

MESDIGI (Meme Sejarah Digital): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis *Social Media* Pada Pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon) Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Dukupuntang

MESDIGI (Digital History Meme): Social Media Based Learning Media Innovation in Local History Learning (Cirebon) for Class X Students of SMAN 1 Dukupuntang

Yeni Maulidah¹, Mina Chairunisa², Siti Karimah³

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan dan Sains Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

Jurusan Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan dan Sains Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

Pos el : maulidahyeni12@gmail.com,
minachairunisa@gmail.com, sitikarimah869@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini dilakukan untuk membahas permasalahan tentang kurangnya minat siswa dalam mempelajari sejarah dan monotonnya pembelajaran sejarah yang berfokus hanya di teori serta kurangnya pemahaman dan rasa kecintaan siswa terhadap sejarah lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari sejarah, khususnya sejarah lokal. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar kognitif, menurut Piaget. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah inovasi Meme Sejarah Digital (MESDIGI) sebagai media pembelajaran sejarah lokal berbasis *social media (instagram)* bagi siswa kelas X di SMAN 1 Dukupuntang. Inovasi MESDIGI ini menyajikan konten meme yang menarik dan lucu, namun didalam meme tersebut terdapat materi edukasi tentang sejarah lokal Cirebon. Dengan adanya inovasi MESDIGI ini diharapkan dapat mampu meningkatkan minat siswa SMAN 1 Dukupuntang untuk dapat mempelajari sejarah sehingga siswa di SMAN 1 Dukupuntang akan lebih mengenal, memahami dan mencintai sejarah yang ada di kota Cirebon.

Kata-Kata Kunci : MESDIGI, Sejarah, Meme, Siswa

Abstract : This research was conducted to discuss the problem of students' lack of interest in studying history and the monotony of learning history that focuses only on theory and students' lack of understanding and love for local history. The purpose of this research is to increase students' interest in studying history, especially local history. The theory used in this research is cognitive learning theory, according to Piaget. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method. The result of this research is an innovative Digital History Meme (MESDIGI) as a social media (instagram) based local history learning media for class X students at SMAN 1 Dukupuntang. This MESDIGI innovation presents interesting and funny meme content, but

within the meme there is educational material about Cirebon's local history. With the MESDIGI innovation, it is hoped that it will be able to increase the interest of SMAN 1 Dukuntang students to be able to study history so that students at SMAN 1 Dukuntang will know, understand and love history in the city of Cirebon.

Keywords : *MESDIGI, History, Meme, Students*

PENDAHULUAN

Mengembangkan dunia pendidikan merupakan suatu keharusan yang harus dilaksanakan, baik dari peran pemerintah sebagai pemangku kebijakan, maupun peran guru sebagai tenaga pendidik. Pengembangan pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan pendidikan ke arah yang lebih baik. Setiap zaman, pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan yang makin baik, dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi agar tercapainya keberhasilan pembelajaran. Hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus bisa diarahkan pada hal yang bersifat praktis. Sebagaimana hakikat pendidikan yang merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Untuk itu agar dapat dilakukan pengembangan dan pembenahan pada pelaksanaan pendidikan, maka dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, kreatif dan mempunyai motivasi untuk belajar.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan keterampilan, dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor dan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut Sigit Priatmoko dan Saptorini: Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak bisa disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat dan media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berupa sarana yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran juga berfungsi mengarahkan peserta didik untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat mempertinggi hasil belajar. Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Media pengajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien. Sebagai seorang pendidik, penggunaan media pembelajaran ini sangat penting untuk diterapkan sebagai penentu hasil proses belajar peserta didik. Selain penting untuk mengembangkan kemampuan interpersonalnya dalam hal mengajar, seorang pendidik juga harus kreatif dalam membuat dan memilih metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya.

Kualitas tenaga pendidik merupakan suatu hal penting yang dapat menentukan proses keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari segi metode bagaimana ia mengajar, serta media pembelajaran seperti apa yang digunakan. Sebagaimana yang dikatakan (Suparno, 2016) pendidikan berfungsi untuk membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bagaimana suatu hasil pendidikan yang baik dapat diperoleh dari tenaga pendidik yang baik dan berkualitas. Kualitas seorang tenaga pendidik dapat dilihat dari empat kompetensi profesional yang harus dimiliki calon tenaga pendidik, yang meliputi: Kompetensi Pedagogik, merupakan kemampuan atau keterampilan seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran atau interaksi belajar mengajar dengan siswa, Kompetensi Kepribadian, merupakan karakter personal yang dimiliki guru dalam mencerminkan kepribadian

yang positif, Kompetensi Profesional Guru, adalah sejauh mana seorang guru dapat menguasai materi pembelajaran yang diampu, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuannya, dan yang terakhir Kompetensi Sosial, berkaitan dengan keterampilan berkomunikasi, bersikap, dan berinteraksi secara umum baik itu dengan peserta didik, sesama guru, tenaga kependidikan, orang tua siswa, hingga masyarakat secara luas.

Menurut survei Political and Economic Risk Consultant (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan The World Economic Forum Swedia (2000), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Hal tersebut salah satunya disebabkan karena sistem pendidikan dan kualitas tenaga pendidik yang diterapkan di Indonesia dapat dikatakan belum mumpuni dalam mengembangkan sumber daya manusia. Seperti misalnya dalam hal media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012). Seorang guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, agar dapat memudahkan siswa dalam mencerna materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya akses media pembelajaran, membuat suasana belajar menjadi redup dan membosankan.

Misalnya pada pembelajaran Sejarah yang dikatakan sebagai pembelajaran yang menjenuhkan dan bikin mengantuk. Serta di dalamnya lebih menekankan pada hafalan, siswa yang pasif, dan aktivitas didominasi oleh guru sehingga menyebabkan pelajaran Sejarah menjadi

pelajaran nomor dua di sekolah. Mata pelajaran Sejarah sangat membosankan dan kurang membantu dalam kegiatan belajar mengajar disekolah-sekolah, sehingga siswa menganggap bahwa mata pelajaran tidak terlalu penting.

Pembelajaran Sejarah yang diterapkan cenderung bersifat monoton dan teoritis, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan akan menimbulkan kebosanan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut akan menyebabkan minat belajar siswa berkurang, dapat diketahui dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Dukupuntang, permasalahan yang dihadapi pada kelas X IPS 2 adalah kurangnya minat belajar siswa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Hal tersebut dilihat ketika guru sedang menjelaskan materi, siswa cenderung banyak yang tidak memperhatikan namun mereka bermain sendiri.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Dukupuntang, dapat diketahui bahwa di dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Dukupuntang, banyak guru yang mengajar menggunakan motif ceramah yang bervariasi khususnya guru sejarah. Pada saat mengajar guru sejarah terkadang menggunakan media power point, media yang digunakan oleh guru sejarah tersebut baik itu media power point maupun media yang lain dalam pembelajaran sehingga belum banyak yang menarik perhatian siswa, siswa pun kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Jadi dapat diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi adalah ketika guru menggunakan metode dan media yang tidak sesuai, cara mengajar guru yang tidak dapat menarik perhatian siswa maka minat belajar siswa berkurang, mereka cenderung lebih senang bermain sendiri dan tidak memperhatikan sehingga menyebabkan minat belajar siswa menurun.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan yakni dengan membuat media pembelajaran berupa MESDIGI. MESDIGI (Meme Sejarah Digital) merupakan inovasi media pembelajaran berupa gambar atau video meme berbasis *Social Media* yang ditujukan pada siswa Sekolah Menengah Akhir (SMA) sebagai metode pengembangan dari pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon). Adapun tujuan peneliti mengembangkan inovasi media pembelajaran ini pada pembelajaran Sejarah Lokal karena, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Dukupuntang, kemampuan siswa dalam materi pembelajaran Sejarah cenderung hanya pada pemahaman materi Sejarah secara umum (Sejarah Indonesia), hal ini juga berkenaan dengan materi pembelajaran Sejarah yang dijelaskan guru hanya berfokus pada pembelajaran Sejarah secara umum. Sedangkan pada pemahaman dan pembelajaran Sejarah Lokal, khususnya pada Sejarah Daerah misalnya pada Sejarah Cirebon masih kurang. Dengan adanya inovasi media pembelajaran berupa MESDIGI ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk tujuan pembangunan berkelanjutan, khususnya pada pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon).

Menurut Suswandi, dkk dalam artikel yang berbahasa Inggris berjudul "*Meme as a History Learning Media in The Post-Millennial Generation*" Hasil penelitian menunjukkan bahwa meme memiliki kekuatan untuk menjadi stimulus bagi pembacanya untuk mengetahui informasi lebih lanjut. Karena sifat meme yang cenderung berisi lelucon, membuatnya mudah dibaca. Lalu penelitian dari Mufarikha (2019) yang menganalisis tentang "Efektivitas Penggunaan Meme Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII MTS NU 01 Cepiring". Studi ini berfokus pada efektivitas meme dalam

meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa Kelas VIII MTs NU 01 Cepiring. Hasilnya adalah bahwa terjadinya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Jadi penggunaan meme sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII MTs NU 01 Cepiring tahun pelajaran 2018/2019. Dan penelitian lainnya yaitu oleh Fikri Pratama Gemilang, dkk dalam artikelnya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Meme Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah di SMAN 51 Jakarta".

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin membuat sekaligus mengembangkan suatu media pembelajaran berupa meme berbasis Sosial Media yang bisa membantu dan memotivasi guru untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, terutama pada pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon). Mengingat Sejarah merupakan salah satu pelajaran penting yang mesti dipelajari dan diterapkan oleh siswa. Karena dengan mempelajari sejarah, sama halnya dengan kita mempelajari manusia dan perkembangannya, termasuk juga pada perkembangan kehidupan yang ada saat ini. Oleh karena itu, pembelajaran Sejarah harus disajikan dengan menarik, inovatif dan kreatif agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Untuk itu peneliti tertarik dalam melakukan penelitian sekaligus menciptakan gagasan melalui Karya Tulis Ilmiah yang berjudul: Mesdigi (Meme Sejarah Digital): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis *Social Media* Pada Pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon) Pada Siswa Kelas XSman 1 Dukupuntang.

A. Kajian Teori

Dalam penelitian pengembangan media ini kajian teori pembelajaran mengacu pada

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

Dalam inovasi media pembelajaran yang dibuat peneliti berupa meme, hal ini sebagaimana berkaitan dengan pengembangan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Piaget. Meme merupakan replicator yang mewakili ide atau pikiran tentang sebuah kultural penuliran satuan atau sebuah imitasi. Menurut Zanetti menyatakan meme yang saat ini marak di internet “mengacu pada varian gambar, video, klise, dll, tertentu yang memiliki tema yang sama dan disebarluaskan oleh sejumlah besar pengguna”. Meme yang awalnya dikenal sebagai pembawa humor, kini terus berkembang menjadi sarana penyebaran ilmu, kritik, dan media dari meme pencipta ke sebaran ideologi (Suswandari et al., 2021). Meme sejarah merupakan media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer, mudah dimengerti, terkesan lucu dan menghibur. Dapat disimpulkan bahwa meme adalah sebuah gagasan, ide,

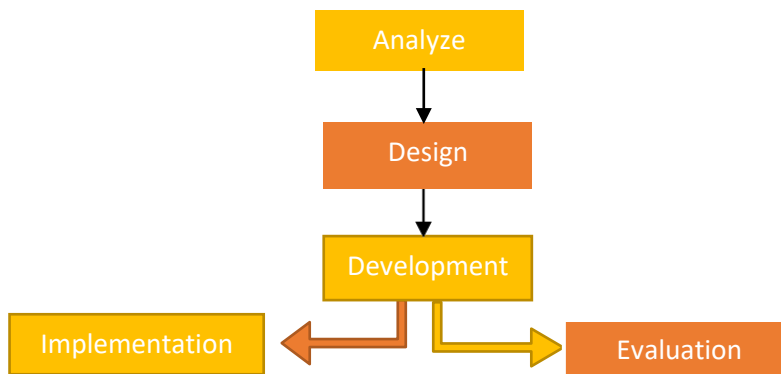
perilaku, gaya atau imitasi yang dapat berupa gambar maupun video yang dapat disebar untuk menyampaikan sindiran maupun kritikan. Penggunaan meme sejarah sebagai media pembelajaran ini juga merupakan bentuk kebaruan di dalam dunia pendidikan sekaligus kebaruan di dalam penelitian ini serta karakteristik meme ini sesuai jika digunakan ketika pembelajaran sejarah disebabkan adanya fakta sejarah dengan dikemas secara menarik dan juga ditambah menggunakan lelucon yang menggelitik sehingga tidak membosankan siswa untuk dicermati, diharapkan akan merangsang siswa untuk lebih mendalami belajar sejarah (Gemilang et al., 2021). Selain itu, kebaruan dari penelitian ini juga, peneliti berusaha mengemas sekumpulan meme sebagai bahan media pembelajaran yang dijadikan dalam satu wadah berupa *social media* (Instagram) untuk nantinya siswa atau pun masyarakat umum dapat mengakses meme tersebut secara terbuka dan dengan mudah di media sosial.

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

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) atau R&D merupakan penelitian yang digunakan untuk pengembangan atau memvalidasi produk-

produk yang diperuntukkan bagi pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE.



Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Peneliti mencoba mengurai, memilah, dan mengelompokkan data menurut kriterianya masing masing dan menggambarkan atau mendeskripsikan data yang diperoleh yang disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana. Dengan menggunakan hasil studi literatur dan hasil wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Pengembangan Meme Sejarah

a. Tahap Analisis

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

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru Sejarah yang ada di SMA Negeri 1 Dukupuntang mengatakan, bahwa media pembelajaran itu penting. Dengan menggunakan media pembelajaran menjadi tidak monoton

serta siswa lebih mengerti tentang materi yang dijelaskan oleh guru. Dan juga perlunya guru lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran, bahwa pengembangan media pembelajaran masih minim dilakukan oleh para guru. Sehingga diperlukan suatu inovasi baru berupa media pembelajaran yang bisa mendukung peserta didik dalam pemahaman terhadap materi Sejarah, khususnya pada materi Sejarah Lokal (Cirebon).

b. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini diawali dengan pembentukan materi yang akan dijadikan materi Sejarah. Materi yang diangkat peneliti yakni mengenai Sejarah Lokal (Cirebon), tentang asal mula pembentukan Cirebon, peperangan yang terjadi pada masyarakat Cirebon terhadap sekutu, peninggalan kerajaan Cirebon, dsb.

Pada tahap ini peneliti membuat ringkasan materi dari bahan bacaan yang telah dipersiapkan. Bahan bacaan yang digunakan berupa buku dan artikel jurnal tentang sejarah pembentukan Cirebon. Tahap berikutnya mengumpulkan gambar untuk dijadikan sebagai bahan mentahan meme sejarah. Pada tahap ini peneliti akan mencari gambar yang sudah ada di internet untuk dijadikan bahan atau mentahan meme sejarah. Gambar yang dipilih sesuai dengan narasi dan konteks yang relevan antara tulisan dengan gambar sehingga tulisan yang ada bisa didukung oleh gambar untuk mengeluarkan sebuah ekspresi berupa pesan yang mengandung fakta sejarah. Berikutnya proses pembuatan, editing dan mencetak meme sejarah. Pada tahap ini akan dilakukan proses editing antara gambar dan narasi dengan menggunakan Aplikasi Canva. Tahap selanjutnya mencetak materi singkat, pada tahapan ini ringkasan materi yang sudah dipersiapkan akan dicetak untuk digunakan. Dan tahap terakhir, peneliti

akan membuat wadah pembelajaran berbasis *social media* berupa (Instagram), sebagai tempat untuk dikumpulkannya meme Sejarah yang telah dibuat.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti akan mengumpulkan gambar-gambar dari kartun atau scane film yang sudah ada untuk dijadikan sebagai bahan mentahan pada proses pembuatan meme sejarah. Dan setelah melewati proses editing, meme sejarah dan materi lalu dicetak dan ditempelkan dikertas karton yang sudah dipotong dengan ukuran sebesar kertas HVS. Meme sejarah yang sudah selesai dibuat kemudian akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk diuji kelayakannya. Apabila telah selesai melakukan validasi oleh kedua ahli dan dinyatakan layak maka produk meme sejarah dapat diuji cobakan. Namun jika belum dikatakan layak terlebih dahulu harus direvisi sampai media dinyatakan layak oleh ahli.

d. Tahap Implementasi

Tahap ini dilakukan uji coba terbatas untuk menguji subjek media meme sejarah di lapangan. Uji coba dilakukan setelah media meme sejarah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan di SMAN 1 DUKUPUNTANG pada kelas X IPS 2 dengan jumlah 35 siswa. Adapun model pembelajaran yang digunakan adalah *Discovery Learning*.

B. Hasil Studi Literatur

Dilihat dari domisili SMAN 1 DUKUPUNTANG yang dijadikan sebagai tempat penelitian maka bisa diambil contoh dan realisasi gagasan ini bisa terwujud. Contohnya jika melihat dari segi metode pembelajaran Sejarah Indonesia yang digunakan masih monoton menggunakan pemaparan teori, sedangkan mediana cenderung masih menggunakan alat bantu manual, seperti buku. Sehingga hal tersebut membuat siswa menjadi jenuh, dan kurang fokus

dalam menyerap materi pembelajaran dengan baik.

Melihat kondisi tersebut, maka inovasi pembuatan meme sejarah berbasis *Social Media* yang diberi nama MESDIGI (Meme Sejarah Digital)) ini dapat terealisasi, karena pada kenyataannya kondisi pembelajaran di sekolah tersebut membutuhkan pembaruan metode dan media pembelajaran yang mendukung sebagai upaya menghidupkan kembali suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Agar diharapkan pembelajaran yang berlangsung menjadi tidak jenuh dan siswa lebih mudah untuk memahami materi. Selain itu jika dilihat dari faktor internal, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Lokal (Cirebon), salah satunya disebabkan karena guru yang hanya berfokus pada penjelasan materi-materi Sejarah secara umum, sehingga menyebabkan kurangnya keterampilan dan pemahaman siswa dalam mengenal Sejarah Lokal, terkhusus pada Sejarah di daerah tempat tinggalnya sendiri (Cirebon). Harapan kedepannya juga, inovasi ini tidak hanya berlaku di SMAN 1 DUKUPUNTANG saja, melainkan juga dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain secara merata demi menunjang kualitas pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran Sejarah.

C. Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada kepala sekolah dan guru di SMAN 1 DUKUPUNTANG, Desa Sindang Mekar, Kecamatan Dukupuntang, Kabupaten Cirebon menyatakan bahwa kepala sekolah sangat tertarik dengan rencana dibentuknya media pembelajaran berupa meme sejarah berbasis *Social Media* yang diberi nama MESDIGI (Meme Sejarah Digital). Beliau juga mengatakan bahwa program ini sangat kreatif dan inovatif dalam membantu mengembangkan media pembelajaran pada siswa yang dirasa masih kurang

efektif. Beliau juga merasa siap untuk membantu menunjang segala fasilitas yang dibutuhkan, agar pembentukan media pembelajaran berupa meme sejarah berbasis *Social Media* ini dapat terealisasi dengan lancar. Adapun tanggapan dari guru dan siswa juga ikut mendukung agar program ini dapat segera terlaksana. Kontribusi mereka juga dalam hal ini dibuktikan dengan kesiapannya yang dijadikan sebagai objek penelitian kami.

Contoh Meme Sejarah Lokal (Cirebon) MESDIGI yang Dibuat dan Diunggah oleh Peneliti



eh kok perang?



KESIMPULAN

Sesuai dengan pembahasan pada penelitian ini yang berjudul “*MESDIGI* (Meme Sejarah Digital): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis *Social Media* Pada Pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon) Pada Siswa Kelas X SMAN 1 DUKUPUNTANG”. Jadi dapat disimpulkan pada penelitian ini meme sejarah dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran di SMAN 1 DUKUPUNTANG. Pengembangan meme sejarah sebagai media pembelajaran bisa diterapkan di sekolah hal ini dibuktikan dengan hasil uji kelayakan media meme sejarah melalui studi literatur dan wawancara yang dilakukan secara langsung di SMAN 1 DUKUPUNTANG terhadap siswa kelas X IPS 2 dengan mendapatkan hasil sangat layak untuk digunakan. Pengembangan media meme sejarah sebagai media pembelajaran merupakan sesuatu yang baru dan belum banyak orang yang melakukan penelitiannya. Meme sejarah yang berisi konten sejarah yang bergambar ditambah dengan narasi singkat yang mendukung ekspresi atau pesan yang ingin disampaikan diharapkan dapat merubah suasana belajar di kelas. Meme sejarah sebenarnya memiliki fungsi lain selain untuk humor, fungsi lain itu ialah meme sejarah ini tentu bisa digunakan sebagai media untuk belajar, khususnya belajar sejarah, karena meme sejarah juga dapat mempengaruhi nilai siswa maka kedepannya, meme sejarah ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang terbaru. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti memiliki saran, disarankan bahwa pendidik sebaiknya menggunakan meme sejarah sebagai media pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan dan diharapkan juga akan ada lagi orang yang akan melakukan penelitian tentang meme sejarah ini terutama dalam bidang pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anidar, J. (2014). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran.
- Gemilang, F. P., Fakhruddin, M., & Ibrahim, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Meme Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah di SMAN 51 Jakarta. *Historiography: Journal of Indonesian History and Education*, 1(3), 332–342.
- Habib, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Meme Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTS MUHAMMADIYAH 1 Palembang. *The Japanese journal of gastroenterological surgery*, 15(6), 945.
- Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 224–245.
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. 6, 14114–14120.