

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, para siswa lebih banyak bermain sosial media daripada membaca buku. Menurut mereka membaca buku adalah suatu hal yang membosankan. Pendapat mereka dapat dibenarkan, dikarenakan buku-buku pelajaran yang ada sekarang memiliki tampilan yang sangat membosankan, kurang interaktif dan cenderung kurang mengakomodir daya khayal imajinasi siswa yang sangat luas .

Kebanyakan anak pada zaman sekarang yang kategorinya adalah seorang siswa tahu yang namanya teknologi. Mereka juga sangat mengenal akrab dengan yang namanya sosial media. Sosial media saat ini sangatlah beragam, mulai dari Facebook, BBM, Instagram, Twitter dan lain sebagainya. Mereka beralasan bahwa sosial media dapat dijadikan alat untuk *refreshing* saat jenuh dalam belajar.

Sosial media sangat erat kaitannya dengan gambar atau foto yang digunakan pemilik sosial media tersebut untuk menunjukkan identitasnya. Bahkan ada banyak sosial media yang memungkinkan pemiliknya untuk mengunggah beberapa gambar atau foto. Gambar atau foto tersebut dapat mewakili pesan yang ingin dibagikan oleh pemilik kepada teman yang lainnya,

mulai dari motifasi, kegiatan keseharian sampai humor dan lelucon. Oleh sebab itu, akan sangat menyenangkan sekali ketika dapat berbagi pesan dengan mudah menggunakan sosial media

Salah satu gambar atau foto yang sering dibagikan di sosial media adalah *meme*. *Meme* merupakan contoh ungkapan hati yang dituaangkan melalui tulisan, gambar atau gabungan dari keduanya. *Meme* disampaikan dengan bahasa yang sangat singkat namun sangat berisi dan kaya akan makna. Ada juga gambar atau foto yang sering dibagikan di sosial media yang berbentuk *meme comic*. *Meme comic* adalah gabungan dari beberapa *meme* yang membentuk sebuah cerita

Dengan logika yang lebih sederhana, dapat kita pahami bahwa penyebaran atau pengembangbiakan *meme* dilakukan dengan cara replikasi dari *meme-meme* yang sudah ada. Artinya, *meme* terus menerus melakukan replikasi melalui suatu kebiasaan atau gagasan tertentu sehingga menjadi pola yang berulang-ulang dan pada akhirnya membentuk sebuah pola kebudayaan dalam skala besar. Akan tetapi, sifat dari *meme* ini tidak hanya mereplikasi, *meme* juga mengalami proses evolusi atau perubahan dari waktu ke waktu, dan bersamaan dengan itu *meme* juga berusaha untuk bertahan dari pengaruh *meme-meme* yang baru

Para pembuat *meme* ini biasanya akan mengambil gambar atau foto dari internet lalu melengkapinya dengan teks, atau dengan mengurangi dan menambahkan elemen gambar melalui proses olah digital sederhana,

tergantung kesesuaian konteks informasi apa yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Setelah proses penciptaan selesai, meme foto atau gambar akan disebar dan menyebar melalui layanan share, retweet, atau repost di media social

Meme dapat dikatakan sebuah fenomena tersendiri di dunia sosial media. Kehadiran berbagai jenis sosial media juga mendorong fenomena baru ini berkembang dengan cepat. Hal ini dikarenakan *meme* biasanya akan disebar melalui sosial media seperti Twitter, Facebook, Path, 9Gag, dan lain-lain. Sebagai informasi, di Indonesia terdapat salah satu komunitas *meme* yang cukup besar, yakni Meme Comic Indonesia

Citra sosial media di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar sosial media yang memang didesain sedemikian rupa sehingga membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang gemar menggunakan sosial media ini dapat berdampak negatif apabila digunakan secara berlebihan dan tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah *meme* maupun *meme comic* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan ini komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses

pembelajaran. Dari beberapa penelitian dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media yang melibatkan komputer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa.

Pelajaran Aqidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang selalu ada pada setiap sekolah dibawah naungan Kemenag, baik itu MI, MTs maupun MA. Materi pada mata pelajaran Aqidah Akhlak lebih banyak pada penekana teori dan dalil. Hal ini mengakibatkan siswa akan lebih cepat bosan karena karena tidak dilengkapi dengan ilustrasi yang relevan, dengan adanya *meme* maupun *meme comic* yang memiliki nilai edukasi diharapkan siswa akan belajar sambil bermain sehingga mereka akan lebih merasa senang dan bersemangat dalam belajar .

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Mujahidin Mojokerto, pembelajaran Aqidah Akhlak yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah penggunaan gambar yang dapat mengilustrasikan materi. Dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai gambar-gambar yang banyak dibagikan di sosial media, mereka menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain gadget baik di sekolah maupun di rumah. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis sosial media pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar .

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Meme* Cimis Sebagai Media Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Mujahidin Mojokerto .”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana mengembangkan produk media *meme comic* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak ?
2. Bagaimana kelayakan produk media *meme comic* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan peneliti melalui penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mengembangkan produk media *meme comic* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.
2. Mengetahui kelayakan produk media *meme comic* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan pengertian yang mengacu pada karakter variabel yang akan diteliti. Definisi operasional pada penelitian ini disusun berdasarkan hal yang dilakukan

Penelitian pengembangan merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. *Meme comic* sebagai media pembelajaran adalah gambar media yang memiliki cerita dan mampu menyampaikan pesan pembelajaran

Aqidah akhlak dalam penelitian ini dibatasi pada materi mata pelajaran aqidah yang berlaku yaitu menghindari akhlak tercela mencakup sifat ananiyha, ghadab, tamak, putus asa dan takabbur

Berdasarkan definisi beberapa istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengembangan meme comic sebagai media pembelajaran aqidah akhlak di MTs Mujahidin Mojokerto adalah sebuah penelitian untuk mengembangkan sebuah produk meme comic menjadi sebuah media pembelajaran aqidah akhlak menjadi media yang layak dalam proses pembelajaran di MTs Mujahidin Mojokerto

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan oleh peneliti akan memberi manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman siswa dalam mengembangkan dan menemukan sumber-sumber belajar

yang relevan dan konkrit yang dapat merangsang ide dalam pembelajaran dan latihan desain

- b. Memberikan peluang kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan dan kreativitasnya dalam memperoleh pengetahuan, informasi dan berlatih keterampilan dalam rangka pencapaian kompetensi yang diharapkan

2. Bagi Guru

- a. Mengubah pola sikap pendidik dalam mengelola pembelajaran yang memposisikan dirinya bukan saja sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan memposisikan diri sebagai fasilitator, dan mediator yang fleksibel sehingga kegiatan belajar yang dirancang akan menjadi lebih inovatif dan bermakna
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memilih dan menggunakan media yang sesuai bagi peserta didik, sehingga dapat memperingan beban pendidik

3. Bagi Sekolah

- a. Mempersiapkan lulusan yang kreatif, dan selalu dapat memanfaatkan lingkungannya sendiri sebagai sumber belajar yang efektif
- b. Mempersiapkan lulusan berkompetensi sesuai yang dibutuhkan dunia industry

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan *meme* comic sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah gambar dalam bentuk digital maupun cetak yang dapat digunakan sebagai media siswa dalam bermain sambil belajar.
2. *Meme* comic tersebut dikembangkan dengan program meme creator, program photoshop atau media kertas
3. *Meme* comic tersebut mencakup materi untuk kelas VIII yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di MTs Mujahidin Mojokerto,

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan peneliti pada pengembangan *meme* comic sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Mujahidin Mojokerto adalah:

1. Validator materi atas hasil pengembangan memiliki pengalaman dan kompeten dalam mengajarkan materi Aqidah Akhlak
2. Validator media atas hasil pengembangan memiliki pengalaman dan kompeten dalam bidang media pembelajaran berbasis visual.
3. Butir-butir penilaian dalam angket validasi menggambarkan penilaian yang menyeluruh (komprehensif).
4. Validasi yang dilakukan mencerminkan keadaan sebenar-benarnya dan tanpa rekayasa, paksaan atau pengaruh dari siapapun.

Pada pengembangan *meme* comic sebagai media pembelajaran Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Mujahidin Mojokerto, peneliti hanya membatasi pada:

1. Materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan disesuaikan dengan silabus yang berlaku di MTs Mujahidin Mojokerto
2. Produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media buku atau lembar kerja siswa dalam pembelajaran, namun sebagai media tambahan dalam belajar agar siswa tidak bosan.
3. Model pengembangan produk yang digunakan adalah model pengembangan Dick & Carei yang telah dimodifikasi untuk disesuaikan dengan pengembangan yang akan dilakukan.
4. Mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti, uji validasi yang dilakukan hanya validasi formatif atau validasi logis, yaitu menguji kesesuaian isi bahan ajar yang dikembangkan dengan materi yang tercakup dalam kurikulum dan kemenarikan bahan ajar secara umum, tidak diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Validitas produk yang dihasilkan terbatas pada uji ahli materi, uji ahli media dan uji coba pengguna pada kelompok kecil.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun isi dan sistematika skripsi hasil penelitian pengembangan ini terdiri atas lima bab yang saling berkaitan dan dapat di jelaskan sebagai berikut

:

Bab satu memuat tentang pendahuluan mencakup: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah. Tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang diinginkan. asumsi dan keterbatasan pengembangan dan yang terakhir adalah sistematika penelitian.

Bab dua berisi Kajian pustaka memuat tentang tinjauan tentang media pembelajaran dan *meme comic*. Tinjauan tentang mata pelajaran aqidah akhlak. Teori-teori yang memuat penelitian pengembangan. Kerangka berfikir dan yang terakhir adalah pertanyaan penelitian.

Bab tiga berisi metode penelitian memuat tentang desain penelitian. Tempat dan waktu penelitian. Objek penelitian. Instrumen pengumpulan data. Validitas instrumen. Reabilitas instrumen. Pengembangan media dan yang terakhir adalah teknik analisis data.

Bab empat berisi Hasil pengembangan yang mencakup Potensi dan Masalah. Pengumpulan Data. Desain Media Gambar *Meme*. Validasi Media. Revisi Media. Uji Coba Media. Produk Media Gambar dan disertai dengan pembahasan.

Bab lima berisi penutup terdiri dari kesimpulan dan saran yang ditujukan untuk kepala sekolah, guru dan siswa.