

PENGGUNAAN MEME SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN IPS DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP NEGERI 42 SURABAYA

Jeconia Raven Karuniawan ¹⁾, Kusnul Khotimah ²⁾, Nuansa Bayu Segara ³⁾, Niswatin ⁴⁾

Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk mengamati dan menganalisis terkait penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS dalam menumbuhkan minat belajar dan berpikir kritis siswa SMP Negeri 42 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik penelitian eksploratif. Adapun subjek dalam penelitian ini mengambil kelas VII-L SMP Negeri 42 Surabaya dengan jumlah 33 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi (lembar observasi minat belajar dan lembar kerja peserta didik), dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama 3 pertemuan dengan hasil yang didapatkan bahwa, penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS sangatlah efisien dan membantu siswa dalam merileksasikan atau memberi rasa nyaman dan hiburan selama kegiatan belajar-mengajar (KBM) yang dapat dilihat dari hasil observasi minat belajar yang menunjukkan hasil presentasi yakni 89% dan juga hasil pengerjaan lembar kerja peserta didik (LKPD) oleh siswa yang memiliki nilai rata-rata 89 serta, penugasan meme yang dibuat oleh siswa yang mendapatkan nilai rata-rata 81. Hasil tersebut menunjukkan bahwasannya media pendukung meme sangatlah memberikan dampak positif yang cukup bagus dalam proses menumbuhkan minat belajar dan berpikir kritis siswa kelas VII-L di SMP Negeri 42 Surabaya. Penggunaan meme sebagai media pendukung pada umumnya sangat efisien dan membantu tetapi, apabila digunakan secara terus menerus justru akan membuat siswa merasa bosan dan lebih cocok hanya digunakan sebagai media pendukung saja. Guru dalam hal ini memang dituntut untuk dapat kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan setiap media yang ada khususnya dalam hal pembelajaran.

Kata Kunci: Meme, Minat Belajar, Berpikir Kritis, Media Pendukung

Abstract

This study aims to observe and analyze the use of memes as a supporting medium for social studies learning in fostering interest in learning and critical thinking of SMP Negeri 42 Surabaya students. This research is a qualitative study using exploratory research techniques. The subjects in this study took class VII-L SMP Negeri 42 Surabaya with a total of 33 students consisting of 15 male students and 18 female students. Data collection conducted in this study used interviews, observations (learning interest observation sheets and student worksheets), and documentation. The implementation of this research was carried out for 3 meetings with the results obtained that, the use of memes as a supporting media for social studies learning is very efficient and helps students relax or provide a sense of comfort and entertainment during teaching and learning activities (KBM) which can be seen from the results of observations of learning interest which shows a presentation result of 89% and also the results of working on student worksheets (LKPD) by students who have an average score of 89 as well as, meme assignments made by students who get an average score of 81. These results show that the supporting media memes really have a positive impact which is quite good in the process of fostering interest in learning and critical thinking of students in class VII-L at SMP Negeri 42 Surabaya. The use of memes as supporting media is generally very efficient and helpful.

Keywords: Memes, Learning Interest, Critical Thinking, Supporting Media

How to Cite: Karuniawan, J. R. dkk. (2023). Penggunaan Meme Sebagai Media Pendukung Pembelajaran IPS Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 42 Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 3 (3): halaman 50 - 59

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi pada masa saat ini, tentunya sangat mempengaruhi media penyampaian informasi yang berkembang dengan cukup signifikan atau pesat. Media penyampaian informasi yang serba digital dan sangat mudah untuk diakses oleh segala kalangan masyarakat yang biasanya disebut sebagai media sosial “*social media*”. Media sosial saat ini sudah menjadi bagian dari setiap segala aktivitas dan kehidupan manusia. Seiring dengan berjalannya waktu dan dengan diikuti oleh kemajuan teknologi khususnya pada media pendukung dalam mengakses informasi yang berbagai macam meliputi : *smartphone*, laptop, tablet, komputer, dan *notebook*. Tentu, dengan adanya hal ini sangat membantu masyarakat dalam mengakses dan menerima setiap informasi yang diperoleh (Prayudi, 2022). Media informasi menjadi salah satu bagian dari asupan atau konsumsi masyarakat saat ini ialah meme atau yang sangat akrab dan biasa dikenal sebagai “Meme Internet”. Definisi “Meme Internet” sendiri oleh Knobel dan Lankshear yang dikutip dalam (Lankshear, 2019) merupakan istilah yang terkenal, viral, populer, atau (*trending*) yang biasanya menjadi topik perbincangan untuk dibahas kalangan masyarakat di dunia internet yang diekspresikan melalui bentuk atau format teks, gambar, video, gaya bahasa kekinian, atau beberapa unsur kebudayaan lain yang ada didalamnya.

Meme internet saat ini tentunya sudah menjadi bagian hidup dari setiap masyarakat yang setiap harinya beraktivitas dan berkecimpung dalam dunia internet atau maya yang tentunya saat ini, masyarakat sangat kental dalam membutuhkan hiburan untuk menghilangkan rasa kebosanan dan kepenatan di sela-sela waktu kegiatan yang cukup mengambil banyak tenaga dan pikiran mereka dengan adanya, meme internet sangat membantu masyarakat dalam memberikan hiburan, rasa rileks, semangat, dorongan, motivasi, informasi, hingga ajang promosi dalam membantu kegiatan ekonomi. Hiburan saat ini sangatlah dibutuhkan dari segala aspek bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Hiburan dalam dunia pendidikan yang dimaksudkan disini adalah guru selama proses kegiatan aktivitas belajar-mengajar bisa diselipkan dengan humor yang dapat menghibur untuk menghilangkan rasa bosan yang ada didalam diri siswa selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung (Fatonah, 2017).

Guru dapat memanfaatkan media pendukung pembelajaran untuk menarik atensi atau perhatian siswa untuk belajar yaitu dengan salah satunya menggunakan meme. Fungsi dari meme sendiri tidak hanya memberikan hiburan saja melainkan, juga dapat digunakan sebagai wadah dalam pengekspresian diri (susah, senang, sedih, dan marah) setiap individu yang disalurkan melalui media berformat atau berbentuk gambar, tulisan, komik, ataupun video yang seringkali mengandung berbagai unsur pesan, makna, hingga sindiran atas suatu peristiwa yang terjadi ditengah masyarakat yang seringkali menjadi bahan perbincangan didalam dunia internet (Damayanti, 2019).

Pengertian “meme” ditemukan di Yunani Kuno yaitu “*mimetes*” yang berarti peniru atau penyalur. Menurut pendapat (Dawkins, 1976), beliau mendefinisikan meme sebagai sebuah tingkah laku, sikap, dan suatu kebudayaan yang berbentuk atau berformat cuplikan gambar yang diambil dari acara televisi, film, serta berbagai gambar yang disisipkan teks tulisan humor, dan sebagainya yang memiliki tujuan untuk memberikan hiburan. Pendapat Dawkins tersebut tertuang didalam buku karangannya sendiri yang berjudul “*The Selfish Gene*”. Berdasarkan pendapat Dan Sperber dalam (Diaz, 2013) menjelaskan bahwa, meme adalah sebuah tiruan kebudayaan atau yang dikenal sebagai (*cultural replicator*) dan mengartikannya ke dalam kata representasi. Pemahaman mengenai meme antara Dawkins dan Sperber memiliki perbedaan dalam satu sisi. Sperber disini lebih memahami sebagai suatu hal yang baru dan lebih tinggi sedangkan, menurut Dawkins menganggap meme seperti virus yang dapat tersebar didalam sebuah komunitas pada satu masa keturunan. Berdasarkan beberapa pengertian dan penjelasan yang telah disampaikan dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa, meme dapat tumbuh dan berkembang dalam sebuah internet yang terus mengalami penyesuaian serta perkembangan yang dapat memberikan pengaruh terhadap para pencipta dan penikmatnya

yang pada nantinya dapat melampaui sosial dan kebudayaan itu sendiri hal tersebut, juga selaras dalam (Jabbar, 2019) bahwa, keberhasilan dalam penyebaran meme sangat tidak terprediksi dan tidak terduga yang menjadi bentuk dan wujudnya ialah humor atau lelucon (*jokes*).

Penggunaan meme sebagai media pendukung ini nantinya diselaraskan dalam pembelajaran IPS karena, sifat dari pembelajaran IPS sendiri sangatlah relevan dengan konsep meme itu sendiri yang biasanya mengandung atau membahas isu-isu politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Pembelajaran IPS berdasarkan pendapat (Hilmi, 2017) merupakan simplikasi dari ilmu-ilmu sosial yang mencakup (Geografi, Sosiologi, Ekonomi, dan Sejarah) dengan menggunakan cara yang sistematis sehingga dapat memicu siswa untuk berpikir kritis. Pembelajaran IPS tentunya memiliki tujuan dalam pembelajarannya yaitu untuk membentuk masyarakat yang baik dengan maksud agar masyarakat mampu memahami diferensiasi atau kemajemukan dan dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan didukungnya informasi yang jelas serta fakta yang ada dan sesuai dengan fakta yang ada di lapangan selain itu, hasil dari pembelajaran IPS yang diperlukan bagi masyarakat kedepannya agar dapat memiliki sikap kritis terhadap permasalahan sosial dan membangun keaktifan masyarakat sehingga, nantinya dapat mewujudkan pembelajaran IPS yang sesuai dengan tujuan dan hakikatnya yaitu sebagai ilmu sosial.

Menurut Richard Dawkins dalam (Dawkins, 1976) :

“Memes (discrete units of knowledge, gossip, jokes, and so on) are to culture what genes are to life. Just as a 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”.

Richard Dawkins menegaskan kembali mengenai pemaknaan meme yang dikutip dalam buku yang ditulis oleh dirinya yang berjudul *“The Selfish Genes”* bahwa, meme berperan sebagai perubahan kebudayaan yang dapat diartikan sebagai perkembangan genetika yang tidak dapat dilibatkan secara teoritis terhadap genetika. Meme yang memiliki sebutan (*mim*) dipopulerkan pertama kali oleh Dawkins sebagai kiasan dalam strata budaya karena, perubahan dan perkembangan tidak meliputi hal biologis saja melainkan, juga terhadap kebudayaan didalam diri manusia dan peran meme yang bertugas sebagai replikatornya. Meme itu sendiri merupakan sebuah tindakan dalam menirukan suatu budaya yang selanjutnya disebarkan melalui media atau (*platform*) yaitu media cetak atau sosial

Penelitian ini tentunya memiliki tujuan didalamnya yakni, meneliti dan meninjau terkait penggunaan meme sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPS yang dapat menumbuhkan minat belajar dan berpikir kritis siswa kelas VII. Selama pelaksanaan mini riset yang telah peneliti lakukan ditemukan adanya permasalahan yakni, selama proses pembelajaran yang berlangsung ada di SMP Negeri 42 Surabaya yang hanya memfokuskan guru dalam kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai pemegang kendali penuh dalam pembelajaran (*teacher centered*). Metode atau model tersebutlah yang membuat siswa menjadi jenuh dan malas untuk memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan masalah itulah yang mendorong peneliti untuk meninjau dan meneliti bagaimana proses pembelajaran yang diinginkan oleh siswa dalam menumbuhkan minat belajar dan berpikir kritis mereka karena, selama ini memang siswa merasa baik-baik saja dan sengaja untuk tidak menyampaikan permasalahan tersebut sehingga, menyebabkan konsep pembelajaran yang monoton itu sudah terus-menerus menjadi budaya dari generasi ke generasi selanjutnya.

Penggunaan meme sebagai media pendukung ini tentunya memiliki harapan dan inovasi bagi dunia pendidikan agar tujuannya siswa dapat menumbuhkan minat belajar dan berpikir kritis serta, mengasah kemampuan mereka yang selama ini memiliki potensi terpendam. Proses pembelajaran

dengan berbantu media meme ini dikombinasikan dengan humor tentunya yang berharap agar guru dapat meninjau atau mengamati dan memahami kondisi siswa selama proses aktivitas kegiatan belajar-mengajar (KBM) apakah mereka selama ini memperhatikan, memahami, dan menyimak setiap materi yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu kualitatif. Penelitian kualitatif ini tentunya juga menggunakan metode atau teknik yakni eksploratif. Pemilihan jenis dan metode penelitian ini dengan menggunakan jenis atau teknik (kualitatif eksploratif) tentunya memiliki alasan karena, penggunaan meme sendiri sebagai media pendukung sangatlah luas dalam tujuan pemanfaatannya dalam penelitian ini yaitu melihat proses belajar IPS berbantu media pendukung meme, meninjau serta menganalisis penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS dalam menumbuhkan minat belajar dan berpikir kritis siswa SMP Negeri 42 Surabaya.

Pelaksanaan penelitian ini, akan dilaksanakan dengan mengambil lokasi pada SMP Negeri 42 Surabaya yang beralamatkan di Jalan Dupak Rukun, No. 63, Asem Rowo, Kecamatan Asem Rowo, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur (60182). Subjek dalam penelitian ini akan mengambil seluruh siswa kelas VII-L sebagai subjeknya yang memiliki jumlah siswa sekitar 33 orang yang terdiri dari jumlah siswa laki-laki 15 orang dan jumlah siswa perempuan 18 orang. Teknik dalam pengumpulan data ini akan menggunakan, (1) Wawancara, yang menerapkan peneliti sebagai (*key instrument*) alat penelitian utama dengan melaksanakan pengamatan ataupun wawancara kepada seluruh siswa kelas VII-L, (2) Observasi, penelitian ini dalam tahap pengumpulan datanya akan menggunakan teknik observasi yakni dengan lembar observasi minat belajar untuk meninjau bagaimana minat belajar siswa, lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk mengukur seberapa jauh tingkat kemampuan berpikir kritis siswa di kelas VII-L, dan juga catatan lapangan sebagai bukti penunjang kegiatan observasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran IPS dengan berbantu media pendukung meme untuk siswa kelas VII-L sangatlah memiliki kontribusi dan peranan yang sangat penting sebagai media penunjang dalam proses aktivitas kegiatan belajar-mengajar (KBM). Peneliti disini berperan sebagai guru dalam proses pelaksanaan tugasnya untuk memberikan materi. Penelitian ini mengambil materi IPS pada jenjang kelas VII (Kurikulum Merdeka) dengan mengambil tema 3 “Potensi Ekonomi Lingkungan” yang membahas mengenai kegiatan ekonomi produksi, distribusi, dan konsumsi dengan menerapkan sistem atau model pembelajaran “*Discovery Learning*”. Sebelum proses pelaksanaan penelitian ini, peneliti sudah mempersiapkan keperluan-keperluan dalam penunjang kegiatan belajar-mengajar (KBM) seperti : modul ajar yang telah divalidasi oleh guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 42 Surabaya, meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS, lembar observasi minat belajar siswa (*terlampir*), lembar kerja peserta didik, dan catatan lapangan (*field notes*).

Proses pelaksanaan penelitian pertemuan ke-1 ini dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Maret 2023 pada pukul (09.30-09.45 WIB) hingga pada pukul (10.15-10.50 WIB) yang ditengah-tengah jam pembelajaran tersebut terdapat waktu jeda istirahat pada pukul (09.45-10.15 WIB). Selama proses pelaksanaan penelitian ini peneliti dibantu oleh observer. Proses pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-1 ini. Peneliti, memberikan materi penjelasan mengenai materi tema 3 “Potensi Ekonomi Lingkungan” yang membahas kegiatan ekonomi produksi, distribusi, dan konsumsi. Pada saat disela-sela penjelasan peneliti juga menggunakan media pendukung “meme” yang diambil dan disesuaikan dengan materi yang dibahas.

Konsep penggunaan “meme” yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPS ini digunakan oleh peneliti disela-sela pemberian materi sebagai stimulus untuk siswa agar dapat tertarik terhadap pembelajaran yang diberikan. Setelah, pemberian dan penjelasan materi yang disampaikan oleh peneliti agenda selanjutnya yaitu peneliti mengkoordinasi siswa untuk membentuk kelompok kerja yang bertujuan untuk proses penugasan dan pembelajaran selanjutnya dengan membentuk 4-5 anggota dalam satu kelompok. Pembentukan kelompok ini bermaksud dan bertujuan agar siswa dalam proses selanjutnya untuk dapat saling bekerja sama satu sama lain dalam tugas yang nantinya akan mereka kerjakan dan selesaikan secara bersama dengan berdiskusi satu sama lain untuk memecahkannya. Hasil yang didapatkan pada penelitian pertemuan ke-1 di kelas VII-L ini adalah media meme yang digunakan oleh peneliti yang dimasukkan disela-sela pembelajaran sangatlah membantu siswa dalam proses aktivitas kegiatan belajar-mengajar (KBM) yang ditunjukkan dari rasa antusiasme ketika guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjelaskan maksud dari konten yang dibawakan dalam meme yang disajikan oleh peneliti.

Proses pelaksanaan penelitian pada pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada hari Senin, 20 Maret 2023 pada pukul (10.50-11.25 WIB) 1 jam pelajaran saja (1 JP). Pada pertemuan ke-2 ini peneliti hanya memberikan arahan dan koordinasi bagi siswa kelas VII-L, untuk mengerjakan dan menyelesaikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah diberikan oleh peneliti pada pertemuan sebelumnya. Pertemuan ke-2 ini peneliti dibantu oleh rekan mahasiswa dari peneliti sebagai observer.

Selama proses pengerjaan lembar kerja peserta didik (LKPD) ini siswa mengerjakannya dengan bekerja sama dengan teman sekelompok mereka dalam penyelesaiannya. Peneliti disini juga membantu tapi sebatas dalam pemberian (*clue* atau *hint*) saja sehingga, siswa memang dituntut untuk mencari atau menemukannya sendiri. setelah pengerjaan dan pengumpulan hasil pengerjaan LKPD oleh siswa, dilanjutkan pemberian penugasan kedua untuk pertemuan berikutnya yaitu penugasan pembuatan “meme” yang disesuaikan dengan mengambil tema 3 “Potensi Ekonomi Lingkungan” yang mencakup materi kegiatan ekonomi produksi, distribusi, dan konsumsi. Peneliti juga memberikan contoh pembuatan meme dengan menggunakan bantuan aplikasi “*Meme Generator*” yang nantinya untuk konten foto/gambar disesuaikan dengan konsep yang sesuai ataupun peneliti merekomendasikan untuk mencari sendiri tampilan (*template*) konten meme yang ingin digunakan dengan mencarinya sendiri di internet yang tentunya tidak menjiplak atau mencontoh hasil dari karya orang lain yang apabila, melakukan hal tersebut setidaknya memberikan sumbernya.

Hasil yang didapatkan pada penelitian pertemuan ke-2 ini. Peneliti menyadari bahwasannya meme sebagai media pendukung sangat cocok dan layak apabila digunakan sebagai media pendukung dalam proses menumbuhkan minat dan berpikir seorang siswa karena, meme dapat memberikan rasa hiburan dan ketertarikan tersendiri bagi seorang siswa selama proses kegiatan belajar-mengajar (KBM) hal ini ditunjukkan dengan rasa antusias siswa pada pertemuan ke-2 ini selama proses pengerjaan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Proses pelaksanaan penelitian pada pertemuan ke-3 ini dilaksanakan pada hari Senin, 10 April 2023 yang tentu kurun waktu ini sangat jauh dari pertemuan penelitian sebelumnya yaitu pada bulan Maret yang dikarenakan, pihak sekolah sebenarnya hanya memberikan 2 kali pertemuan saja untuk mengambil data penelitian dengan alasan bahwa kegiatan akademik di SMP Negeri 42 Surabaya sangat padat sehingga adanya penelitian ini nantinya dapat mengganggu jadwal efektivitas di sekolah tersebut. Pada akhirnya, peneliti dapat bernegosiasi dengan guru mata pelajaran IPS dan juga Kepala Sekolah untuk dapat melaksanakan kegiatan penelitian kembali. Pada pertemuan 3 ini kegiatan belajar-mengajar (KBM) dilaksanakan pada pukul (10.50-11.25 WIB) 1 jam pelajaran saja (1 JP). Peneliti pada pelaksanaan penelitian pertemuan ke-3 ini juga kembali dibantu oleh rekan mahasiswa yang berperan sebagai observer.

Pada pertemuan ke-3 ini, peneliti mempersilahkan kepada siswa kelas VII-L untuk mempresentasikan hasil dari penugasan membuat “meme” yang telah mereka buat di depan kelas yang tentunya nanti diperhatikan oleh siswa yang lain. Tentu, “meme” yang dibuat oleh siswa sudah sesuai dengan mengusung tema 3 “Potensi Ekonomi Lingkungan” yang mencakup materi kegiatan ekonomi produksi, distribusi, dan konsumsi. Berikut ini dokumentasi yang didapatkan oleh peneliti selama siswa mempresentasikan hasil pembuatan meme yang telah mereka buat sebagai berikut :



Gambar 1.1 Presentasi 1



Gambar 1.2 Presentasi 2

Pada gambar di atas menunjukkan beberapa siswa kelas VII-L yang sedang mempresentasikan hasil penugasan pembuatan “meme” mereka, yang tentunya berkaitan dengan tema dan juga materi yang telah disampaikan oleh Peneliti. Berdasarkan hasil presentasi atau pemaparan tersebut siswa dapat mencermati dan memahami bahwasannya, materi pembelajaran tidak hanya diberikan oleh guru saja melainkan mereka juga memiliki kesempatan untuk berbagi (*sharing*) satu sama lain dengan teman-teman mereka. media pendukung meme yang interaktif dan menghibur inilah yang membuat siswa tertarik untuk menumbuhkan semangat mereka khususnya dalam hal belajar. Hasil penelitian yang didapatkan dari pertemuan ke-3 ini adalah meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS, sangat membantu siswa dalam mengeksplorasi dan menginovasi terkait materi pembelajaran agar dapat dipelajari, dicermati, dan dimaknai dengan cara yang menghibur dan bersifat inovatif.

Hasil penelitian yang didapatkan dari penggunaan meme sebagai media pendukung dalam menganalisa dan meninjau pertumbuhan minat belajar, ini diperoleh berdasarkan pelaksanaan dari hasil observasi atau pengamatan yang telah dilakukan oleh observer selama 3 pertemuan kegiatan belajar-mengajar (KBM). Beberapa hasil observasi tersebut dilaporkan dalam bentuk, (1) lembar observasi mengenai “Minat Belajar” dan (2) catatan lapangan (*field notes*) semua laporan tersebut nantinya akan dilampirkan oleh peneliti sebagai bukti bahwasannya peneliti telah benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian tersebut.

Berdasarkan hasil dari lembar observasi “Minat Belajar” yang telah dianalisa oleh beberapa rekan mahasiswa peneliti terkait (1) perhatian dalam kegiatan belajar-mengajar (KBM), (2) partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), dan (3) perasaan senang terhadap kegiatan belajar-mengajar (KBM) diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas VII-L

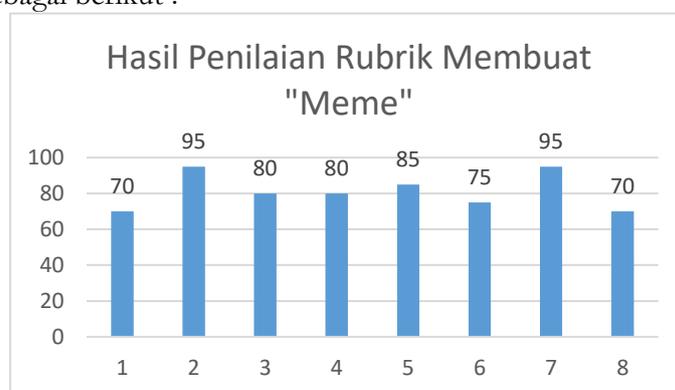
| | |
|----------------------|-----|
| Total Skors Maksimum | 132 |
| Total Skor | 118 |
| Presentase | 89% |

Hasil dari lembar observasi “Minat Belajar” mendapatkan hasil presentase sebesar 89% yang dapat dilihat dari jumlah total skor yang diberikan oleh para observer yakni berjumlah 118 dari 132 jumlah total skor keseluruhan. Indikator dari hasil observasi tersebut meliputi 11 butir pernyataan yang dari hasil observasi yang telah dilaksanakan. Menunjukkan bahwa, seluruh siswa kelas VII-L merasa antusias dan terbantu dengan penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS

khususnya dalam hal menumbuhkan minat belajar yang dimana selama kegiatan belajar-mengajar (KBM) 3 pertemuan dengan berbantu media pendukung meme memberikan dampak yang cukup baik dan signifikan khususnya terhadap minat belajar siswa di kelas dari hasil observasi yang menunjukkan presentase 89% (cukup baik) sehingga, peneliti disini menyimpulkan bahwasannya penggunaan meme sebagai media pendukung sangat berguna dan bermanfaat jika digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPS karena sifat dari media meme sendiri yang interaktif dan memberikan hiburan tersendiri bagi siswa agar tidak jenuh atau bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penggunaan meme sebagai upaya dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas VII-L, dapat ditinjau atau dilihat dengan pemberian tugas pengerjaan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan juga penugasan pembuatan “meme” yang nanti juga dipresentasikan oleh siswa. Berikut ini nilai atau hasil yang diperoleh oleh siswa kelas VII-L dalam tugas pengerjaan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang terdiri 6 soal mengenai pernyataan yang bisa diberikan tanda *checkbox* (✓) dan juga 6 soal uraian yang semuanya mengenai materi “Kegiatan Ekonomi Produksi, Distribusi, dan Konsumsi”. Berdasarkan tabel di atas, mengenai daftar nilai dari hasil pengerjaan lembar kerja peserta didik (LKPD). Menunjukkan hasil yang cukup baik dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas VII-L adalah 89. Hasil tersebut didapatkan dari nilai keseluruhan siswa kelas VII-L lalu dihitung dengan mencari rata-ratanya melalui aplikasi penunjang yaitu “*Microsoft Excel*”. Peneliti disini menyimpulkan bahwa penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS dalam upaya menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa sangat memberikan dampak yang cukup baik bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis mereka dalam pengerjaan LKPD yang meskipun, beberapa dari antara siswa kelas VII-L memang masih ada yang mendapatkan nilai tergolong rendah dikisaran 75-70 saja hal ini disebabkan, selama kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke-1 hingga 2 siswa tersebut memang tergolong (*pasif*) dan beberapa ada yang memang lebih condong untuk tidak fokus dalam memperhatikan dan mengerjakan tugas tersebut.

Selanjutnya, yaitu penugasan pembuatan “meme” yang dipresentasikan oleh siswa kelas VII-L. Sistem penilaian yang digunakan peneliti dalam menilai meme yang telah dibuat dan presentasi yang dipaparkan oleh siswa menggunakan rubrik penilaian. Berikut ini beberapa hal yang ditinjau dalam rubrik penilaian yakni, (1) “*Required Elements*” (Elemen-elemen yang dibutuhkan), (2) “*Knowledge Exhibited*” (Kemampuan yang ditunjukkan), (3) “*Attractiveness*” (Ketrampilan yang ditunjukkan), (4) “*Mechanics*” (Mekanisme Penggunaan), (5) *Use of Class Time* (Penggunaan waktu belajar di dalam kelas). Rubrik penilaian penugasan pembuatan “meme” ini terdiri dari 8 kelompok dengan hasil atau data yang diperoleh sebagai berikut : (1) kelompok 1 nilai **70**, (2) kelompok 2 nilai **95**, (3) kelompok 3 nilai **80**, (4) kelompok 4 nilai **80**, (5) kelompok 5 nilai **85**, (6) kelompok 6 nilai **75**, (7) kelompok 7 nilai **95**, (8) kelompok 8 nilai **70**. Hasil tersebut akan ditunjukkan dalam bentuk diagram batang yang disajikan di bawah sebagai berikut :



Gambar 1.2 Diagram Batang Rubrik Penilaian Meme

Berdasarkan hasil penilaian pengerjaan dan penugasan yang telah diperoleh oleh peneliti dalam relasinya terhadap penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran dalam hal pengembangan berpikir kritis siswa kelas VII-L. Ditemukan bahwasanya, meme sangat memberikan kontribusi penuh dalam peran menumbuhkan berpikir kritis siswa yang dapat dibuktikan dengan hasil penilaian pengerjaan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan penugasan membuat meme yang mendapatkan nilai dan poin yang cukup baik dari segi kemampuan (*soft skill*) dan (*hard skill*) yang dimiliki oleh siswa kelas VII-L.

Meme sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran IPS memang sangat jarang sekali dijumpai dalam pembelajaran khususnya digunakan pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Meme sendiri yang mungkin isinya hanya lelucon dan sesuatu hal yang tidak jelas selalu dikonotasikan oleh masyarakat bahwa hal tersebut merupakan hal yang dilakukan untuk orang-orang yang sedang “*gabut*” sebutan bahasa kekinian yang digunakan untuk mendeskripsikan seseorang yang bingung harus melakukan aktivitas atau kegiatan sehingga, dalam penelitian ini ingin menunjukkan bahwasannya sesuatu hal yang kita anggap remeh atau biasa yang apabila ditangani atau dimanfaatkan dengan tepat maka, sesuatu hal yang biasa tersebut dapat menjadi sesuatu hal yang luar biasa dan hal tersebut memang ada didalam meme. Berdasarkan pandangan dari (Suswandari, 2021) menjelaskan bahwa merupakan kunci yang mewakili segala wawasan (*idea*) atau pemikiran tentang sebuah budaya (*culture*) yang menular secara satuan ataupun dalam bentuk imitasi. Meme yang awal mulanya merupakan sebuah wadah media hiburan yang memiliki unsur humor kini, telah mengalami modernisasi menjadi suatu sarana dan wadah terkait penyebaran ilmu, kritik, pendapat, dan sebuah ideologi (pandangan oleh pencipta meme). Berdasarkan penjelasan oleh para ahli, penelitian terdahulu, dan didukung dengan hasil penelitian yang didapatkan. Penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS sangatlah memiliki peranan yang penting dan saling berkaitan sebagai penunjang dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran karena, konsep atau konten yang dibawakan oleh meme itu sendiri sangatlah ringan mudah dipahami dan dapat memberikan hiburan bagi siswa.

Menumbuhkan minat belajar siswa kelas VII-L ini dapat dilihat, dengan bagaimana cara peneliti dalam memeberikan penanganannya atau “*treatment*” dalam memberikan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Menurut (Setyaningsih, 2020) pendapat dijelaskan bahwa, selama proses pembelajaran berlangsung. Guru hendaknya, memberikan ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran. satu dari antara 8 keterampilan awal yang dimiliki setiap guru dalam pembelajaran yaitu salah satunya adalah keterampilan variasi dalam mengajar. Keterampilan dalam proses kegiatan belajar-mengajar (KBM) sangat diperlukan bagi guru agar dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang hidup, aktif, dan menyenangkan sehingga, siswa dapat menikmati secara intens, fokus, dan nyaman selama proses pembelajaran. Pelaksanaan penelitian selama 3 pertemuan juga menunjukkan bukti yang valid dan signifikan yang ditunjukkan dengan lembar hasil observasi minat belajar dengan menunjukkan presentase 89% dari 100% sehingga disini menjelaskan bahwa media pendukung meme memang sudah sangat terbukti membantu siswa dalam prosesnya menumbuhkan minat belajar dan juga adapun catatan lapangan yang memang juga menunjukkan masukkan dan arahan bagi penelitian kedepannya untuk dapat mengembangkan, membangun, dan memahami penggunaan meme sebagai perangkat atau media pendukung pembelajaran.

Penggunaan meme sebagai media pendukung dapat membantu siswa untuk memnubuhkan kemampuan berpikir kritis dalam prosesnya yakni, penerapan ide-ide konsep atau konten meme yang mengajak siswa untuk berpikir terhadap konteks atau maksud dari meme yang disajikan sehingga sangat cocok sekali apabila menggunakan meme sebagai media pendukung dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS. Berdasarkan pendapat (Sani, 2019) menjelaskan bahwa, berpikir kritis merupakan tindakan individu secara kritis dan luas yang mampu berpikir secara sigap, tanggap, dan cepat dan dapat mengambil keputusan dan pertimbangan serta, penyelesaian yang

matang dan bijak. Meme sebagai media pendukung dalam menumbuhkan berpikir kritis siswa dalam penelitian ini sudah terbukti dengan pengumpulan dari nilai hasil pengerjaan lembar kerja peserta didik (LKPD) secara (*terlampir*) yang keseluruhan nilai rata-rata 89 untuk seluruh siswa kelas VII-L serta, penugasan pembuatan meme yang kemudian dipresentasikan oleh mereka yang menunjukkan hasil atau nilai rata-ratanya adalah 81. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya kemampuan siswa kelas VII-L selama pembelajaran dengan menggunakan meme sebagai media pendukung terbukti efisien dalam menumbuhkan minat belajar dan membantu kemajuan siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka, hal ini dibuktikan dengan beberapa capaian pembelajaran yang dicapai yakni, (1) peningkatan kreativitas siswa, (2) siswa terstimulus sehingga, meningkatkan rasa ingin tahu, (3) siswa lebih peka terhadap isu sosial terkini, (4) sebagai sarana/wadah dalam menyampaikan pendapat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peran meme disini tentunya, sangatlah berpengaruh dalam menumbuhkan minat belajar dan berpikir kritis siswa kelas VII-L. Tentu, tidak dapat menolak kemungkinan bahwasannya meme tidak melulu soal hiburan yang bersifat humor. Akan tetapi, meme saat ini sudah berkembang secara pesat entah itu sebagai media informasi, sarana/wadah penyampaian pendapat, ataupun kegiatan promosi. Jadi, kembali lagi kepada kita yang dapat memanfaatkan media tersebut dengan segala kemajuan yang ada untuk kebutuhan yang sebaik-baiknya dan positif bagi perkembangan generasi selanjutnya.

KESIMPULAN

Pembelajaran IPS berbantu dengan media pendukung meme ini memang sangat membantu guru dan siswa dalam memberikan rasa nyaman dan hiburan dalam kegiatan belajar-mengajar akan tetapi, penggunaan meme jika digunakan secara terus menerus akan membuat siswa merasa jenuh dan bosan karena, sifat atau karakteristik meme sendiri yang memang lebih cocoknya hanya digunakan sebagai selingan atau pendukung pembelajaran saja. Guru memang harus dituntut untuk memiliki 1001 cara dalam menciptakan dan mengembangkan berbagai inovasi yang dapat memberikan perubahan khususnya dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran IPS dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas VII-L di SMP Negeri 42 Surabaya sangat memberikan dampak positif serta, efisien dalam penggunaan dan pemanfaatannya akan tetapi, penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran lebih cocok sebagai selingan pembelajaran saja yang jika digunakan secara terus menerus, jatuhnya akan membuat siswa merasa bosan dan tidak memiliki gairah atau semangat dalam hal belajar karena, siswa saat ini cenderung lebih suka pembelajaran yang selalu berinovasi, menarik, dan memberikan kenyamanan bagi mereka. Media meme saat ini sudah menjadi bagian dari budaya (*culture*) kehidupan bagi masyarakat sehingga, meme sangat berperan dan memiliki kontribusi penuh dalam penyebaran setiap informasi yang ada. Oleh karena itu, jika meme dimanfaatkan dengan baik dan benar maka sesuatu hal yang awalnya cuma sebagai hiburan, dapat dimanfaatkan secara penuh dan positif dalam salah satu hal yaitu pendidikan.

Guru saat ini harus bekerja lebih keras dalam menemukan atau memanfaatkan segala media yang ada untuk digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran yang harapannya dapat memberikan rasa senang, daya tarik, serta efek pembaharuan dalam dunia pembelajaran sehingga, siswa dapat belajar dengan intens tanpa adanya rasa bosan atau malas lagi. Konsep pembelajaran yang dari tahun ke tahun yang tidak berkembang dan juga kegiatan belajar-mengajar (KBM) yang pasif inilah yang menyebabkan, siswa saat ini cenderung merasa bosan, malas, dan konsentrasinya teralihkan. Oleh sebab itu, guru sebagai pemegang kunci pembelajaran tentunya harus memiliki cara dalam menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan interaktif. Salah satunya dengan penggunaan meme sebagai media pendukung pembelajaran. Meme saat ini sudah menjadi "*culture society*" atau budaya kehidupan masyarakat dalam sehari-hari. Tentunya, guru disini harus bisa memanfaatkan celah tersebut untuk megembangkan sebuah inovasi baru agar nantinya

pembelajaran bisa berjalan secara baik yaitu dengan memanfaatkan hal-hal yang sudah menjadi kebiasaan menjadi sebuah pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, R. (2019). Pemaknaan Pragmatik dalam Teks Meme di Instagram. *Jurnal Ilmiah FONEMA : Jurnal Edukasi Bahasa & Sastra Indonesia*, 1-80.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Diaz, C. M. (2013). Defining and characterizing the concept of Internet Memes. *Ces Psicologia*, 6(2), 82-104.
- Fatonah, N. (2017). Permainan Bahasa Wacana Humor Akun Meme Comic Indonesia di Instagram serta Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Lampung*.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 164-172.
- Jabbar, A. K. (2019). Motif dan Kebebasan Berekspresi dalam Meme. *Jurnal Spektrum dan Komunikasi*, 30-41.
- Lankshear, C. &. (2019). Memes, macros, meaning, and menace : some trends in internet memes. *The Journal of Communication and Media Studies*, 4(4), 43.
- Prayudi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Meme Untuk Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Mahasiswa. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains*, 117-122.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (High Order Thinking Skill)*. Tangerang: Tira Smart.
- Setyaningsih, S. (2020). Analisis Keterampilan Guru Mengadakan Variasi untuk Menumbuhkan Minat Belajar Matematika. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 144-149.
- Suswandari, A. N. (2021). Meme as a History Learning Media in The Past-Millennial Generation. *Paramita : Historical Studies Journal*, 31(2), 270-280.