yaitu *meme* sejarah. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan *meme* sejarah sebagai media pembelajaran di SMAN 13 Padang. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *meme* sejarah yang dibuat sesuai dengan tahapan pada prosedur ilmiah penelitian R & D dengan menggunakan model ADDIE, yang dibatasi sampai tahapan implementasi dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga. Penelitian ini diimplementasikan kepada peserta didik di kelas XI IPS 1.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis baik bagi guru, peserta didik, sekolah dan peneliti sendiri. Diharapkan dalam pengembangan media meme sejarah bagi guru dapat mengubah pola sikap pendidik dalam mengelola pembelajaran yang memposisikan dirinya sebagai fasilitator dan mediator yang fleksibel sehingga kegiatan belajar yang dirancang akan menjadi lebih inovatif dan bermakna. Dan secara praktis bagi guru media meme sejarah ini dapat digunakan sebaik mungkin di kelas. Serta bagi peserta didik dalam pengembangan media meme sejarah diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa. Dan tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengembangkan media meme sejarah sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 13 Padang. (2) Untuk mengembangkan penggunaan meme sejarah dalam pembelajaran sejarah bagi siswa SMA N 13 Padang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) atau R&D merupakan penelitian yang dipergunakan untuk pengembangan atau memvalidasi produk-produk yang diperuntukkan bagi Pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE.

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 5 No. 1 Tahun 2023



Gambar 1 Model ADDIE
(Branch, 2009)

Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah data kuantitatif dengan menggunakan skala *likert*. Data kuantitatif didapat dari sumber instrumen kelayakan dan praktikalitas terhadap media *meme* sejarah yang sedang dikembangkan. Subjek untuk uji kelayakan materi pada media *meme* sejarah dilakukan oleh satu satu dosen departemen pendidikan sejarah yaitu Drs. Zul Asri. M.hum. Dan uji kelayakan media *meme* sejarah dilakukan oleh salah satu dosen departemen pendidikan sejarah yaitu Hera Hastuti S.pd, M.Pd. Subjek uji praktikalitas media *meme* sejarah dilakukan oleh salah satu guru SMAN 13 Padang yaitu Aprilia Putri. S.pd. dan untuk uji praktikalitas peserta didik dilakukan di SMAN 13 Padang kelas XI IPS 1 sebanyak 35 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah Pengembangan Media *Meme* Sejarah

a. Tahap Analisis

Analisis dalam mengembangkan produk media pembelajaran merupakan sesuatu hal yang perlu dilakukan karena dengan menganalisis kita tahu apa yang perlu kita lakukan. Analisis yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar dan kendala selama proses pembelajaran terutama tentang media pembelajaran. Menganalisis berbagai macam kebutuhan seperti kebutuhan peserta didik, guru, media pembelajaran, kurikulum dan lingkungan sekolah, hal ini dilakukan agar bisa menemukan solusi untuk permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan salah satu guru sejarah di SMA N 13 Padang tentang media pembelajaran, beliau mengatakan bahwa media pembelajaran itu penting, dengan menggunakan media pembelajaran sistem pembelajaran tidak monoton dan para siswa lebih mengerti tentang materi yang dijelaskan oleh guru. Dan juga perlunya guru lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran, bahwa pengembangan media pembelajaran masih minim dilakukan oleh para guru. Sehingga diperlukan suatu inovasi baru berupa media pembelajaran yang bisa mendukung peserta didik dalam pemahaman terhadap materi sejarah.

Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah media *meme* sejarah. Dalam analisis kurikulum untuk mencapai alur tujuan pembelajaran peneliti memilih materi "Pendudukan Jepang di Indonesia". Peneliti mengembangan produk media pembelajaran

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 5 No. 1 Tahun 2023

meme sejarah untuk mengatasi minimnya penggunaan media pembelajaran. Memahami kebutuhan guru yaitu perlu dibuatkan media yang inovatif, kreatif dan menarik. Dan dalam analisis kebutuhan lingkungan diperlukannya media pembelajaran tanpa akses internet. *Meme* sejarah yang dikembangkan peneliti berlandaskan pada teori kognitivisme. Menurut teori kognitivisme, pembelajaran terjadi dengan mengaktifkan indra siswa agar memperoleh pemahaman. Pengaktifan indra dapat diperoleh dengan menggunakan media/alat bantu menggunakan berbagai metode. Media *meme* sejarah sangatlah cocok menurut peneliti untuk menambah pemahaman siswa tentang sejarah.

b. Tahap Perancangan

Pada tahapan ini diawali dengan menentukan materi yang akan dijadikan *meme* sejarah. Materi pembelajaran sejarah yang akan digunakan adalah KD. 3.11 "Menganalisis kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang". Dengan materi pokok pendudukan Jepang di Indonesia. Lalu berikutnya membuat ringkasan materi tentang pendudukan Jepang di Indonesia. Pada tahap ini peneliti membuat ringkasan materi dari bahan bacaan yang telah dipersiapkan. Bahan bacaan yang digunakan berupa buku dan artikel jurnal tentang pendudukan Jepang di Indonesia. Tahap berikutnya mengumpulkan gambar untuk dijadikan sebagai bahan mentahan meme sejarah.

Pada tahap ini peneliti akan mencari gambar yang sudah ada di internet untuk dijadikan bahan atau mentahan meme sejarah. Gambar yang dipilih sesuai dengan narasi dan konteks yang relevan antara tulisan dengan gambar sehingga tulisan yang ada bisa didukung oleh gambar untuk mengeluarkan sebuah ekspresi berupa pesan yang mengandung fakta sejarah. Berikutnya proses pembuatan, editing dan mencetak meme sejarah. Pada tahap ini akan dilakukan proses editing antara gambar dan narasi dengan menggunakan Aplikasi Canva. Tahap selanjutnya mencetak materi singkat, pada tahapan ini ringkasan materi yang sudah dipersiapkan akan dicetak untuk digunakan. dan tahapan terakhir pengemasan produk, pada tahap ini produk akan dikemas dan disajikan dalam bentuk permainan mencocok antara meme sejarah dengan narasi yang sudah dibuat.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk berupa meme sejarah. Peneliti mengumpulkan sumber referensi dari materi yang akan dipilih yakni pendudukan Jepang di Indonesia. Peneliti mengumpulkan bahan bacaan dari sumber yang dapat dipercaya yakni buku dan artikel jurnal. Peneliti juga membuat ringkasan materi untuk dijadikan bahan bacaan untuk membuat meme sejarah serta penjelasan materi dari setiap meme sejarah.

Peneliti juga akan mengumpulkan gambar-gambar dari kartun atau scane film yang sudah ada untuk dijadikan sebagai bahan mentahan pada proses pembuatan meme sejarah. Dan setelah melewati proses editing, meme sejarah dan materi lalu dicetak dan ditempelkan dikertas karton yang sudah dipotong dengan ukuran sebesar kertas HVS. Hasil dari penyajian dan penggunaannya akan berbentuk permainan mencocokan antara meme sejarah dengan materi/narasi yang tepat.

Meme sejarah yang sudah selesai dibuat kemudian akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk diuji kelayakannya. Apabila telah selesai melakukan validasi oleh kedua ahli dan dinyatakan layak maka produk meme sejarah dapat diuji cobakan. Namun jika belum dikatakan layak terlebih dahulu harus direvisi sampai media dinyatakan layak oleh ahli.

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 5 No. 1 Tahun 2023

d. Tahap Implementasi

Tahap ini dilakukan uji coba terbatas untuk menguji subjek media *meme* sejarah di lapangan. Uji coba dilakukan setelah media *meme* sejarah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba terbatas dilakukan kepada salah satu kelas di SMAN 13 Padang pada kelas XI IPS 1 dengan jumlah 35 siswa sebanyak satu kali pertemuan yaitu pada tanggal 25 Oktober 2022. Adapun model pembelajaran yang digunakan adalah *Discovery Learning*.

B. Hasil Uji Kelayakan

a) Uji kelayakan materi pada media *meme* sejarah

Ahli materi yang memberikan penilaian kelayakan materi yang terdapat pada *meme* sejarah dengan hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil analisis uji kelayakan materi

No.	Komponen	Hasil
1.	Score ideal	40
2.	Score didapat	35
3.	Rata-rata hasil yang didapat	3,5
4.	Kategori	Sangat Layak

Hasil penilaian validasi materi pada tabel 1 diatas menunjukan nilai rata-rata sebesar 3,5 dengan kategori sangat layak. Pada media yang dikembangkan ini memuat materi kelas XI sejarah Indonesia tentang pendudukan Jepang di Indonesia. Dalam melakukan analisis terhadap penilaian validasi materi dengan menggunakan skala likert. Sehingga dapat diintrepetasikan bahwa materi pendudukan Jepang di Indonesia pada meme sejarah sangat layak untuk digunakan pada media pembelajaran. Pada penelitian ini *meme* sejarah mengandung materi pendudukan Jepang di Indonesia, peserta didik akan memperoleh informasi tentang penyerangan pangkalan Angkatan Laut Amerika Serikat oleh Jepang yang menjadi penyebab Perang Dunia 2 di kawasan Asia, Jepang berhasil merebut Indonesia dari tangan Belanda, dampak pendudukan Jepang di Indonesia, dan akhir pendudukan Jepang. Informasi-informasi ini akan dapat diperoleh oleh peserta didik dalam *meme* sejarah yang berisi konten sejarah.

b) Uji kelayakan media *meme* sejarah

Ahli materi yang memberikan penilaian kelayakan materi yang terdapat pada *meme* sejarah dengan hasil analisis sebagai berikut.

Kronologi
ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 5 No. 1 Tahun 2023

Tabel 2 Hasil analisis uji kelayakan media

No.	Komponen	Hasil
1	Score ideal	60
2	Score yang didapat	50
3	Rata-rata hasil yang didapat	3,33
4	Kategori	Sangat layak

Hasil penilaian validasi materi pada tabel 2 diatas menunjukan nilai rata-rata sebesar 3,33 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dari segi media. media *meme* sejarah ini berisi gambar atau foto yang dikolaborasikan dengan narasi singkat yang mengandung fakta sejarah atau peristiwa sejarah. Bentuk media *meme* sejarah dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik ditambah dengan narasi singkat yang menjadi daya tarik sendiri dari media *meme* sejarah ini. Sehingga informasi yang ada pada *meme* sejarah bisa tersampaikan kepada para peserta didik. *Meme* sejarah yang berisi gambar yang memiliki narasi singkat untuk mendukung ekspresi yang ada pada gambar berisi konten sejarah.

C. Hasil Uji Praktikalitas

1. Hasil uji praktikalitas oleh mata pelajaran sejarah guru sejarah

Dalam penelitian ini uji praktikalitas dilakukan oleh satu orang guru sejarah dengan hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil analisis praktikalitas oleh guru

No.	Komponen	Hasil
1.	Score Ideal	40
2.	Score yang didapat	33
3.	Rata-rata hasil yang didapat	3,3
4.	Kategori	Sangat layak

Dari data tabel 3 diatas didapatkan hasil dari uji coba praktikalitas yang dinilai oleh guru dengan hasil score rata-rata 3,3. Hasil analisis praktikalitas ini menggunakan skala *likert* dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan media *meme* sejarah sangat layak digunakan oleh guru. Penilaian yang dilakukan oleh guru bertujuan selayak apa media meme sejarah ketika digunakan oleh guru didalam kelas. ketika guru menggunakan *meme* sejarah sebagai media pembelajaran di kelas guru harus bisa memanfaatkan media ini dengan baik. Dan memperkenalkan sejarah dengan cara yang baru seperti belajar sejarah lewat *meme*.

ISSN 1411-1764
e-ISSN 2722-3515
Vol. 5 No. 1 Tahun 2023

2. Hasil uji praktikalitas oleh peserta didik

Dalam penelitian ini untuk menguji media *meme* sejarah, peneliti melakukan uji coba ke kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa 35 orang dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil uji praktikalitas oleh peserta didik

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1.	Tampilan	3,13	Layak
2.	Isi	3,37	Sangat layak
3.	Kepraktisan	3,05	Layak
4.	Score secara keseluruhan	3,18	Layak

Hasil praktikalitas media *meme* sejarah yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa 35 orang dapat dilihat dari 3 aspek penilaian yaitu dari segi aspek tampilan memperoleh score rata-rata 3,13 sehingga dikategorikan layak. Dari segi isi memperoleh score 3,37 sehingga dikategorikan sangat layak. Dan dari segi kepraktisan memperoleh score 3,05 sehingga dikategorikan layak. Serta secara keseluruhan hasil analisis praktikalitas media meme sejarah memperoleh score rata-rata 3,18. Disimpulkan bahwa media *meme* sejarah yang diinterpretasikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dulu menyampaikan konteks materi terlebih dahulu kepada para peserta didik. Guru membentuk beberapa kelompok kecil dan guru kemudian memperlihatkan beberapa meme sejarah dan peserta didik diharapkan untuk mengamati dan mengambil informasi yang terdapat pada *meme* sejarah tersebut. Dan ketika peserta didik sudah memahami konteks materi pada *meme* sejarah peserta didik akan memperoleh informasi sejarah. Peserta didik akan disajikan dengan meme sejarah yang telah dibuat sebanyak 6 *meme* sejarah, yang masing-masing *meme* sejarah tersebut memiliki informasi-informasi yang berbeda. Peserta didik juga diberikan selembaran materi untuk sebanyak 6 materi singkat. Peserta didik harus bisa mencocokan antara *meme* sejarah dengan konteks materi yang terdapat pada meme sejarah. Dengan begitu peserta didik bisa paham pesan yang ingin disampaikan dari *meme* sejarah tersebut. Pada bagian akhir pembelajaran guru bisa menyimpulkan hasil pembelajaran.

KESIMPULAN

Sesuai dengan pembahasan pada penelitian ini yang berjudul " Pengembangan *Meme* Sejarah Sebagai Media Pembelajaran di SMAN 13 Padang" jadi dapat disimpulkan pada penelitian ini *meme* sejarah dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran di SMAN 13 Padang. Pengembangan meme sejarah sebagai media pembelajaran bisa diterapkan di sekolah hal ini dibuktikan dengan hasil uji kelayakan media *meme* sejarah yang memperoleh kategori sangat layak ketika dinilai. Dan ketika diujikan ke sekolah untuk praktikalitas guru memperoleh kategori sangat layak dan untuk praktikalitas peserta didik memperoleh kategori layak untuk digunakan. Pengembangan media *meme* sejarah sebagai media pembelajaran merupakan sesuatu yang baru dan belum banyak orang yang melakukan penelitiannya. *Meme* sejarah yang berisi konten sejarah yang bergambar ditambah dengan narasi singkat yang mendukung ekspresi atau pesan yang ingin

disampaikan diharapkan dapat merubah suasana belajar di kelas. *Meme* sejarah sebenarnya memiliki fungsi lain selain untuk humor, fungsi lain itu ialah meme sejarah ini tentu bisa digunakan sebagai media untuk belajar, khususnya belajar sejarah, karena meme sejarah juga dapat mempengaruhi nilai siswa maka kedepannya, *meme* sejarah ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang terbarukan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti memiliki saran, disarankan bahwa pendidik sebaiknya menggunakan *meme* sejarah sebagai media pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan dan diharapkan juga akan ada lagi orang yang akan melakukan penelitian tentang *meme* sejarah ini terutama pada bidang pendidikan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anidar, J. (2014). *Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran*.

Birsyada, M. I., Gularso, D., & Fairuzabadi, M. (2022). *Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Diorama Museum Di Sekolah*. *22*(1). https://doi.org/10.24036/diakronika/vol22-iss1/272

Ekayani, N. L. P. (2017). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA*. *March*.

Gemilang, F. P., Fakhruddin, M., & Ibrahim, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Meme Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah di SMAN 51 Jakarta. *Historiography: Journal of Indonesian History and Education*, *1*(3), 332–342.

Habib, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajar Meme Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTS MUHAMMADIYAH 1 Palembang. *The Japanese journal of gastroenterological surgery*, *15*(6), 945.

Haeri, I. Z. (2019). Foto Sejarah Pada Media Digital: Pewarnaan Dan Meme Berkonten Sejarah. *SASDAYA: Gadjah Mada Journal of Humanities*, *3*(1), 14. https://doi.org/10.22146/sasdayajournal.43884

Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*, *1*(3), 224–245.

Rahmawati, E., Harahap, N. B., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen*. *6*, 14114–14120.

Sahida, F., Nurfaizal, Y., & Waluyo, R. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Protozoa. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, *2*(02), 99–106. https://doi.org/10.35970/jinita.v2i2.291

Sani, R. A. (2019). *Srategi Belajar Mengajar* (1 ed.). PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

Suryani, M., & Yefterson, R. B. (2021). Bahan Ajar Handout Berbasis Gambar Dalam Melatih Kemampuan Berfikir Kronologis Siswa. *Jurnal Kronologi*, *3*(2), 101–108.

Susanti. Popi, Y. R. B. (2021). Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Multimedia Autoplay. *Kronologi.Ppj.Unp.Ac.Id*, *7*(1), 2477–8241. http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/184

Suswandari, Absor, N. F., & Soleh, M. B. (2021). Meme as a History Learning Media in The Post-Millennial Generation. *Paramita: Historical Studies Journal*, *31*(2), 270–280.

Sutarto. (2017). *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. *1*(02), 1–26.

Tauhid, R. (2020). *Dasar-Dasar Teori Pembelajaran*. *1*(2), 32–38.

Wadipalapa, R. P. (2015). Meme Culture & Komedi-Satire Politik: Kontestasi Pemilihan

Presiden dalam Media Baru. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, *12*(1), 1–17. https://doi.org/10.24002/jik.v12i1.440

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 23–27. https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77