



**JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen  
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan  
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:  
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEME/RAGE COMIC DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

Fandi Agustiandi Umbaran<sup>1</sup>, Babang Robandi<sup>2</sup>, Sendi Fauzi Giwangsa<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik  
Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [fandiagustiandi.u@gmail.com](mailto:fandiagustiandi.u@gmail.com); [brobandi@upi.edu](mailto:brobandi@upi.edu); [sendifauzigiwangsa@upi.edu](mailto:sendifauzigiwangsa@upi.edu).

*Abstract: In modern era, Developing of technology is fast. information's spread on this era is fast and easily to be access by anyone from internet. but elementary school student's knowledge about history is low because history subject known as boring subject. in this era there memes spreading in internet is amusing and educational and most people even elementary school student likes memes. the purpose in this reseach is to develop a memes learning's media in social study learning for elementary school. the subject that used for media is from themes 7 in grades V elementary school. because in the book there still less subject about Western colonialized in Indonesian subject and students uninterest in history subject. The developing of the media use Design and Development (D&D) Method by Richey and Klein and use Planning, Production and Evaluation (PPE) as developing model. participant in this research is three experts, there is Social Study Expert, Media Expert and Teacher. The result in validation is to known appropriateness the media. Result from Social Study Expert is 94,67% and get very good predicate. from Media Expert is 78,6% and get a good Predicate. and from teacher is 95,5% and get a very good predicate. The accumulation result by all of three experts is get 90,2% and get a very good predicate. so the conclusion is developing of meme's media is deserve to use in social study learning.*

**Keywords:** Meme, Social Study Learning, Learning Media

### **PENDAHULUAN**

Di era modern ini, perkembangan teknologi informasi sudah semakin luas. banyak sekali orang sudah bisa mengakses teknologi mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, bahkan di era saat ini anak-anak sudah banyak

mempunyai akun media sosial pribadi, baik itu *facebook*, *twitter*, *youtube*, *Instagram*, *tiktok*, *linkedin* dan platform media sosialnya lainnya.

Teknologi sendiri merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan manusia. dalam dunia Pendidikan sendiri,

teknologi sangat bermanfaat dalam membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran sendiri. Tondeur et al (Dalam Lestari, 2018 hlm 95) mengungkapkan bahwa teknologi digital sudah mulai dikembangkan dalam Pendidikan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajar, baik itu sebagai alat mencari informasi ataupun sebagai alat bantu pembelajaran. perkembangan teknologi dalam Pendidikan sudah sangat berkembang pesat, dari yang dahulu teknologi pendidikan hanya sebatas dari buku saja, kini teknologi dalam Pendidikan mulai kearah teknologi digital. dalam era digital ini guru sudah dapat membuat berbagai macam media pembelajaran yang menarik bagi siswa, mulai dari Game interaksi, video interaksi, komik edukasi, ataupun dalam bentuk Meme.

Meme merupakan salah satu karya seni yang sangat disukai oleh kalangan masyarakat khususnya warganet dan anak muda karena kontek dari Meme terkesan mudah dipahami oleh orang-orang baik dari kalangan bawah maupun kalangan atas. *Meme* yang dulu hanya digunakan sebagai bahan lelucon dan sindiran, kini Meme banyak digunakan sebagai sarana informasi dan edukasi kepada warganet karena dinilai mampu menarik minat masyarakat untuk mencari informasi.

Pembelajaran sejarah di Sekolah Dasar mempunyai peran untuk meningkatkan pengetahuan dan rasa bangga akan hal yang ada di zaman dahulu, pembelajaran sejarah pada kelas V sekolah dasar terdapat tercantum pada kurikulum 2013, lebih spesifik terdapat pada buku tematik tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan”. namun pada saat ini, pembelajaran sejarah dikenal di kalangan siswa sebagai pembelajaran menghafal, monoton, tidak menarik dan membosankan.

Dalam hasil observasi dan pencarian data yang dilakukan oleh peneliti di salah satu SD X di Kota Bandung, ditemukan

bahwa siswa-siswa di kelas 5 merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran IPS pada materi sejarah kolonialisme bangsa barat, hal itu juga didukung oleh pendapat dari guru kelas 5 yang mengatakan bahwa kurangnya media pembelajaran IPS untuk materi sejarah yang membuat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran,

Media Meme dalam pembelajaran memiliki kelebihan, salah satu kelebihan penggunaan Meme dalam pembelajaran adalah siswa menjadi lebih kreatif dan lebih memahami inti dari materi yang diberikan. Sadiman (2010 hlm 183) menjelaskan bahwa kelebihan dari media gambar atau foto adalah : 1) bersifat kongkret. 2) Gambar dapat memperjelas suatu masalah atau konteks agar suatu masalah tidak menjadi kesalahpahaman.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Meme dalam pembelajaran sejarah kolonialisme di Indonesia sangat diperlukan, dikarenakan pembelajaran sejarah yang dikenal sebagai pelajaran yang membosankan, penuh tulisan dan monoton. dengan menggunakan Meme pembelajaran sejarah kolonialisme menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti siswa kelas V Sekolah Dasar dan siswa juga tidak mudah merasa bosan Ketika pembelajaran, serta siswa dapat melihat gambar konkret yang dibumbui oleh lelucon

Meme di masa ini sangat sekali digemari oleh kalang anak muda dapat menjadi sarana informasi kepada siswa mengenai sejarah kolonialisme di indonesia, mengingat sudah banyak sekali forum-forum Meme yang mengangat tema sejarah seperti Neo Historian, Neo Historian Indonesia dan forum-forum umum lainnya. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEME DALAM

## PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR”

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah desain awal, proses pengembangan dan hasil dari pengembangan media pembelajaran meme dalam pembelajaran IPS sekolah dasar.

Lalu Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain awal, proses pengembangan dan hasil dari pengembangan media pembelajaran meme dalam pembelajaran IPS sekolah dasar.

*Meme* sendiri dikenal sebagai sebuah budaya di internet menunjukkan sebuah ide dan pemikiran yang ditiru, disebar dan dimediasi dari orang ke orang melalui interaksi. *Meme* di internet juga hadir dalam bentuk dari kombinasi antara gambar, foto dan teks guna merespon suatu hal yang sedang dibahas (Shiftman, 2014 hlm 56).

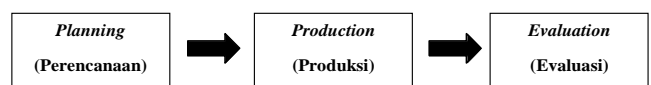
## METODE

### 2.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Design & Development* (D & D) dari Richey dan Klein. Sugiono (2009, hlm 39) mengatakan bahwa metode D & D adalah metode sistem desain, pengembangan dan evaluasi proses pendidikan dengan tujuan untuk menstabilkan dasar empiris untuk membuat sebuah intruksi produk dan non intruksi sebuah produk dan alat dan untuk menguatkan model yang menentukan pengembangan produk. Menurut Richey dan Klein (2007, hlm 4) mengatakan bahwa penelitian D & D dapat disebut sebagai cara dalam menciptakan sebuah prosedur, teknik dan atau alat berdasarkan dari hasil analisis metodis terhadap suatu kasus yang spesifik.

Thomas dan Rothman (Dalam Pratiwi, 2017, hlm 23) menyebutkan dalam beberapa penelitian D & D dikembangkan sebuah kegiatan-kegiatan inovatif untuk menghasilkan sebuah solusi

terhadap suatu permasalahan yang bersifat praktikal. Richey dan Klein (2007, hlm 4) membagi dua kategori umum dalam penelitian D & D, yaitu (1) Penelitian Produk dan Alat, dan (2) Penelitian Model. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian PPE (*Planning, Production, dan Evaluation*) dimana menurut Sugiyono (2016, Hlm 39) menjelaskan dalam proses pengembangan model PPE meliputi tiga langkah yang berurutan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Model PPE

### 2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan Penelitian merupakan partisipan yang terlibat dalam penelitian kali ini, dimana partisipan penelitian merupakan kunci utama dalam meninjau, memvalidasi dan mengevaluasi hasil dari produk atau alat yang dikembangkan, Adapun partisipan yang terlibat dalam penelitian kali ini partisipan yang terlibat terdiri dari (1). Para ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi Pendidikan IPS dan (2) guru sebagai subjek penelitian yang akan menerapkan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

### 2.3 Instrumen Penelitian

#### 1). Instrumen Validasi Medoa

Instrumen Validasi Media yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. aspek-aspek yang dipergunakan pada lembar validasi disesuaikan dengan media yang sudah dikembangkan. Kisi-kisi lembar validasi dibuat berdasarkan hasil dari Nesbit, Belfer dan Leacock tentang LORI (*Learning Object Review Instrument*) (2007) dan Wahono tentang dan penilaian media pembelajaran (Dalam Hajidi, 2018, hlm 26-28).

#### 2). Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini mengarah

kepada hasil dari pengembangan media berbasis Meme yang telah dikembangkan. pada tahap ini peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada Partisipan guru terkait media yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Pedoman wawancara yang dibuat berdasarkan hasil dari Nesbit, Belfer dan Leacock tentang LORI (*Learning Object Review Instrument*) (2007) dan Wahono tentang dan penilaian media pembelajaran (Dalam Hajidi, 2018, hlm 26-28).

## 2.4 Teknik Pengumpulan Data

### 1) Angket

Dalam penelitian ini angket yang digunakan merupakan angket tertutup dimana angket ini menyediakan beberapa kemungkinan jawaban. dan angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan guru setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

### 2) Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dan hasi serta meminta saran dan masukan terkait media yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

### 3) Validasi

Validasi yang dilakukan melibatkan para ahli materi dan ahli media sebagai validator. validasi dilaksanakan dengan memberikan lembar validasi beserta media yang telah diproduksi dan kemudian dinilai dan diberikan tanggapan oleh para ahli mengenai yang sudah dibuat. dan hasil dari validasi digunakan sebagai bahan tindak lanjut untuk merevisi media yang telah dibuat sebelumnya.

## 2.5 Teknik Analisis Data

### 1) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman (Dalam Sugiono, 2011, hlm 338). Analisis data kualitatif yang digunakan terdiri dari tiga tahapan

kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

### 2) Analisis Data Kuantitatif

Analisi data kuantitatif digunakan oleh peneliti untuk melihat kelayakan media pembelajaran Meme yang telah dikembangkan dengan melihat hasil validasi dari para ahli. Analisis data kuantitatif yang digunakan adalah Rubrik Validasi Ahli dimana rubrik ini digunakan untuk mengetahui nilai yang diberikan oleh para ahli untuk media yang telah dibuat. teknik penghitungan yang digunakan untuk menghitung hasil dari Rubrik Validasi Ahli ini adalah rumus dari Arikunto (2016, hlm 145) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

**Gambar 2. Rumus Persentase kelayakan media**

Setelah dihitung menggunakan rumus, maka akan diperoleh persentase hasil yang menggambarkan kualitas media berbasis Meme yang telah dibuat. Hasil dari persentase dapat digambarkan ke dalam kategori yang dibuat oleh Arikunto (2016, hlm 145) berikut:

**Tabel 1. Kategori Kelayakan Media**

No	Interval Nilai	Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal dalam pelaksanaan penelitian ini adalah merancang sebuah Analisis Mata Pelajaran (AMP) berdasarkan hasil temuan dari buku tematik kelas V Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3 dari kemendikbud (2016, hlm 2-43) yang telah dikaji

sebelumnya. AMP dibuat berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) IPS pada kelas V, yaitu KD 3.4 dan 4.4.

Setelah membuat AMP, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah membuat *Meme* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. *Meme* dibuat menggunakan aplikasi *Meme Generator* dengan cara memasukan materi-materi sejarah yang telah di analisis kedalam *Meme-Meme* yang akan digunakan sehingga menghasilkan sebuah *meme* sejarah yang utuh. setelah *meme* jadi, lalu masuk kepada tahap desain awal, pada tahap desain awal ini peneliti menggunakan *Web Software* yang bernama *Canva* untuk membuat desain awal media pembelajaran. pada tahap ini *meme* yang sudah jadi dihimpun menjadi satu kumpulan. sehingga menyerupai sebuah buku. ukuran dari *meme* yang ada di dalam media dibuat berukuran 60% lebih besar daripada ukuran media. pada bagian bawah *meme* ditambahkan beberapa penjelasan untuk menjelaskan secara sederhana peristiwa sejarah yang digambarkan di tiap *meme* yang telah dibuat. selain itu peneliti juga mendesain cover dan bagian belakang buku dan hasil dari media ini diberi nama “Historian Meme : Sejarah Dalam Meme” dan berbentuk digital. adapun hasil dari desain awal tergambar pada tabel berikut:

**Tabel 2. Desain Awal Media**

No	Desain awal media	Keterangan
1		Cover

2		Kata Pengantar
3		Desain Awal Media 1
4		Desain Awal Media 2
5		Bagian Belakang

Setelah desain awal selesai, peneliti melakukan uji validasi media kepada 3 ahli yang telah ditentukan, yaitu ahli Materi IPS, Ahli Media dan Guru guna mengetahui kelayakan dari media *Meme* yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji validasi kepada Ahli Materi IPS, Ahli memberikan nilai 71 dengan presentase 94,67% dan mendapatkan kategori “Sangat Baik” dan ahli materi IPS menyimpulkan bahwa media layak untuk digunakan tanpa revisi dan memberi masukan media kedepannya dapat diaplikasikan secara benar-benar ke peserta didik.

selanjutnya dilakukan validasi media oleh ahli media. Berdasarkan hasil uji validasi kepada Ahli Media, Ahli memberikan nilai 55 dengan presentase 78,6% dan mendapatkan kategori “Baik” dan Ahli media menyimpulkan bahwa media layak digunakan dengan revisi dengan rincian (1) perbaikan dalam penempatan dan penyusunan gambar dan penjelasan pada isi media dan (2) perbaikan ukuran dan jenis *font* pada bagian dengan menggunakan jenis *font* yang *light* dan memperkecil ukuran *font*.

lalu dilanjutkan validasi akhir media oleh Guru. Berdasarkan hasil uji validasi kepada Guru, Guru memberikan nilai 86 dengan presentase 95,5% dan mendapatkan kategori “Sangat Baik” dan Guru menyimpulkan bahwa media layak digunakan dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Setelah mendapatkan hasil validasi dari para ahli, peneliti melakukan penghitungan nilai kelayakan media. media dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila mencapai kategori “Baik” dengan interval nilai diantara 61% - 80%. hasil validasi dari para ahli dijabarkan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Akhir Validasi Media**





No	Ahli	Total Nilai	Persentase
1	Ahli Materi IPS	71	94,67%
2	Ahli Media	55	78,6%
3	Guru	86	95,5%
<b>Total Nilai</b>		<b>212</b>	<b>90,2%</b>

selain melakukan validasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui apakah media *meme* yang telah dikembangkan perlu adanya perbaikan dan untuk mengetahui apakah media *meme* dapat digunakan oleh guru langsung. Dari hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa media dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran

terlebih lagi ketika pembelajaran secara berkelompok, dikarenakan media menarik, gambar *meme* yang digunakan cukup menjelaskan materi sejarah yang disampaikan serta sangat jarang sekali media pembelajaran berbasis *meme*. guru yang diwawancarai juga berharap media dapat diberi warna agar menjadi lebih menarik lagi.

Setelah mendapatkan masukan dan revisian dari para ahli mengenai desain awal media *Meme*, didapatkan beberapa perubahan pada media yang telah dikembangkan. adapun hasil media yang telah di revisi terdapat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. Desain Sebelum dan Setelah di Revisi**

No	Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi	Keterangan
1			pada bagian background peneliti mengubah dengan menghapus komponen gambar dan menggantinya dengan garis tepi agar terlihat rapi
2			pada bagian penjelasan untuk semua media, peneliti merubah <i>Font</i> dengan mengganti jenis <i>font</i> pada penjelasan yang dirubah dengan jenis <i>font</i> Open Sans. lalu untuk kata “Penjelasan” dirubah dengan



jenis *font* Open  
Sans Extra Bold.

Sejarah Kolonialisme Bangsa Barat di  
Indonesia.

Masukan yang diberikan oleh para ahli menunjukkan beberapa perubahan pada media yang telah dikembangkan berdasarkan hasil angket yang telah dinilai oleh para ahli. salah satu alasan dilakukan perubahan pada media yang telah dikembangkan adalah karena alasan efektifitas dikarenakan ada bagian yang dapat membuat pembaca khususnya peserta didik tidak fokus kepada *meme* sejarah yang telah dikembangkan. dan penggunaan jenis *font* yang dinilai kurang rapi sehingga media masi dinilai kurang efektif oleh ahli. maka dari itu dilakukan perubahan media dengan tujuan media pembelajaran menjadi sebuah media yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari Hamalik (1986) yang menjelaskan bahwa salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif.. maka dari itu perubahan pada media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marthadini (2020 hlm 56) yang menjelaskan bahwa penggunaan *meme* sebagai media pembelajaran akan efektif jika didukung dengan desain yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk menggunakannya.

## SIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Meme/Rage Comic* dilakukan dengan metode *Design And Development (D & D)*. dan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan kepada ketiga ahli didapatkan nilai 90,2% dan mendapatkan predikat “Sangat Baik”, Sehingga media yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Kemendikbud. (2016). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan (Edisi Revisi 2016)*. Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.
- Klein, James D & Rita C Richey. (2007). *Design and Development Research*. New York; Routledge
- Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia. Vol. 2(2), 94 – 100.*
- Marthandini, Nur M dan Sholihul Anshori. (2020). *Pengembangan Media Ajar Visual Meme Berbasis Moderasi Islam Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii Di Mts. Salafiyah Syafiiyah Seblak. Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi Universitas Muhammadiyah Luwuk.* (Skripsi). DOI: <https://doi.org/10.32529/al-ilmu.v3i1.369>
- Nesbit J, Belfer K. &, Leacock T. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual v 1.5*. [Online]. Diakses dari: <http://www.transplantedgoose.net/g-radstudies/educ892/LORI1.5.pdf>
- Sadiman, A, Dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta; Rajawali Press
- Shiftman, L. (2014) *Meme In Digital Culture*. Massachusetts; MITPress.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2016) *.Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta