

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa Revolusi Industri 4.0 ini, tuntutan kemajuan zaman semakin berkembang cepat. Seluruh negara terus berusaha supaya bisa menjawab tuntutan tersebut dengan melaksanakan berbagai usaha, salah satunya adalah melalui peningkatan kualitas pendidikan di segala tingkat pendidikan supaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia, diharapkan negara tersebut bisa mengambil keputusan – keputusan yang tepat sebagai bentuk dari jawaban menghadapi suatu tantangan di masa yang akan datang. Jika kita membahas mengenai pendidikan, pastinya terkait dengan kegiatan belajar dan pembelajaran yang berlangsung, baik itu dilakukan secara formal ataupun non formal.

Dalam hidup manusia, pendidikan termasuk salah satu unsur yang sangat penting. Jadi hal ini disebabkan karena pendidikan adalah sektor yang turut memberikan andil dalam mengembangkan kecerdasan manusia bersama dengan potensi yang dimiliki yang bertujuan untuk mempermudah kelangsungan hidupnya. Pendidikan juga merupakan kebutuhan dasar untuk pembangunan bangsa. Maju tidaknya suatu bangsa salah satu indikasi yang turut berperan adalah tergantung pada kualitas pendidikan bangsa tersebut. Pendidikan bisa dipakai sebagai

salah satu standar untuk mengukur tingkat kemajuan suatu bangsa atau negara. Hal tersebut disebabkan pendidikan merupakan wadah pembentuk sumber daya manusia. Semakin tinggi kualitas pendidikan yang diberikan, maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan (Hasbullah, 2011).

Menurut Hamalik, belajar itu tidak terdiri hanya mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam – macam keterampilan, dan cita – cita (Hamalik, 2012). Sesuai dengan pendapat tersebut, Witherington yang dikutip oleh Rusman mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola – pola respons yang baru terbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan (Rusman, 2012). Kalau kita membahas tentang kegiatan belajar, sebenarnya juga terkait dengan hasil pembelajaran itu sendiri. Hasil belajar itu ialah perubahan tingkah laku peserta didik yang muncul sesudah menjalani proses belajar mengajar. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerak terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas). Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai. Keberhasilan suatu proses pembelajaran bisa

dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor – faktor tersebut dapat berupa faktor pendukung atau faktor penghambat (Slameto, 2013).

Faktor – faktor yang dapat mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor – faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Dari beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang wajib diperhatikan. Soemanto mengelompokkan faktor – faktor yang mempengaruhi belajar menjadi tiga macam yaitu (Syarifuddin, 2011) :

a. Faktor Stimulus Belajar

Faktor stimulus meliputi panjangnya bahan belajar, tingkat kesulitan bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran, berat – ringannya tugas dan suasana lingkungan eksternal.

b. Faktor – Faktor Metode Belajar

Faktor metode belajar meliputi penggunaan media dalam pembelajaran yang bermacam – macam, kegiatan latihan atau praktik, Overlearning dan drill, resitasi selama belajar, pengenalan tentang hasil – hasil belajar, belajar dengan keseluruhan bagian dan penggunaan modalitas indra.

c. Faktor – Faktor Individual

Faktor ini meliputi kematangan, faktor usia, faktor perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi Kesehatan rohani dan motivasi.

Jika media pembelajaran yang disajikan juga kurang bervariasi dan monoton, bukan tidak mungkin siswa akan bosan, karena tidak adanya daya tarik baginya. Ia akan malas untuk belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, bisa disimpulkan bahwa jika penyajian media pembelajarannya kurang bervariasi dan terkesan monoton, maka siswa tersebut cenderung akan bosan serta bukan tidak mungkin juga tidak mengikuti pembelajaran sejarah dengan baik. Begitu juga sebaliknya, apabila media pembelajaran sejarah disajikan secara menarik, unik dan bervariasi, maka murid setidaknya tidak mengalami kebosanan.

“Sejarah merupakan mata pelajaran yang penting, karena berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya perubahan dan perkembangan masyarakat di masa lalu, dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa di tengah – tengah perubahan dunia.” (Departemen Pendidikan Nasional, 2019)

Selanjutnya Wiraatmadja mengutarakan bahwa:

“Dalam relevansinya dengan tantangan dan tanggapan (*challenge and response*) terhadap perubahan – perubahan yang bersifat

multidimensional dan berskala dunia dan berhubungan dengan masuknya era abad XXI, sejarah merupakan pengarah dan peneguh yang memberikan pedoman etika dan moral serta keteladanan dalam menghadapi kehidupan masa depan dengan penuh kebermaknaan.” (R. Wiraatmadja, 2012)

Melihat pentingnya mata pelajaran sejarah, hasil belajar dan media pembelajaran sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta. Adapun alasan yang melatarbelakangi dipilihnya SMAN 51 Jakarta sebagai tempat melakukan penelitian adalah dikarenakan tempat tersebut terdapat masalah pada hasil belajar siswanya. Di mana hasil belajarnya kurang memuaskan. Ini peneliti ketahui setelah peneliti melakukan studi pendahuluan, kemudian tempat tersebut bagi peneliti mempunyai kemudahan akses karena lokasinya yang tidak begitu jauh dari kampus peneliti serta didukung oleh sarana – prasarana yang memadai.

Menurut studi pendahuluan atau observasi awal yang peneliti lakukan, ketika peneliti mewawancarai guru sejarah yang bersangkutan, memang benar bahwasannya pada hasil belajar siswa tidak memuaskan. Data yang peneliti dapatkan di lapangan, persentase siswa Kelas X Tahun Ajaran 2020/2021 yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 60%, sedangkan yang mencapai KKM hanya 40% saja. Nilai KKM mata pelajaran Sejarah adalah 75. Itu berarti data yang peneliti

peroleh yaitu jumlah siswa kelas X yang berjumlah total 355 siswa, hanya 142 siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM, sedangkan sebanyak 213 siswa hasil belajarnya tidak mencapai KKM. Tidak hanya itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang bervariasi dan kurang menarik bagi siswanya. Hamalik mengatakan bahwa keadaan tersebut tidak menguntungkan bagi pembelajaran. Selanjutnya ia juga mengatakan bahwa untuk mengatasi hal yang demikian, guru bisa melaksanakan beberapa alternatif solusi, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa (Hamalik, 2012). Dalam situasi yang demikian lah, media sebagai alat bantu pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Bambang Soetjipto dan Cecep Kustandi, 2013). Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong suatu usaha pembaharuan dalam penggunaan hasil – hasil teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus bisa menggunakan peralatan yang ada di sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat – alat tersebut sudah sesuai dengan perkembangan zaman. Setidaknya guru harus mampu memakai alat yang murah dan efisien yang walaupun sederhana tetapi sudah menjadi kewajiban dalam usaha menggapai tujuan pengajaran yang dicita – citakan. Selain bisa

menggunakan peralatan yang ada, guru juga diwajibkan untuk bisa mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan media pembelajaran yang akan dipakai dalam pembelajaran apabila jika media yang diperlukan belum ada. Walaupun sudah dituntut untuk bisa menggunakan atau bahkan menciptakan media pembelajaran, tidak jarang masih saja ada guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Masalah ini nyata dialami oleh siswa karena kenyataan sekarang sangat sedikit guru yang menggunakan media pembelajaran di dalam pembelajaran di sekolah, padahal salah satu tugas oleh seorang guru adalah bagaimana cara mengatur pembelajaran agar dapat berjalan selektif dan seefisien mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. (Tri Yulianti, Herkulana dan Achmadi., 2018).

Oleh karena itu, sebagai salah satu langkah untuk memecahkan masalah tersebut peneliti ingin mengubah proses pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan unik sebagai salah satu upaya agar siswa tidak bosan. Seperti yang ada dalam Departemen Pendidikan Nasional yaitu salah satu usaha yang bisa dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah adalah dengan mengubah proses pembelajaran sejarah, salah satunya dengan memakai media pembelajaran yang menarik. Slide, film, radio, televisi, computer yang dilengkapi CD ROM dan hubungan dengan internet dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi tentang isu – isu lokal, nasional, bahkan internasional (Departemen Pendidikan

Nasional, 2019). Supaya menarik perhatian siswa dalam belajar, suatu media pembelajaran harus mempunyai tampilan yang menarik. Maka, Rusman berpendapat bahwa estetika juga merupakan sebuah kriteria yang perlu diperhatikan dalam menilai keefektifan media pembelajaran. Selanjutnya Rusman juga mengemukakan bahwa ada lima jenis media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kelima jenis media tersebut antara lain adalah media visual, media audio, media audio-visual, media kelompok penyaji, media objek dan media berbasis komputer (Rusman, 2012).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa komputer merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti yang kita ketahui di komputer sudah ada berbagai aplikasi dan program, dengan memanfaatkan aplikasi dan program yang ada di computer tersebut, seorang guru bisa membuat konten pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Misalnya saja bisa membuat meme sebagai inovasi yang terbaru. Tentunya meme yang berhubungan dengan mata pelajaran sejarah. Sampai saat ini sudah banyak aplikasi untuk membuat meme di komputer, bahkan membuat meme juga sudah bisa dibuat di *handphone*. Pemilihan media meme dipilih karena sudah akrab di kalangan siswa dan mudah diakses karena tersebar luas di internet dan media sosial. Jenkins mengemukakan bahwa meme merupakan retorika visual dengan melibatkan tulisan yang beredar di

lingkungan media digital dengan tujuan untuk mengekspresikan berbagai sikap sosial dan kasih sayang. Sependapat dengan Jenkins, Hahner mengemukakan bahwa meme sebagai alat yang penting untuk membuat dan rekreasi argument di era digital (Gumelar & Mulyati, 2018). Adanya internet yang sangat terbuka juga ikut berperan serta bagi perkembangan meme. Internet dan berbagai aplikasinya menyediakan tempat yang cocok untuk penyebaran meme dalam skala besar, hal ini karena meme digital dapat menyebar dengan cepat dan akurat (Nur Rohmah & Kusuma, 2019). Kemudahan dalam pencarian data ini menjadi salah satu faktor yang menjadi pertimbangan peneliti dalam pemilihan media pembelajaran. Selain daripada itu, karakteristik meme ini sangat cocok jika diterapkan dalam pembelajaran sejarah karena berisikan fakta sejarah dengan dikemas secara menarik dan juga dibumbui dengan humor yang menggelitik sehingga tidak membosankan siswa untuk dicermati, diharapkan akan merangsang siswa untuk lebih mendalami belajar sejarah. Jadi berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan di atas menunjukkan bahwasannya sejarah merupakan mata pelajaran yang penting, hasil belajar merupakan salah satu faktor yang memiliki kontribusi penting dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah, media pembelajaran yang ditampilkan kepada siswa di dalam mata pelajaran sejarah merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan. Berangkat dari asumsi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh

penggunaan media pembelajaran interaktif, lebih tepatnya melalui media meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah, dan akhirnya peneliti memutuskan untuk mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Meme Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 51 Jakarta.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengapa hasil belajar siswa kurang memuaskan dalam pembelajaran sejarah?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar jika kurang menarik akan menyebabkan kurang memuaskannya hasil belajar siswa dalam belajar sejarah?
3. Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran Meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan mempertimbangkan terbatasnya kemampuan peneliti, maka peneliti memutuskan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada: “Pengaruh Penggunaan Media

Pembelajaran Meme Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMAN 51 Jakarta.”

Peneliti membatasi masalah supaya penelitian ini bisa fokus hanya pada masalah pengaruh penggunaan media pembelajaran meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta, serta juga mempertimbangkan terbatasnya kemampuan peneliti.

D. Perumusan Masalah

Jika ditinjau dari pembatasan masalahnya, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran Meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian kali ini, peneliti membaginya menjadi dua jenis kegunaan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Penjabarannya yakni sebagai berikut:

- a. Kegunaan teoritis

Hasil daripada penelitian ini diharapkan sekali bisa memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan serta tentunya yang berkaitan dengan pengaruh

penggunaan media pembelajaran meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

b. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan bisa bermanfaat bagi pihak – pihak yang terkait serta pihak – pihak yang memerlukan.

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagi Guru

Hasil penelitian nanti setidaknya bisa mempermudah supaya menjadi pertimbangan sebagai suatu solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan hasil belajar siswa.

- Bagi Sekolah

Memberikan sumbangsih dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, kemudian juga bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan di kemudian hari.

- Bagi Peneliti

Jelas ini adalah suatu pengalaman yang berharga bagi peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

pembelajaran Meme sejarah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMAN 51 Jakarta.

