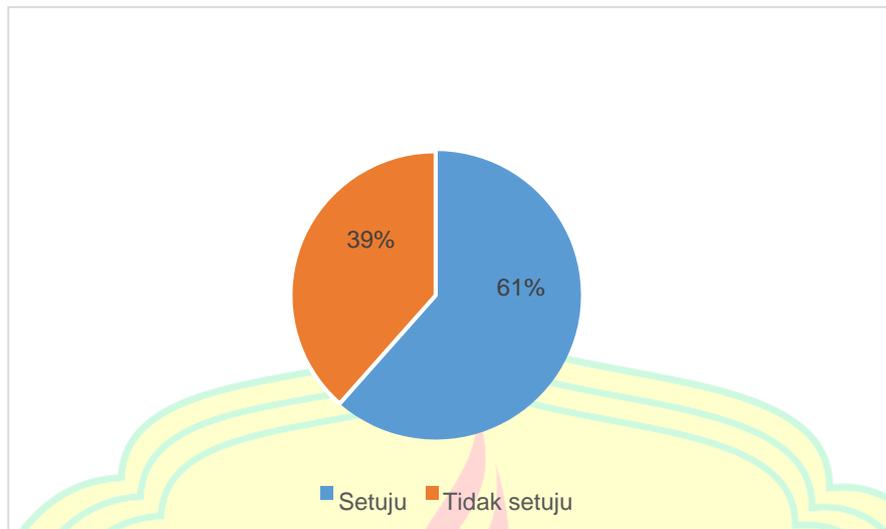


A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Mahasiswa yang mempelajari bahasa Jepang di perguruan tinggi tidak hanya mempelajari lima dasar keterampilan kebahasaan seperti *Bunpou*, *Kaiwa*, *Choukai*, *Dokkai*, *Sakubun*, dan huruf-huruf Jepang seperti *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji*. Tetapi juga turut mempelajari beberapa mata kuliah pilihan yang salah satunya adalah *Nihonshi*, atau diartikan sebagai mata kuliah sejarah Jepang. *Nihonshi* ini tentu perlu dipelajari karena merupakan hal yang patut dipahami sebagai mahasiswa yang belajar tentang bahasa Jepang itu sendiri.

Namun ketika mempelajari sejarah Jepang, masih terdapat kesulitan yang dialami mahasiswa. Yaitu adalah kesulitan dalam mengingat materi yang dialami oleh mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang di Universitas Negeri Jakarta. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan angket yang penulis sebarakan kepada 13 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Nihonshi* di semester 111 pada tahun 2019 lalu dengan jumlah mahasiswa sebanyak 13 orang.



Grafik 1.1
 Hasil angket dengan pertanyaan
 “Apakah Anda mengalami kesulitan pada mata kuliah *Nihonshi*?”

Dalam hasil angket tersebut, sebagian mahasiswa mengalami kesulitan di dalam pembelajaran *Nihonshi*. Kesulitan tersebut dikarenakan mahasiswa diharuskan menghafal berbagai macam kejadian, tempat, tokoh, dan waktu kapan kejadian tersebut terjadi, serta media pembelajaran yang terbatas.

Walaupun pelajarannya dikatakan cukup menarik, tetapi masih ada sedikit kekurangan yang menyebabkan para mahasiswa sulit untuk menghafal. Kesulitan tersebut tidak lain dikarenakan mahasiswa yang kurang mampu memaksimalkan penggunaan media ketika sedang melakukan presentasi di setiap perkuliahan. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah inovasi baru berupa media yang bisa memudahkan dan memotivasi mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah *Nihonshi*.

Media yang penulis asumsikan mampu digunakan dalam pembelajaran *Nihonshi* adalah media *Meme*. Berkembangnya budaya, terutama budaya populer, budaya pop atau biasa disebut “*pop culture*” membuat para mahasiswa pada abad ke- 21 ini mempunyai lebih banyak referensi dalam memahami

berbagai hal. Dalam hal ini film, *video game*, *anime*, dan sebagainya sudah menjadi makanan sehari-hari bagi mereka, maka tidak dapat dipungkiri kalau budaya pop tersebut ikut andil dalam perkembangan mahasiswa. Begitu juga *meme* yang semakin berkembang dengan semakin banyaknya referensi budaya pop.

Kekurangan dari media ini adalah makna *meme* itu sendiri, yang bisa dianggap satire dan ambigu bagi beberapa pembaca karena latar belakang pemahaman tentang referensi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, jenis *meme* yang akan digunakan dalam metode ini tentu saja akan dipilih sesuai fungsi kegunaan dengan konteks referensi dan materi di pembelajaran. Membangun suasana belajar yang cocok juga sangat penting dilakukan sebelum langsung masuk ke dalam materi yang menggunakan *meme* itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, dan apa yang sekarang sedang tenar juga sudah menjadi budaya di kalangan masyarakat, terutama golongan muda, akan lebih mudah dipahami dan menarik karena mahasiswa akan belajar bersama dengan budaya yang berlangsung pada zamannya. Maka dari itu, penggunaan *meme* di mata kuliah *Nihonshi* selain sebagai media pembelajaran, bisa digunakan mahasiswa sebagai media untuk mengekspresikan perasaannya melalui referensi-referensi yang nanti akan ditampilkan. Meningkatkan pemahaman, dan ketertarikan lebih bagi mahasiswa kepada mata kuliah *Nihonshi*. Dengan ini, peneliti memutuskan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Meme* Terhadap Pembelajaran Mata Kuliah *Nihonshi*” pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

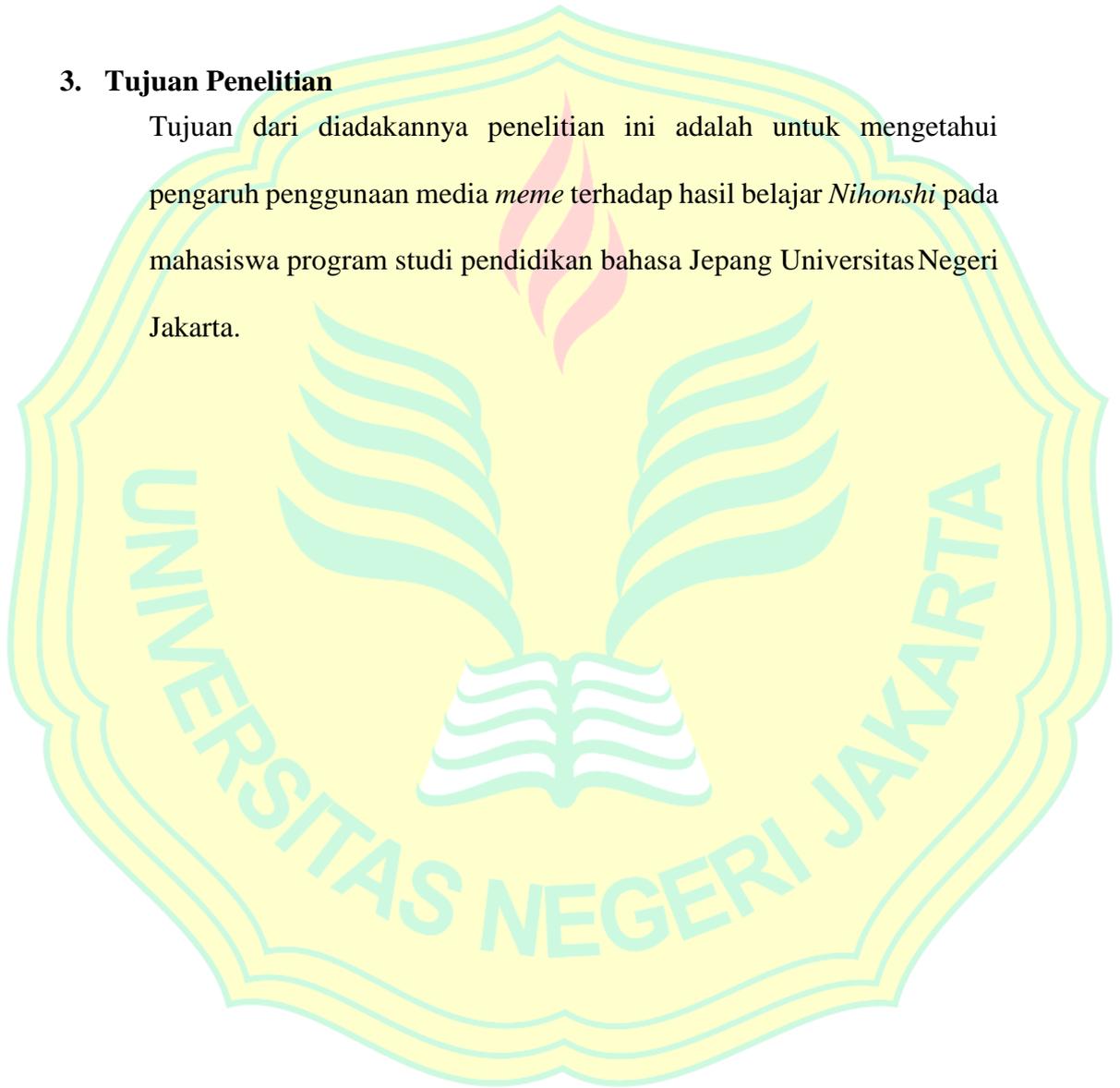
2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat adalah:

Bagaimana pengaruh penggunaan media *meme* terhadap hasil belajar *Nihonshi* pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *meme* terhadap hasil belajar *Nihonshi* pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.



B. ISI

1. Landasan Teoritis

1.1 Pembelajaran

Secara singkat pembelajaran adalah proses interaksi mahasiswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

1.1.1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran menurut Winkel dalam (Siregar dan Nara, 2010: 12) adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang langsung dialami siswa. Menurut Mulyasa (2008: 164), pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas mahasiswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Selanjutnya Miarso dalam Siregar dan Nara (2010: 12) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Selain itu, menurut Trianto dalam bukunya *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (2010: 17), pembelajaran adalah usaha sadar diri dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan

yang diharapkan. Trianto juga menambahkan pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah dari guru dan mahasiswa, di mana keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang ditetapkan.

Dari beberapa definisi pembelajaran menurut para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses komunikasi dua arah antara pengajar dan pembelajar yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan yang diharapkan bukan hanya bagi tujuan pendidikan saja, namun peran mahasiswa ketika terjun di masyarakat.

1.1.2 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi (Permendikbud nomor 22 tahun 2016), maka prinsip pembelajaran yang digunakan antara lain :

- 1) Dari mahasiswa diberi tahu menuju mahasiswa mencari tahu
- 2) Dari guru sebagai satu satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar
- 3) Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah
- 4) Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi
- 5) Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu

- 6) Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multidimensi
- 7) Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif
- 8) Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisik dan keterampilan mental
- 9) Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan mahasiswa sebagai pembelajar sepanjang hayat
- 10) Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran
- 11) Pembelajaran yang berlangsung di rumah, sekolah, dan di masyarakat
- 12) Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas
- 13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran
- 14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya mahasiswa

1.1.3 Pembelajaran yang efektif

Menurut Wragg dalam Susanto (2014: 188), pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Sedangkan menurut Uno dan Mohamad (2015: 173), pembelajaran dianggap efektif apabila nilai yang didapat pembelajar *memenuhi* batas minimal kompetensi yang telah ditentukan. Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam prosesnya, siswa ikut serta aktif secara keseluruhan, baik mental, fisik dan sosial dalam pembelajaran, serta adanya perubahan hasil belajar ke arah yang lebih positif serta adanya perubahan tingkah laku peserta ke arah yang lebih baik. Maka dari itu pengajar diharapkan dapat mencapai keefektivan pembelajaran.

Menurut Susanto (2014: 53-54) ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar mencapai keefektivan pembelajaran, antara lain :

- a. Guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis
- b. Proses belajar mengajar harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan adanya menyampaikan materi oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak.
- c. Waktu selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan secara efektif.

- d. Motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi
- e. Hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas baik, sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

Dari pengertian-pengertian pembelajaran yang efektif menurut para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila pembelajar ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar, dapat memudahkan pembelajar dalam memahami pelajaran, serta adanya perubahan hasil belajar maupun tingkah laku pembelajar ke arah yang lebih baik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Agar pembelajaran menjadi efektif dan berkualitas, maka pendidik harus terampil dan tepat untuk memilih berbagai metode, media, sumber belajar, dan penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan, tetapi tetap sesuai dengan tujuan pendidikan.

1.2 Media Pembelajaran

Dalam proses pengajaran tentunya terdapat proses komunikasi yang berlangsung, dan di dalam suatu sistem pengajaran terdapat suatu komponen yang disebut media pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media harus berdasarkan filosofi atau alasan teoritis yang benar. Istilah media secara harafiah berarti perantara atau pengantar, media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan atau informasi juga dapat dikatakan sebagai media. Jadi apapun bentuknya apabila dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dapat disebut sebagai media.

Di dalam pembelajaran, segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai penyampai pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik demi tercapainya tujuan pendidikan. Heinich, Molenda, Russel (1993) mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harafiah berarti “*perantara*”, yaitu adalah perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

Dalam kegiatan pembelajaran, komunikasi adalah salah satu dasar dari kegiatan belajar dan mengajar itu sendiri. Guru yang bertindak sebagai komunikator bertugas menyampaikan pesan pendidikan kepada penerima yaitu mahasiswa. Maka, media pembelajaran dibutuhkan dalam proses komunikasi pendidikan tersebut sebagai wahana penyalur pesan, agar pesan yang disampaikan oleh pengajar dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa.

Berikut ini ada beberapa pendapat mengenai pengertian media, NEA (*National Education Association*) menyebutkan bahwa suatu dalam bentuk tercetak, audiovisual, serta peralatannya dapat dikatakan sebagai media. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Lalu AECT (*Association of Education and Communication Technology*) Amerika menyatakan bahwa media digunakan sebagai sebuah bentuk yang beragam untuk menyalurkan dan mendapatkan pesan atau informasi.

Menurut Gagne (1970), media adalah segala macam jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Lalu Briggs (1970) mengemukakan bahwa segala alat fisik seperti buku, kaset, film, dan lain-lain yang mampu menyajikan pesan serta merangsang mahasiswa untuk belajar adalah media.

Selanjutnya menurut Arief S. Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Kemudian Umar Hamalik berpendapat bahwa media merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan ketertarikan antara guru dan mahasiswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.3 Meme

Menurut Richard Dawkins :

“Memes (discrete units of knowledge, gossip, jokes and so on) are to culture what genes are to life. Just as biological evolution is driven by the survival of the fittest genes in the gene pool, cultural evolution may be driven by the most successful memes”

“Meme (unit pengetahuan, gosip, lelucon, dan sebagainya) dalam kebudayaan, ibarat gen dalam hidup. Sama seperti evolusi biologis yang didorong oleh perlombaan gen terbaik, evolusi budaya mungkin didorong oleh meme terbaik.”

Dawkins (1976) berpendapat di dalam bukunya yang berjudul “The Selfish Gene”, bahwa evolusi kebudayaan dianalogikan dengan evolusi genetika, namun tidak berarti budaya diimplikasikan secara teoritis dengan genetika. Istilah *meme* (dibaca: mim) dikenalkan oleh Dawkins sebagai analogi di tingkat kebudayaan. Karena menurutnya evolusi tidak hanya pada kehidupan biologis saja, namun juga terdapat evolusi kebudayaan bagi manusia, dan *meme* bertindak sebagai replikatornya. Dengan maksud lain bahwa *meme* itu merupakan menirukan suatu budaya yang kemudian disebarkan melalui media ataupun tidak. Dalam KBBI *meme* merupakan

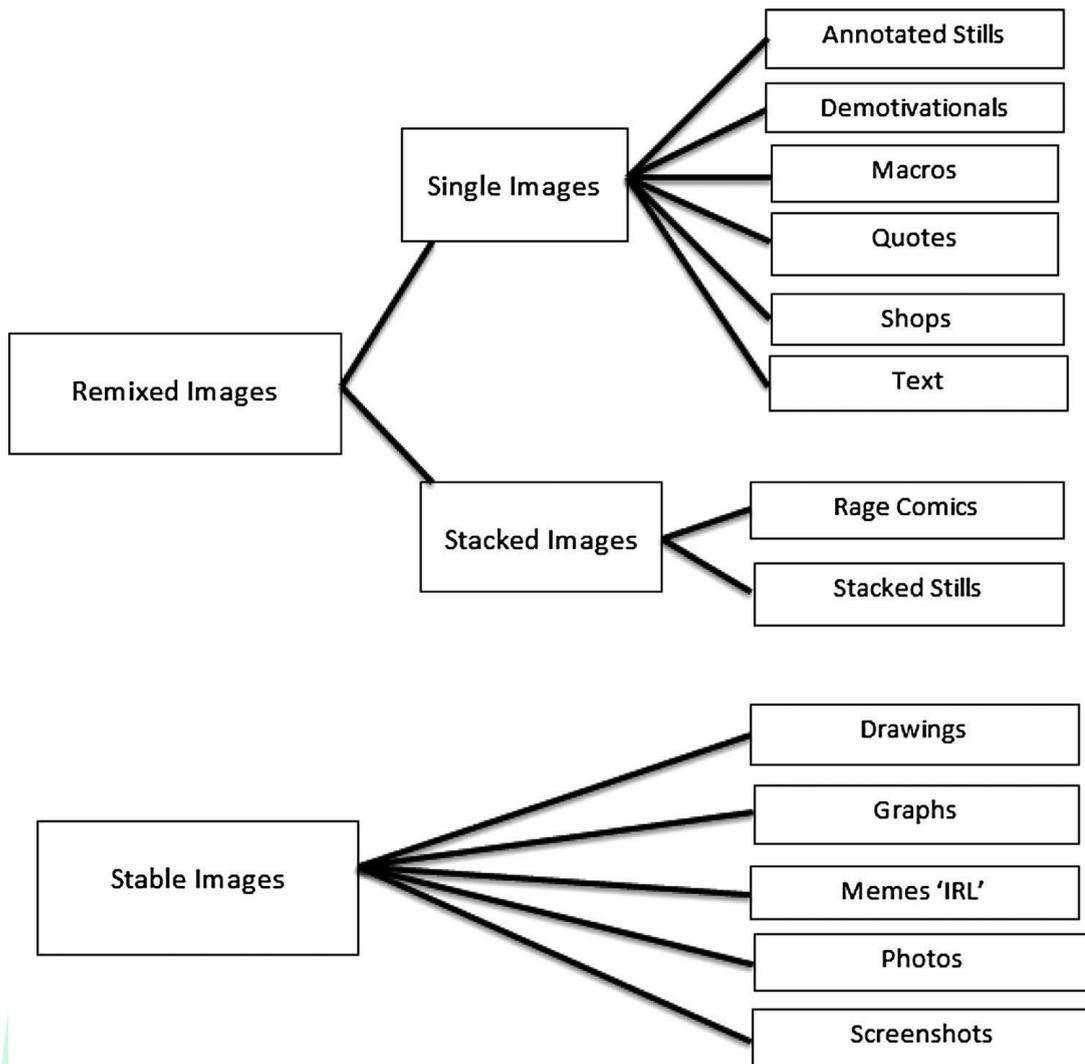
ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam sebuah budaya.

Sedangkan kata “*meme*” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani Kuno, “*mimetes*”, yang memiliki arti “peniru, penyaru”. Lalu istilah yang sama “*Mneme*” juga digunakan pada tahun 1904 oleh seorang ahli biologi evolusi asal Jerman bernama Richard Semon, yang dikenal atas pengembangan teori engram tentang memori dalam tulisannya yang berjudul *Die mnemischen Empfindungen di ihren Beziehungen zu den Originalempfindungen*, yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan judul *The Mneme* pada tahun 1921.

Seiring dengan perkembangan zaman, definisi Dawkins tentang *meme* berubah bersama tumbuhnya peradaban *cyber* dengan cepat juga berkembangnya budaya pop, dan lalu menemukan ruang untuk berevolusi menjadi berbagai bentuk. Dengan begitu bisa dikatakan bahwa *meme* itu sendiri telah mengalami evolusi, di zaman sekarang ini lebih sering disebut sebagai *Internet Memes* atau *Meme Internet*. Lebih merujuk sebagai media untuk mengungkapkan dan mengekspresikan apa yang ada di dalam pikiran dan cenderung sebagai sebuah guyonan, sindiran halus, yang diwakilkan dengan gambar, cuplikan video, maupun musik. Hal ini selaras seperti yang ditulis dalam KBBI menyebutkan bahwa *meme* merupakan cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambahkan kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan melucu dan menghibur. Semakin banyak pengguna internet, maka *meme* itu sendiri akan semakin luas tersebar. Karakteristik *meme* menurut Ryan M. Milner (2012) adalah bahwa *meme* mampu mewakili identitas sosial dan bahkan bisa digunakan untuk kejadian

politik di sekitar kita. Kemudian Milner melanjutkan kalau *meme* internet itu dapat berubah maupun berkembang tergantung penyebaran yang terjadi dalam jaringan internet itu sendiri. Dengan begitu *meme* internet akan terus berkembang dari waktu ke waktu, merubah dan menambahkan fungsinya sendiri sesuai partisipasi dari warganet, seperti itulah karakteristik dari *meme*.

Meme yang berkembang di dalam internet ini berubah menjadi berbagai macam bentuk, film, *anime*, *video game*, ilustrasi dan sebagainya, disebarkan melalui *blog*, *website*, dan juga media sosial lainnya. *Meme* dalam makalah ini tegas membicarakan *meme* sebagai informasi kultural, referensi, memori, yang kemudian kembali dan terus dimunculkan secara digital di media sosial dari waktu ke waktu. Sesuai dengan apa yang dimaksud dengan *gen*, sifat *meme* juga berevolusi, dari waktu ke waktu. Informasi atau referensi yang digunakan juga terus berubah mengikuti zaman. Lelucon, parodi, sindiran, dan bahkan digunakan untuk menceritakan pengalaman pribadi. Milner (2012, 85) mengidentifikasi 13 jenis *meme*. 13 jenis ini dipisahkan menjadi *remix gambar* dan *gambar stabil*. *Gambar remix* dipisahkan menjadi *gambar tunggal* dan *gambar bertumpuk*. Grafik berikut diambil dari Milner (2012, 85).



Gambar 1.1
Grafik pembagian jenis *meme*.

Untuk tujuan penulisan ini, hanya *macro* (atau gambar makro) dan variasinya yang akan digunakan. Milner (2012, 89) berpendapat bahwa gambar makro tidak hanya jenis *meme* yang paling umum, tetapi juga “salah satu contoh paling jelas dari interaksi peniruan dan transformasi dalam proses yang memandu konstruksi *meme*.”

KETIKA ORANG BERTANYA KENAPA KAMU BISA
TAHU SEJARAH EROPA, CHINA, DAN JEPANG.



Gambar 1.2
Contoh *meme* internet berjenis makro

Dalam gambar 1.1 diperlihatkan seseorang yang aslinya adalah seorang koki asal Turki bernama Nusret Gökçe yang diberi julukan “*Salt Bae*” oleh warganet, foto yang dijadikan *meme* ini berasal dari video ketika orang tersebut menaburkan garam ke atas daging, dengan gerakan yang sedikit eksentrik. Maksud dari gambar tersebut adalah, orang yang sedang menaburkan garam itu bertindak sebagai “saya” yang mengetahui berbagai macam sejarah, sembari melakukan gerakan menabur yang seakan mewakili kalimat “Saya mengetahuinya dari *game-game* ini” kepada orang yang bertanya “Bagaimana kamu bisa tahu banyak sejarah seperti sejarah Eropa, China dan Jepang?”.

**Jepang ketika
dibom oleh
Amerika di
Hiroshima pada
6-8-1945**

**3 hari kemudian
Nagasaki juga
dibom**



Gambar 1.3

Contoh *meme* dengan peristiwa sejarah berjenis makro

“*African Kid Crying with a Knife*” atau “Bocah Afrika yang Menangis Sambil Memegang Pisau” adalah sebuah gambar reaksi yang berasal dari sebuah film Nigeria yang berjudul *Intelligent Student* dan aktor yang menjadi *meme* tersebut bernama Chinedu Ikedieze. *Meme* tersebut digunakan oleh penulis untuk mewakili bagaimana perasaan orang Jepang ketika negara mereka dibom oleh Amerika sebanyak 2 kali. Dengan menuliskan tanggal dan tempat kejadian sebagai inti dari materi pembelajaran, mahasiswa diharapkan lebih mampu mengingat peristiwa tersebut karena *meme* yang digunakan ini banyak tersebar di berbagai macam media sosial, sehingga dapat membuat mahasiswa menjadi teringat tentang materi ketika sedang melakukan *browsing* di internet.

Sesuai dengan asal kata *meme* dari ‘*mneme*’ dalam metode pembelajaran pun dapat dibuktikan melalui dasar dari kata ‘*mneme*’ itu sendiri yang berasal dari nama dewa Yunani kuno yang merupakan inspirasi dari memori dan kemudian dikaitkan terhadap metode belajar mnemonik, yang mana salah satu tipe metodenya adalah melalui visual sebagaimana *meme* disajikan dalam bentuk gambar untuk mewakili

penjelasan materi secara singkat dan dibalut humor sebagai stimulus saat mengingat materi. Menurut Suharnan dalam Asmarani (2013) bahwa mnemonik merupakan metode yang dipelajari untuk meningkatkan kinerja otak dalam mengingat hal secara optimal dengan latihan. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa penggunaan metode mnemonik dapat diajarkan pada seseorang untuk mengoptimalkan kinerja memori. Dalam kasus ini, saya menggunakan *meme* sebagai media pendukung untuk membantu mahasiswa dalam mengingat. Hal ini juga sudah dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Gerald R. Miller (1967) bahwa para siswa yang belajar menggunakan metode mnemonik secara reguler dapat meningkatkan hasil ujiannya sebanyak 77% sebab metode mnemonik yang berfungsi sebagai stimulus untuk mengingat materi. Peran *meme* itu sendiri tidak hanya sampai situ, dikatakan oleh Fajar Gumelar dan Yeti Mulyati (2018) dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam jurnalnya bahwa *meme* berperan penting bagi para siswa untuk membantu mereka membuat teks anekdot secara efektif karena *meme* membantu menjembatani perbedaan karakteristik masing-masing siswa berdasarkan *meme* yang mereka pakai saat membuat teks anekdot.

1.4 Mata Kuliah *Nihonshi* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNJ

Mata kuliah *Nihonshi* merupakan mata kuliah yang mengajarkan dan mengenalkan sejarah Jepang serta kejadian yang terjadi sesuai dengan urutan kronologisnya. Pengenalan meliputi kehidupan masyarakat, kebudayaan, pendidikan, serta perkembangan ekonomi di setiap zaman. Penjelasan ini sama dengan penjabaran yang dituliskan dalam KBBI mengenai sejarah secara umum.

Pengenalan berbagai bidang tersebut pastinya juga meliputi para tokoh, tempat dan waktu peristiwa, bahkan penyebutan nama-nama peristiwa yang terjadi dalam pembabakan sejarah tersebut. Dari apa yang disebutkan, mahasiswa diharuskan untuk menghafal berbagai macam informasi yang sangat detail.

1.1.1. Silabus Mata Kuliah *Nihonshi*

- a. Mata kuliah *Nihonshi* merupakan mata kuliah pilihan di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pengenalan akan pembabakan sejarah Jepang serta peristiwa yang terjadi pada setiap babak sejarah Jepang mulai dari zaman Jomon dan Yayoi hingga ke zaman showa. Pengenalan meliputi bidang kehidupan masyarakat, pemerintahan, kebudayaan serta ekonomi setiap zaman. Tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran di mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu untuk memahami sejarah Jepang secara umum, baik dari segi kronologis maupun tematis dalam bidang politik, ekonomi, sosial dan budaya. Kemudian juga untuk mendeskripsikan dan berdiskusi mengenai sejarah Jepang secara umum, baik dari segi kronologis maupun tematis dalam bidang politik, ekonomi, sosial dan budaya.
- b. Mata kuliah *Nihonshi* dapat diambil di semester ganjil dengan bobot 2SKS dan tanpa pra-syarat untuk mengikuti mata kuliah ini.

Secara rinci Rencana Pembelajaran Semester (RPS) terlampir.

2. Pembahasan

2.1 Deskripsi Data

Proses penggunaan *meme* di dalam penelitian ini ialah pertama, penulis yang juga turut mengikuti perkuliahan *Nihonshi* membuat *pre-test* dan *post-test* untuk disebarakan kepada mahasiswa pada saat sebelum dan sesudah perkuliahan sebanyak 5 TM. Kemudian setelah memasuki TM ke-3 penulis mulai mencari dan membuat *meme* untuk dimasukkan ke dalam presentasi, selain itu peran penulis dalam mata kuliah ini juga sebagai pengajar yang memberikan materi. *Meme* yang ditampilkan berada di tengah-tengah pembelajaran dari beberapa materi yang dipilih. Penelitian ini menggunakan *meme* mulai dari TM ke-tiga sampai ke-lima yaitu tanggal 8 Oktober 2020 sampai dengan tanggal 22 Oktober 2020. Penggunaan jumlah *meme* di TM ke-4 bertambah dari lima menjadi tujuh setelah penulis berdiskusi dengan mahasiswa pada saat TM ke-3, banyak dari mereka yang mengatakan bahwa semakin banyak jumlah *meme* yang digunakan akan semakin baik dan menarik pada saat pembelajaran.

Tabel 2.1 Proses Pembelajaran Menggunakan *Meme*

Tatap Muka ke-	Tanggal	Tema Pembelajaran	Jumlah <i>Meme</i>
TM ke-3	8 Oktober 2020	Sejarah Jepang Muromachi & Azuchi Mamoyama.	5 <i>Meme</i>
TM ke-4	15 Oktober 2020	Sejarah Jepang Edo & Meiji	7 <i>Meme</i>
TM ke-5	22 Oktober 2020	Sejarah Jepang Taisho & Showa	7 <i>Meme</i>

2.2 Pembahasan

Analisis *Meme* yang digunakan pada mata kuliah *Nihonshi*.

a. Data TM ke-3, 8 Oktober 2020

Pembahasan pada TM ke-3 adalah zaman Kamakura dan Muromachi yang terfokus pada pemerintahan masyarakat samurai saat itu. Dimulai darimasuknya samurai pertama kali dan diakui oleh para bangsawan, kemudian era zaman Sengoku, hingga masuknya bangsa Eropa pada sekitar tahun 1540-an.

Sub-pokok bahasan yang menjadi objek *meme* dalam pertemuan ini adalah :

1) Perkembangan di bidang ekonomi

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:

Perkembangan perekonomian dan pertanian Jepang pada zaman Muromachi ketika daimyou menguasai



Gambar *meme* 2.1 *stonks meme*

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/stonks>

Meme di atas menggambarkan naiknya ekonomi di Jepang menggunakan *meme* bernama “Stonks”, merujuk pada plesetan dari kata “Stocks” atau dalam bahasa Indonesia artinya “Saham” yang merupakan gambar “*Meme Man*” berdiri di depan gambar yang merepresentasikan pasar saham dan ditambahkan kata “*Stonks*” pada gambar tersebut. Umumnya gambar tersebut digunakan sebagai ‘*reaction image*’ ketika seseorang atau siapapun memiliki kemampuan ekonomi maupun finansial yang baik dan juga dapat dipakai secara ironis ketika

kemampuan ekonomi dan finansial sedang buruk. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa perkembangan ekonomi di jaman Muromachi mengalami peningkatan.

Dari hasil kuesioner *meme* TM ke-3 diketahui bahwa 18 orang (85,7%) mengatakan media *meme* yang digunakan sangat cocok, 3 orang (14,3%) menjawab kurang cocok, 0 orang (0%) menjawab tidak cocok seperti pada grafik di bawah.



Grafik 2.1 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menyatakan Perkembangan di Bidang Ekonomi

2) Fenomena pertama kali tahu masuk di Jepang.

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:

Masyarakat zaman Muromachi ketika pertamakali memakan tahu



Gambar *Meme* 2.2 Chris Pratt *meme*

Sumber: <https://imgur.com/t/surprised/6X67IyD>

Meme di atas menggambarkan ekspresi terkejut dan takjub masyarakat Jepang ketika mencoba tahu untuk pertamakalinya. *Meme* ini berasal dari seorang aktor bernama Chris Pratt. *Meme* ini biasa digunakan sebagai gambar reaksi yang memiliki maksud takjub dan senang. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa ketika tahu masuk ke Jepang di zaman Muromachi, masyarakat pada saat itu menyukai tahu tersebut dan terlihat bahagia ketika memakannya.

Dari hasil kuisisioner pada TM ke-3 diketahui bahwa 16 orang (76,2%) mengatakan media *meme* yang digunakan sangat cocok, 5 orang (23,8%) menjawab kurang cocok, 0 orang (0%) menjawab tidak cocok seperti pada grafik di bawah ini.



Grafik 2.2 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menyatakan Masuknya Tahu ke Jepang saat Zaman Muromachi.

3) Masuknya bangsa Eropa ke Jepang.

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:

Bangsa Eropa yang datang ke Jepang pada abad ke-16



Gambar meme 2.3 *Bonjour Bear*

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/bonjour-bear>

Meme di atas menggambarkan orang-orang Eropa yang datang ke Jepang pada saat itu. "*Bonjour Bear*" adalah sebuah gambar beruang kutub yang mengintip dari sarang salju dengan teks "Bonjour" yang berarti "Halo" dalam bahasa Prancis. Gambar yang awalnya adalah foto stok, menjadi populer di Reddit pada awal 2019 sebagai gambar reaksi yang dipasangkan dengan keterangan yang menggambarkan sesuatu yang menyelinap pada mereka. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat kejadian ketika bangsa Eropa yang tiba-tiba datang ke Jepang pada abad ke-16.

Dari hasil kuisisioner pada TM ke-3 diketahui bahwa 11 orang (54,4%) mengatakan media *meme* yang digunakan sangat cocok, 7 orang (33,3%) menjawab kurang cocok, 3 orang (14,3%) menjawab tidak cocok seperti pada grafik di bawah ini.



Grafik 2.3 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menyatakan Bangsa Eropa yang Masuk ke Jepang pada Abad ke-16.

4) Penyebaran agama kristen

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



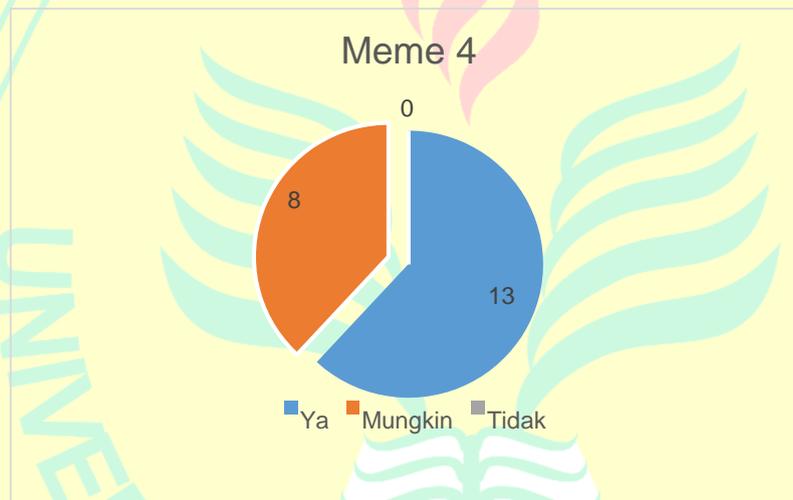
Gambar *meme* 2.4 *Dorime Rat*

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/dorime-rato-dorime>

Meme di atas menggambarkan pendeta yang berasal dari Eropa dan sedang menyebarkan agama kristen. *Meme* bernama “*Dorime Rat*” (Tikus *Dorime*), juga dikenal sebagai *Rato Dorime*, adalah kelanjutan dari tren yang mengacu pada lirik dari grup elektronik era baru Prancis yg bernama Era, khususnya lagu

mereka *Ameno* yang dalam bahasa Indonesia berarti “Membuka.” “*Dorime*” itu sendiri memiliki arti “ambil saya”. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa bangsa Eropa pernah menyebarkan agama kristen di Kyuushu.

Dari hasil kuisisioner pada TM ke-3 diketahui bahwa 13 (61,9%) orang mengatakan media *meme* yang digunakan sangat cocok, 8 orang (38,1%) menjawab kurang cocok, 0 orang (0%) menjawab tidak cocok seperti grafik di bawah ini.



Grafik 2.4 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menyatakan Bangsa Eropa yang Menyebarkan Agama Kristen di Kyuushu.

5) Kondisi para samurai di jaman Kamakura dan Muromachi.

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



Samurai sebelum zaman Edo



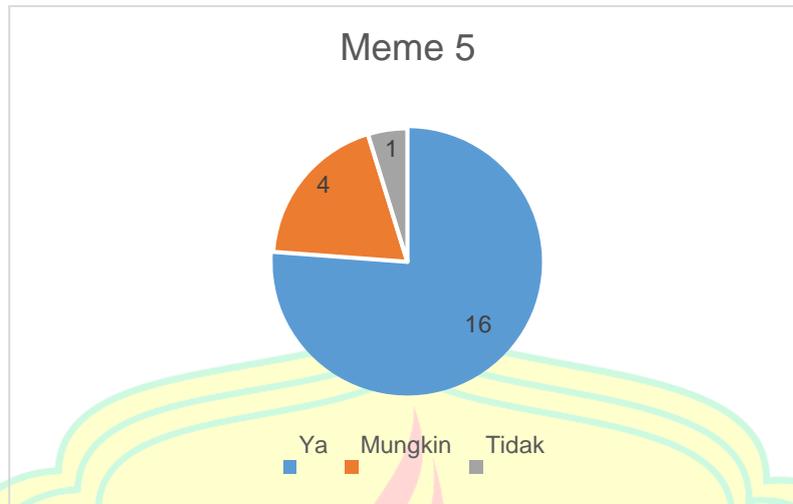
Samurai setelah zaman Edo

Gambar meme 2.5 *Swole Doge vs Cheems*

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/swole-doge-vs-cheems>

Meme di atas menggambarkan para Samurai ketika sebelum dan sesudah zaman Edo. *Swole Doge vs. Cheems* mengacu pada format perbandingan di mana perwakilan dari kelompok yang sama dari dua era sejarah yang berbeda disajikan sebagai *Swole Doge* dan *Cheems* dan dibandingkan satu sama lain. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa keadaan para Samurai pada kedua zaman sangat berbeda.

Dari hasil kuisisioner pada TM ke-3 diketahui bahwa 16 orang (76,2%) mengatakan media *meme* yang digunakan sangat cocok, 4 orang (19%) menjawab kurang cocok, 1 orang (4,8%) menjawab tidak cocok seperti pada grafik di bawah ini.



Grafik 2.5 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menyatakan Keadaan para Samurai yang Berbeda pada Kedua Zaman Tersebut.

b. Data TM ke-4, 15 Oktober 2020

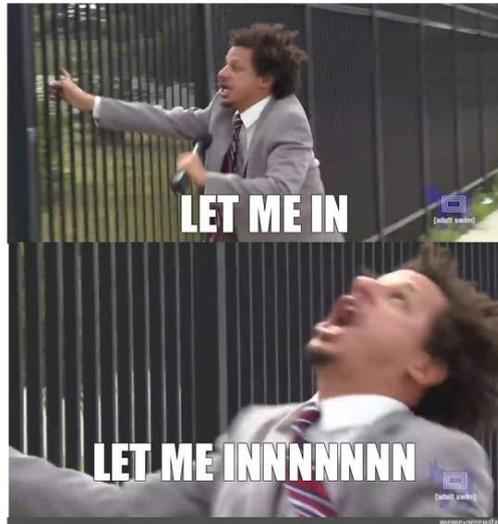
Pembahasan pada TM ke-4 adalah zaman Edo sampai dengan Meiji dan diawali dengan membahas perang Sekigahara, sistem feodal di bawah Tokugawa Bakufu (Edo), hingga era modernisasi Jepang pada sekitar tahun 1970.

Sub-pokok bahasan yang menjadi objek *meme* dalam pertemuan ini adalah :

1) Negara Tertutup Jepang

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:

Negara-negara yang dilarang masuk ke Jepang



Gambar meme 2.6 *Let me in*

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/let-me-in>

Meme di atas menggambarkan negara-negara yang ingin masuk ke Jepang namun tidak diperbolehkan karena Jepang sedang menutup negaranya. *Meme* dengan nama "*Let Me In*" adalah gambar reaksi atau GIF komedian Amerika Eric Andre yang berteriak "Biarkan aku masuk!" di luar Konvensi Nasional Partai Demokrat pada tahun 2016. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa banyak negara-negara barat yang ingin masuk ke Jepang namun tidak diperbolehkan ketika Jepang sedang dalam masa Penutupan Negara.

15 orang (71,4%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 5 orang (23,8%) menjawab kurang cocok, 1 orang (4,8%) menjawab tidak cocok seperti grafik di bawah ini.



Grafik 2.6 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Negara- negara Barat yang Ingin Masuk ke Jepang.

2) Kedatangan *Kurofune* untuk melakukan diplomasi.

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:

Jepang, ketika *Kurofune* datang untuk berdiplomasi meminta Jepang membuka negaranya.



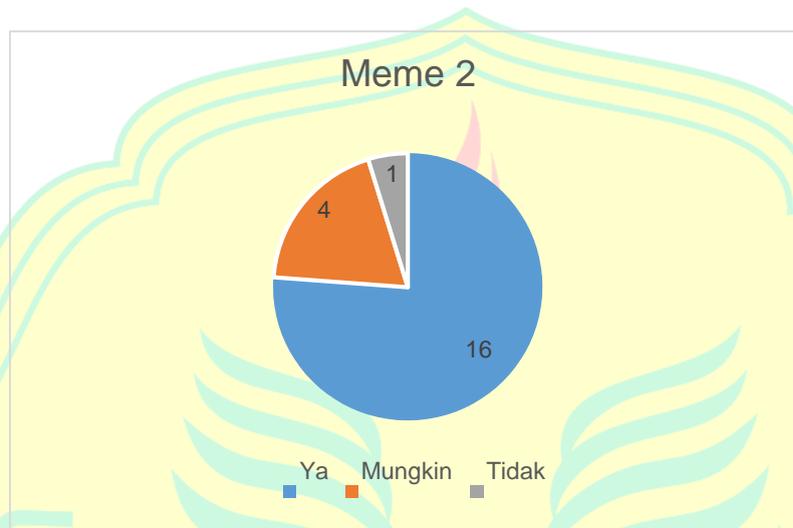
Gambar meme 2.7 *For the First Time in Forever*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=ZrX1XKtShSI>

Meme di atas menggambarkan Jepang yang mencoba untuk membuka negaranya pertamakali setelah sekian lama untuk berdiplomasi. Dalam *meme* ini menampilkan Elsa dari film *Frozen* (2013) yang sedang membuka pintu sembari menyanyikan lagu berjudul “*For the First Time in Forever*”. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat momen ketika Jepang yang

membuka negara dan menyudahi penutupan negara untuk memperbolehkan Amerika masuk.

16 orang (76,2%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 4 orang (19%) menjawab kurang cocok, 1 orang (4,8%) menjawab tidak cocok seperti grafik di bawah ini.



Grafik 2.7 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menyatakan Jepang Sedang Membuka Kembali Negeranya

3) Perjanjian tidak setara/adil antara Barat dan Jepang

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut

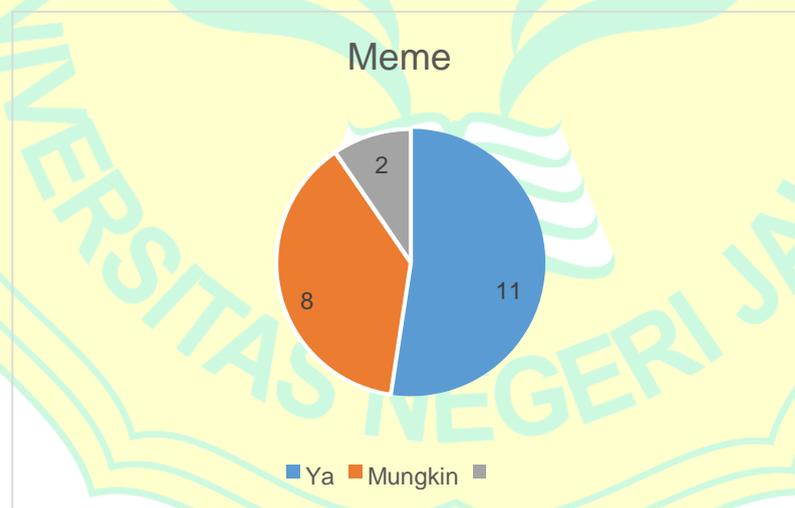
Perjanjian tidak setara/adil antara Barat dan Asia



Gambar *meme* 2.8 Michael Scott Shaking Ed Truck's Hand
Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/young-michael-scott-shaking-ed-trucks-hand>

Meme di atas menggambarkan negara Barat dan Jepang yang sedang melakukan perjanjian. *Michael Scott Shaking Ed Truck's Hand* adalah momen yang tak terlupakan dari serial komedi televisi Amerika *The Office*. Secara online, orang-orang menggunakan gambar tersebut untuk mengungkapkan perasaan bertemu dengan orang yang lebih tua ketika mereka masih muda dan kemudian semakin luas menjadi seperti bersalaman dengan orang polos dan tidak tahu apa-apa. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi terbayang kondisi Jepang saat itu yang tidak mencurigai kesepakatan tersebut dengan negara Barat.

11 orang (52,4%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 8 orang (38,1%) menjawab kurang cocok, 2 orang (9,5%) menjawab tidak cocok seperti grafik di bawah ini.



Grafik 2.8 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Jepang yang Sedang Melakukan Perjanjian dengan Negara Barat.

4) Pemberontakkan para petani (*Hyakushou Ikki*)

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:

Para petani sebelum kejadian Hyakusho Ikki



Gambar meme 2.9 *Squidward Marxis*

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/marxist-squidward>

Meme di atas menggambarkan ekspresi para petani sesaat sebelum memulai kejadian Hyakushou Ikki. *Meme* ini bernama "*Squidward Marxis*" yang berasal dari musim 2 "Spongebob Squarepants," yang berjudul "Squid On Strike." Dalam episode tersebut, Squidward menginspirasi Spongebob untuk melakukan pemogokan terhadap babi kapitalis Mr. Krabs untuk menuntut upah yang lebih tinggi dan kondisi kerja yang lebih baik secara keseluruhan. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat kejadian pemberontakan para petani yang terjadi pada zaman Edo.

19 orang (90,5%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 2 orang (9,5%) menjawab kurang cocok, 0 orang (0%) menjawab tidak cocok seperti pada grafik di bawah ini.



Grafik 2.9 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Para Petani Jepang yang dalam Kejadian Hyakusho Ikki.

5) Keputusan berat Tokugawa Ieyasu untuk kembali membuka Jepang

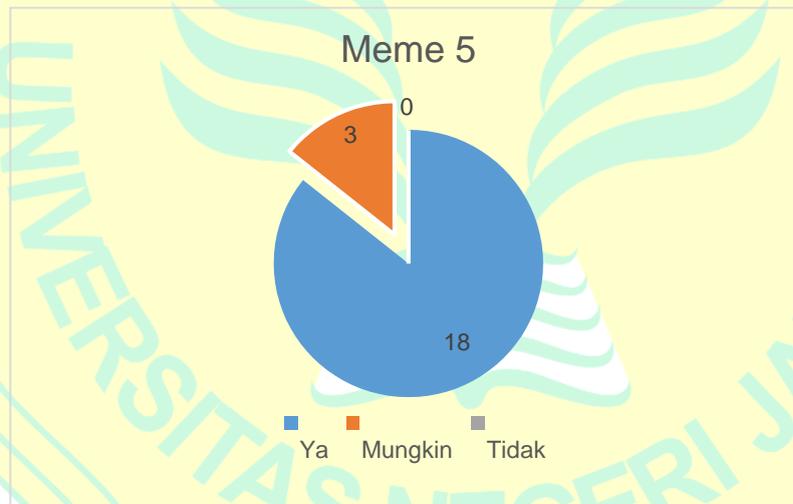
Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



Gambar *meme* 2.10 *Daily Struggle*
 Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/daily-struggle>

Meme di atas menggambarkan rasa bimbang yang sedang dialami oleh Tokugawa Ieyasu sebelum memutuskan untuk membuka Jepang kembali. *Meme* bernama "*Daily Struggle*" adalah komik yang dapat dikembangkan lebih jauh yang menampilkan karakter yang mencoba menekan salah satu dari dua tombol merah berlabel pernyataan yang bertentangan dan membingungkan. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat kejadian sebelum Jepang kembali dibuka bagi negara lain dan menggambarkan kebingungan Tokugawa Ieyasu.

18 orang (85,7%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 3 orang (14,3%) menjawab kurang cocok, 0 orang (0%) menjawab tidak cocok seperti grafik di bawah ini.



. Grafik 2.10 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Kebingungan Tokugawa Ieyasu.

6) Perang saudara atau perang Boshin

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



Gambar meme 2.11 Tom and Jerry

Sumber: <https://imgflip.com/mememplate/257964516/Tom-and-Spike-fighting>

Meme di atas menggambarkan pemerintahan dan juga masyarakat Jepang pada saat seringnya terjadi perang di Negeri Sakura tersebut. *Meme* yang diambil dari adegan animasi “Tom and Jerry” yang mana Tom dan Spike sedang beradu pedang beserta Jerry yang menunjukkan ekspresi kebingungan. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat mengenai keadaan di Jepang pada saat zaman Edo dan masyarakatnya.

18 orang (90,5%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 1 orang (4,8%) menjawab kurang cocok, 1 orang (4,8%) menjawab tidak cocok seperti pada grafik di bawah ini.



Grafik 2.11 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Keadaan Jepang dan Masyarakatnya pada Zaman Edo.

7) Pengiriman delegasi Jepang untuk belajar ke luar negeri

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



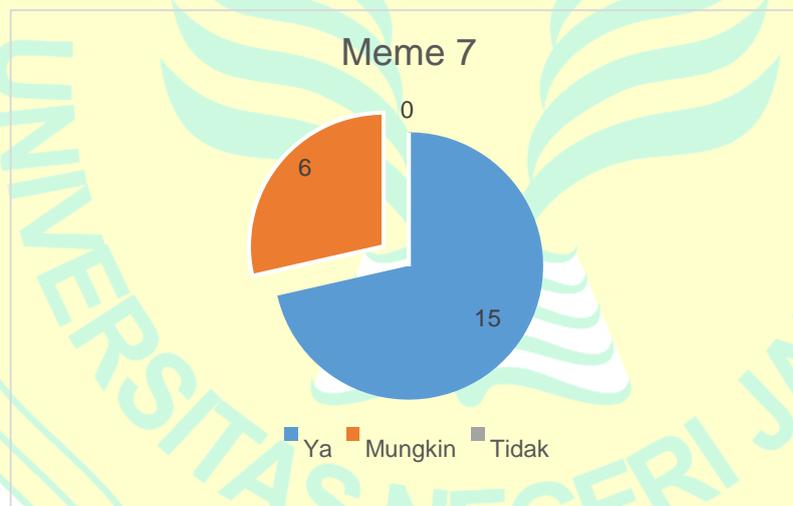
Gambar *meme* 2.12 *Expanding brain*

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/galaxy-brain>

Meme di atas menggambarkan otak atau pikiran dari pemerintahan Jepang yang memiliki ide untuk mengirimkan delegasi ke luar negeri untuk belajar. *Meme* dengan nama “*Galaxy Brain*”, juga dikenal sebagai “*Expanding Brain*”, adalah rangkaian gambar multi-panel yang dapat dieksploitasi yang

membandingkan ukuran otak seseorang relatif terhadap variabel lain. Meskipun otak yang berkembang biasanya tersirat untuk menunjukkan keunggulan intelektual atas berbagai objek, *meme* ini juga kadang digunakan dalam arti ironis untuk menyiratkan sebaliknya, di mana objek ejekan tersirat memiliki standar yang lebih tinggi daripada objek yang biasanya sangat dihormati. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa perkembangan ekonomi di jaman Muromachi mengalami peningkatan.

15 orang (71,4%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 6 orang (28,6%) menjawab kurang cocok, 0 orang menjawab tidak cocok seperti dalam grafik di bawah ini.



Grafik 2.12 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Ketika Dikirimnya Mahasiswa ke Luar Negeri

c. Data TM ke-5, 22 Oktober 2020

Pembahasan pada TM ke-5 adalah zaman Taisho sampai dengan Showa, menjelaskan Jepang yang mulai memasuki era modern. Dimulai dari tercetusnya gerakan liberal pada zaman Taisho, perang dunia 2, dan hingga era Oil Shock yang mendongkrak ekonomi Jepang di awal 1980.

Sub-pokok bahasan yang menjadi objek *meme* dalam pertemuan ini adalah :

1) Perkembangan budaya seni lukis di era baru

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



Gambar *meme* 2.13 *Bold and Brash*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=stNse8OjWIE>

Meme di atas menggambarkan seniman Jepang yang bangga dengan lukisannya. *Meme* ini menampilkan Squidward dari animasi Spongebob Squarepants yang sedang menunjukkan hasil lukisannya yang berjudul “Tampan dan Berani” kepada Spongebob. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa perkembangan seni lukis Jepang pada zaman tersebut berkembang menjadi semakin modern.

14 orang (66,7%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 3 orang (14,3%) menjawab kurang cocok, 4 orang (19%) menjawab tidak cocok seperti dalam grafik di bawah ini.



Grafik 2.13 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Perubahan Jenis Seni Lukis di Jepang

2) Fenomena menipisnya devisa Jepang

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



Gambar meme 2.14 *Empty wallet*

Sumber: <https://www.meme-arsenal.com/en/create/template/894621>

Meme di atas menggambarkan Jepang yang sedang kehabisan uang atau devisa untuk membayar hutang. Dalam *meme* ini menampilkan orang yang sedang menunjukkan dompetnya yang kosong. Gambar ini berasal dari gambar stok yang disediakan di internet. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa Jepang pernah kekurangan devisa untuk membayar hutang negara pada saat itu.

19 orang (90,5%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat

cocok, 2 orang (9,5%) menjawab kurang cocok, 0 orang menjawab tidak cocok seperti yang terlihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 2.14 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Keadaan Jepang yang Kekurangan Devisa

3) Kejadian Depresi Hebat antara New York dan Jepang

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



Gambar meme 2.15 *Honey, tell me what's wrong?*
Sumber: <https://knowyourmeme.com/photos/1361231-honey-tell-me-whats-wrong>

Meme di atas merupakan *meme* berjudul “*Honey, tell me what’s wrong?*” mengacu pada fotografi stok tiga panel yang dapat dieksploitasi yang memperlihatkan seorang wanita bertanya kepada seorang pria yang gelisah, “*Honey, tell me what’s wrong?*” Pria itu kemudian mengatakan sesuatu yang menyebabkan wanita itu kemudian meletakkan tangannya di atas kepalanya juga seperti si pria tadi yang menandakan bahwa mereka berdua gelisah dan bingung. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa pernah ada kejadian bernama Depresi Hebat yang melanda New York dan Jepang.

10 orang (47,6%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 8 orang (38,1%) menjawab kurang cocok, 3 orang (14,3%) menjawab tidak cocok seperti pada grafik di bawah ini.



· Grafik 2.15 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Mewakili Kejadian Depresi Besar yang Melanda New York dan Jepang.

4) Insiden Manchuria

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:

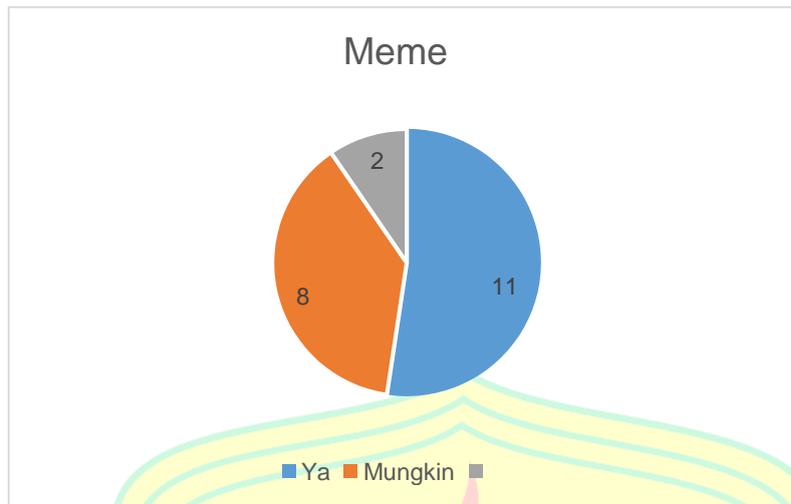


Gambar meme 2.16 Gru's Plan

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/grus-plan>

Meme di atas menggambarkan kebingungan Jepang yang memulai perang dengan Cina selama 15 tahun yang menggunakan sebuah *meme* dengan judul “*Gru's Plan*” adalah seri komik empat panel yang dapat dieksploitasi yang menampilkan protagonis dari film “*Despicable Me*”, Gru menggunakan papan presentasi. Pengeditan komik biasanya menampilkan halaman presentasi ketiga yang tidak terduga, diikuti oleh panel keempat dimana Gru yang melihat ke papan presentasi dengan ekspresi bingung.. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa Jepang pernah memulai perang dengan Cina selama 15 tahun.

10 orang (52,4%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 8 orang (38,1%) menjawab kurang cocok, 2 orang (9,5%) menjawab tidak cocok seperti dalam grafik di bawah ini.



Grafik 2.16 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Kebingungan Jepang saat Terjadinya Insiden Manchuria.

5) Pengeboman Hiroshima dan Nagasaki

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



Gambar *meme* 2.17 *African Kid Crying with a Knife*

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/african-kid-crying-with-a-knife>

Meme di atas menggambarkan perasaan sedih dan frustrasi Jepang. Menggunakan *meme* bernama “*African Kid Crying with a Knife*” atau “Bocah Afrika yang Menangis Sambil Memegang Pisau” adalah sebuah gambar reaksi yang berasal dari sebuah film Nigeria yang berjudul *Intelligent Student* dan

aktor yang menjadi *meme* tersebut bernama Chinedu Ikedieze. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa Jepang pernah dibom sebanyak dua kali oleh Amerika pada saat itu.

18 orang (85,7%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 2 orang (9,5%) menjawab kurang cocok, 1 orang (4,8%) menjawab tidak cocok seperti yang ada di dalam grafik di bawah ini.



Grafik 2.17 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Kesedihan dan Rasa Frustasi Jepang Ketika Dibom Oleh Amerika.

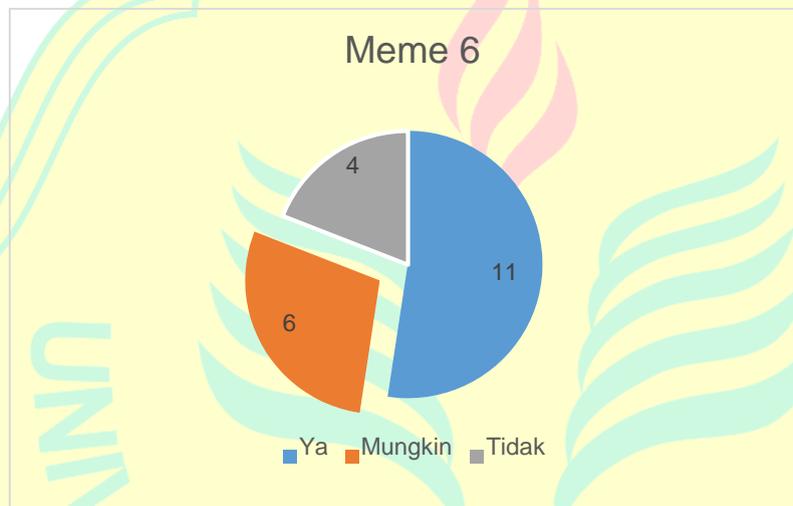
6) Persahabatan antara Jepang dan Cina

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:



Gambar meme 2.18 *Epic Handshake*
Sumber; <https://knowyourmeme.com/memes/epic-handshake>

Meme di atas menggambarkan persahabatan antara Jepang dan Cina pada tahun 1978. *Meme* bernama “*Epic Handshake*”, juga dikenal sebagai “*Predator Handshake*”, adalah adegan yang ikonik dari film aksi fiksi ilmiah tahun 1987 berjudul “*Predator*”, di mana dua pria saling menyapa dengan berjabat tangan. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa Jepang dan Cina pernah menjalin persahabatan pada tahun 1987.



Grafik 2.18 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Persahabatan antara Jepang dan Cina.

11 orang (52,4%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 6 orang (28,6%) menjawab kurang cocok, 4 orang (19%) menjawab tidak cocok.

7) Kemajuan ekonomi Jepang pada era Oil Shock

Meme yang digunakan pada bahasan ini adalah sebagai berikut:

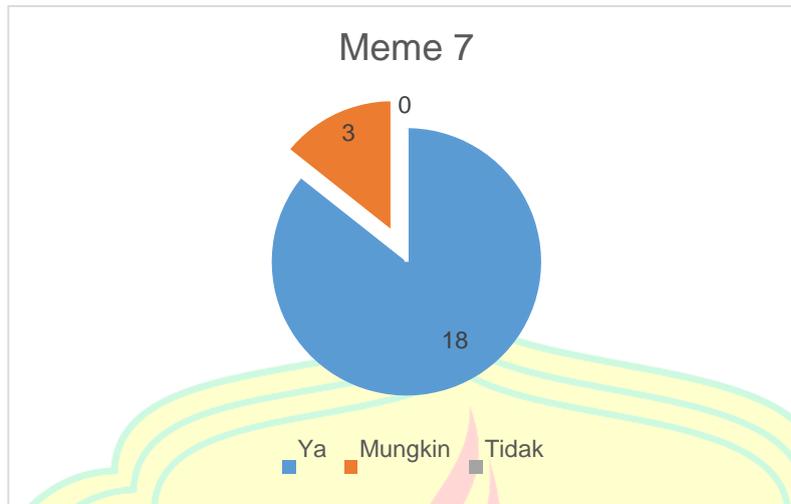
Perekonomian Jepang pada era Oil Shock & Economic Booming (1980)



Gambar meme 2.19 Stonks meme

Sumber: <https://knowyourmeme.com/memes/stonks>

Meme di atas kembali menggambarkan perekonomian Jepang yang meningkat pesat pada saat era Oil Shock di tahun 1980. Menggunakan *meme* “Stonks”, merujuk pada plesetan dari kata “Stocks” atau dalam bahasa Indonesia artinya “Saham” yang merupakan gambar “Meme Man” berdiri di depan gambar yang merepresentasikan pasar saham dan ditambahkan kata “Stonks” pada gambar tersebut. Umumnya gambar tersebut digunakan sebagai ‘*reaction image*’ ketika seseorang atau siapapun memiliki kemampuan ekonomi maupun finansial yang baik dan juga dapat dipakai secara ironis ketika kemampuan ekonomi dan finansial sedang buruk. Dengan melihat *meme* ini mahasiswa menjadi ingat bahwa perkembangan ekonomi Jepang di tahun ini mengalami peningkatan pesat.



Grafik 2.19 Hasil Kuesioner Penggunaan *Meme* yang Menggambarkan Perekonomian Jepang yang Meningkatkan.

18 orang (85,7%) mengatakan bahwa media *meme* yang digunakan sangat cocok, 3 orang (14,3%) menjawab kurang cocok, 0 (0%) orang menjawab tidak cocok.

2. Hasil *pre-test post-test*

a) Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* pada TM ke-3 :

Mahasiswa	<i>Pre-test 3</i>	<i>Post-test 3</i>
Rata-rata	50,904762	78,428571

Dari tabel di atas diketahui rerata *pre-test* adalah 50,9 dan rerata *post-test* adalah 78,4, artinya terjadi peningkatan sebesar 27,5%.

b) Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* pada TM ke-4 :

Mahasiswa	<i>Pre-test 4</i>	<i>Post-test 4</i>
Rata-rata	40,761905	79,52381

Dari tabel di atas diketahui rerata *pre-test* adalah 40,7 dan rerata *post-test* adalah 79,5, artinya terjadi peningkatan sebesar 38,8% . .

c) Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* pada TM ke-5 :

Mahasiswa	<i>Pre-test 5</i>	<i>Post-test 5</i>
Rata-rata	45,619048	91,619048

Dari tabel di atas diketahui rerata *pre-test* adalah 45,6 dan rerata *post-test* adalah 91,6, artinya terjadi peningkatan sebesar 46% .

d) Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* pada TM ke-1 sampai TM ke-5 :

Tabel 2.2 Hasil Keseleluruhan *Pre-test* dan *Post-test*.

N o.	Pre-test 1	Post-test 1	Pre-test 2	Post-test 2	Pre-test 3	Post-test 3	Pre-test 4	Post-test 4	Pre-test 5	Post-test 5
1	37	62	12	100	50	50	62	100	37	100
2	75	62	50	100	100	100	25	100	62	100
3	62	62	87	100	12	100	25	75	75	100
4	87	62	62	87	100	100	37	87	50	100
5	37	100	37	100	100	100	50	87	50	100

6	50	50	12	12	37	37	62	0	0	0
7	62	62	87	100	25	100	37	87	37	100
8	37	75	87	100	37	87	37	87	87	100
9	37	75	0	0	37	50	12	75	25	75
10	62	100	37	87	25	100	25	0	50	100
11	62	87	25	100	37	100	87	100	62	100
12	62	62	87	100	62	0	62	87	75	87
13	37	75	87	100	12	87	25	87	50	100
14	37	75	62	100	87	100	25	62	37	100
15	62	75	37	87	25	75	12	100	25	100
16	62	87	37	100	37	100	87	87	50	100
17	50	75	62	100	37	62	62	87	62	75
18	62	100	37	100	100	100	50	87	0	100
19	75	100	37	87	87	87	37	100	25	100
20	37	75	37	75	37	25	25	75	12	100
21	25	87	62	100	25	87	12	100	87	87
	53,1 9047 6	76,5 7142 9	49,5 7142 9	87,3 8095 2	50,9 0476 2	78,4 2857 1	40,7 6190 5	79,5 238 1	45,6 1904 8	91,6 1904 8