

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk media pembelajaran meme di kelas 7 madrasah pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) materi perang Uhud.

B. Pengembangan Media Pembelajaran Meme

Dalam mengembangkan media pembelajaran meme peneliti menggunakan model pengembangan level 1 dari Sugiyono, yaitu mencari potensi dan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, validasi produk, dan jika validasi menunjukkan produk layak penelitian selesai. Lebih jelas sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap awal peneliti melaksanakan observasi. Potensi pada penelitian ini adalah fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran luring (luar jaringan) maupun daring (dalam jaringan) yang cukup lengkap seperti proyektor, perpustakaan yang menyediakan buku pelajaran, dan jaringan internet WiFi (*wireless fidelity*). Masalah pada penelitian ini yaitu pendidik belum memakai media gambar meme, pada pembelajaran daring (dalam jaringan) pendidik menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* namun tidak dengan tunjang dengan media pembelajaran yang membuat beberapa murid tidak memperhatikan pelajaran.

2. Pengumpulan Data

Setelah mengetahui potensi dan masalah di MTs Muhammadiyah 1 Palembang peneliti melanjutkan penelitian dengan mengumpulkan informasi dan melaksanakan studi literatur terkait dengan memanfaatkan potensi dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan peneliti melihat bahwa hampir semua peserta didik menggunakan telepon seluler dan mempunyai akun media sosial. Gambar meme biasanya disebarluaskan melalui media sosial dan hampir setiap murid familiar dengan gambar meme, maka dari itu peneliti mengembangkan gambar meme untuk dijadikan media pembelajaran.

Studi literatur dilaksanakan untuk mencari beberapa referensi dari media pembelajaran meme dan mengetahui buku yang digunakan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan beberapa referensi yang telah di baca peneliti menemukan bahwa meme di ungkapkan pertama kali oleh Richard Dawkins di bukunya yang berjudul "*The Selfish Gene*" yang di terbitkan pada tahun 1976.

3. Desain Produk

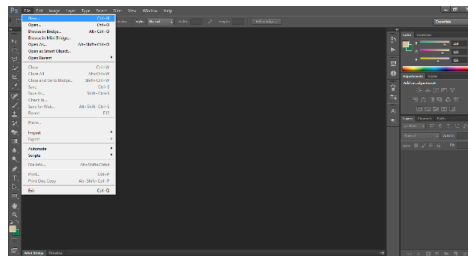
Setelah mendapatkan hasil dari analisis potensi dan masalah, serta pengumpulan informasi. Desain produk ini dibuat menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. Berikut langkah-langkah dalam membuat media gambar meme dan penjelasan dari meme:

- a. Menyiapkan beberapa gambar yang akan digabungkan ke dalam media gambar meme.
- b. Setelah itu buka *software Adobe Photoshop CS6*.



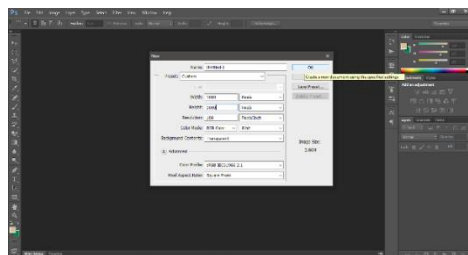
Gambar 4.1. Membuka Adobe Photoshop CS6

- c. Pilih kebagian *File* dan pilih *New*, untuk membuat lembar kerja baru.



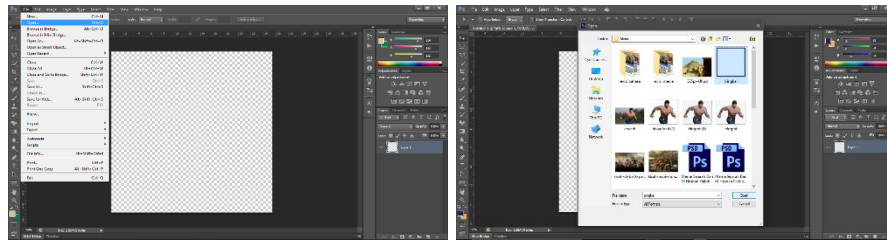
Gambar 4.2. Membuat file baru

- d. Lalu muncul pengaturan bentuk gambar yang akan kita buat, bentuk gambar bisa di sesuaikan dengan keinginan masing-masing.



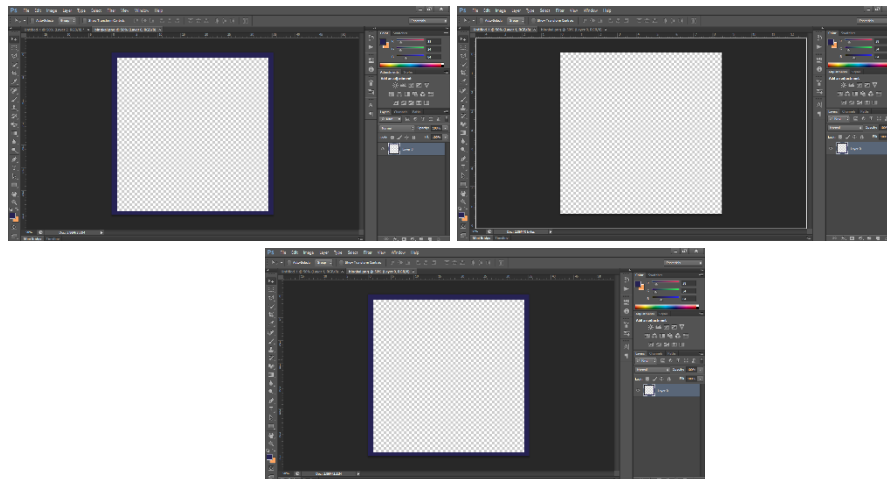
Gambar 4.3. Membuat kanvas kosong

- e. Setelah muncul lembar kosong masukkan gambar bingkai atau tepi gambar yang telah di unduh sebelumnya, dengan ke bagian *File > Open >* pilih bingkai yang telah di unduh.



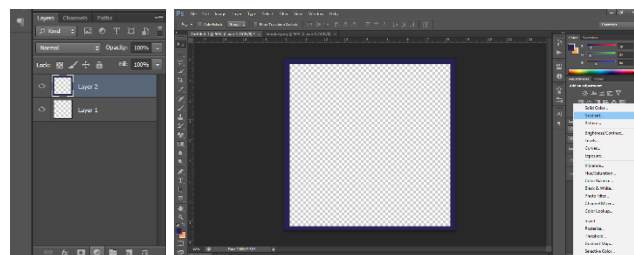
Gambar 4.4. Membuka file

- f. Selanjutnya kita masukkan gambar bingkai tersebut ke gambar kosong yang telah kita buat sebelumnya, dengan cara ke bagian kiri pilih *Move Tool* > tarik gambar bingkai ke gambar kosong.



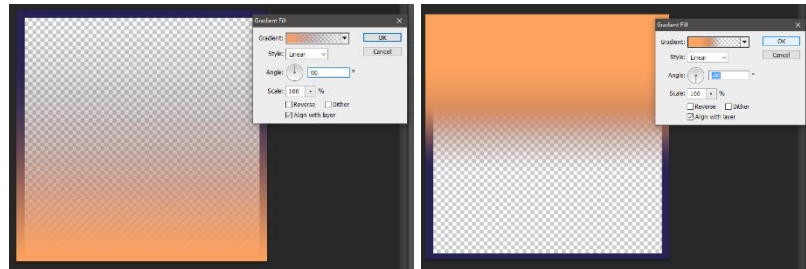
Gambar 4.5. Memasukkan gambar ke gambar lain

- g. Membuat *background* yang memiliki gradasi, dengan cara *creat new fill or adjustment layer* > *gradient*.



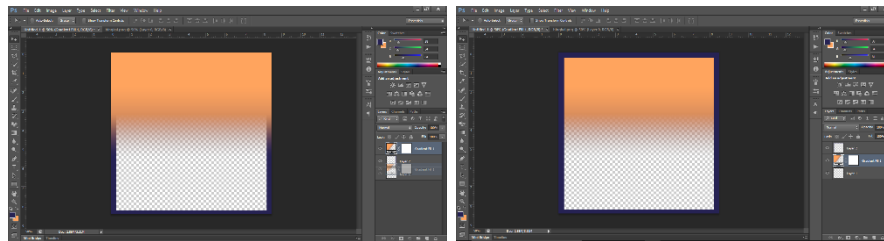
Gambar 4.6. Membuat latar gambar

- h. Setelah itu atur gradasi gambar sesuai yang diinginkan, sebagai contoh berikut.



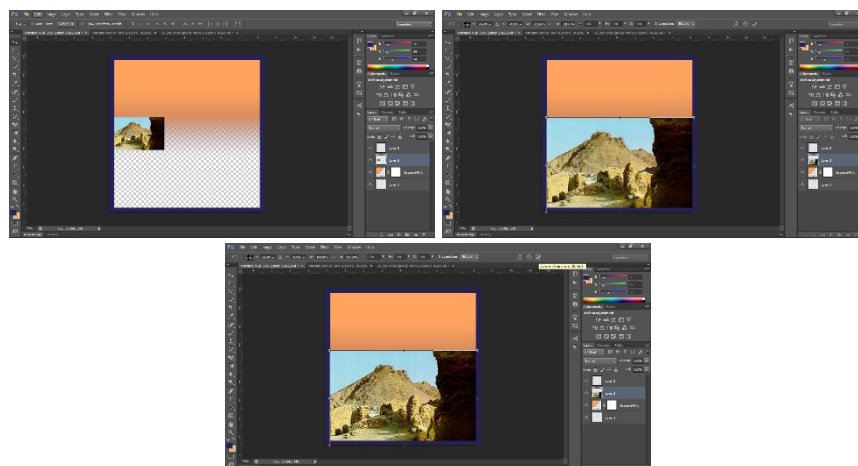
Gambar 4.7. Membuat gradasi

- i. Tarik gambar gradasi ke bawah gambar bingkai untuk membuat gambar gradasi dibawah gambar bingkai.



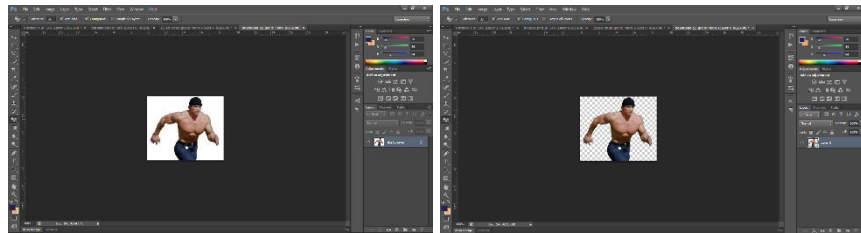
Gambar 4.8. Menyusun gambar

- j. Buka gambar gunung Uhud seperti cara sebelumnya, lalu besarkan gambar dengan cara, Ctrl+T > besarkan sesuai yang di inginkan > (✓)



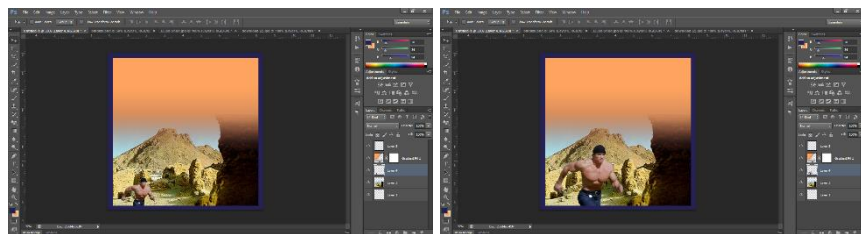
Gambar 4.9. Mengubah ukuran gambar

- k. Masukkan kembali gambar yang lain seperti sebelumnya, gambar ini latar belakangnya akan di hapus dengan cara, pilih *Magic Eraser Tool*/ ketik huruf E > klik *background* yang akan dihapus (*background* hanya satu warna).



Gambar 4. 10. Menghapus latar gambar

- l. Gabungkan gambar yang telah kita hapus latar belakangnya, dengan cara sebelumnya dan sesuaikan ukuran gambarnya.



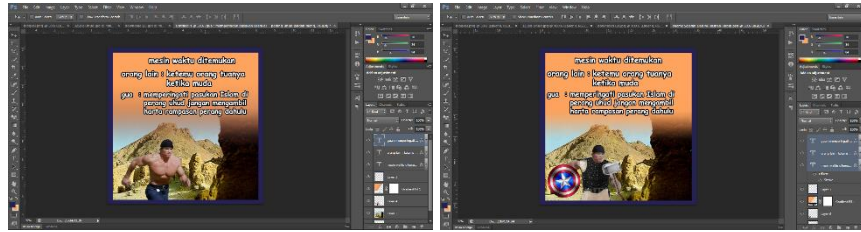
Gambar 4. 11. Memasukkan gambar ke gambar lain

- m. Kemudian masukkan teks dengan cara, pilih *Horizontal Type Tool* > klik area yang akan diberi tulisan > (✓)



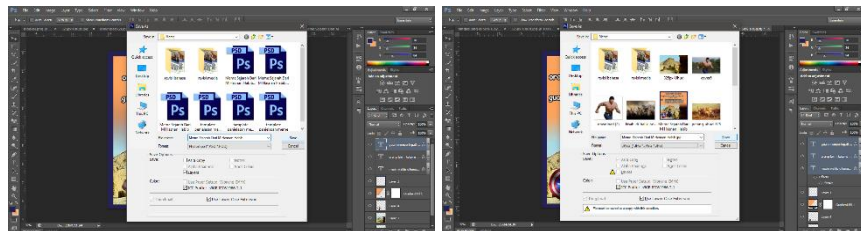
Gambar 4. 12. Memasukkan teks

- n. Selanjutnya masukkan beberapa ornamen peperangan.



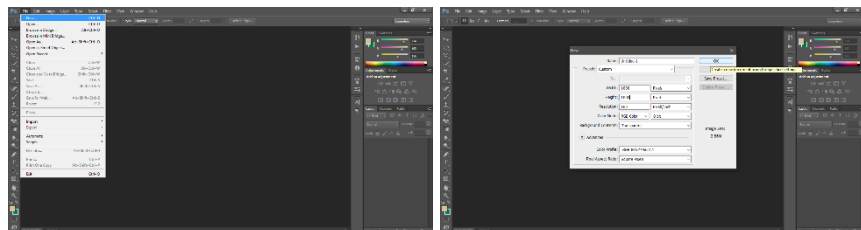
Gambar 4.13. Memasukkan gambar ke gambar lain

- o. Gambar meme sudah selesai, Ctrl+S > pilih tipe .psd untuk menyimpan *file* asli, Ctrl+Shift+S > pilih tipe .jpg untuk menyimpan *file* dalam bentuk gambar.



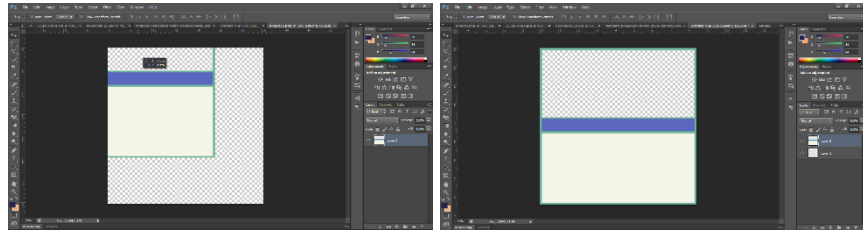
Gambar 4.14. Menyimpan gambar

- p. Setelah itu kita akan membuat penjelasan dari gambar meme yang kita buat, dengan langkah awal seperti membuat gambar meme sebelumnya.



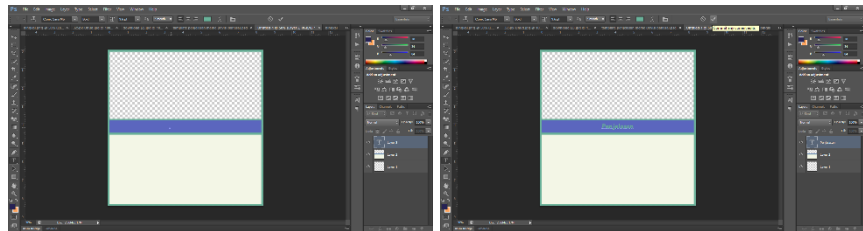
Gambar 4.15. Membuat kanvas kosong

- q. Masukkan gambar bingkai yang lain dan gabungkan dengan gambar kosong.



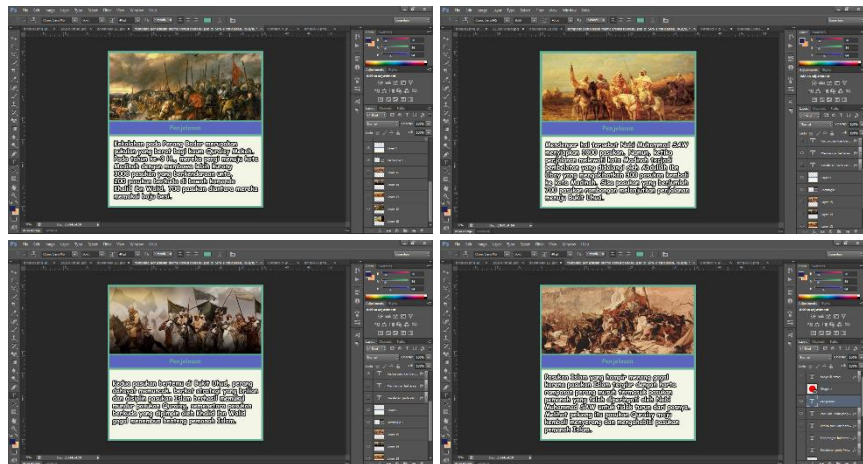
Gambar 4.16. Memasukkan gambar ke gambar lain

- r. Masukkan tulisan “Penjelasan”, dengan cara pilih *Horizontal Type Tool* > klik area yang akan diberi tulisan > (✓).



Gambar 4.17. Memasukkan teks

- s. Masukkan gambar yang mengilustrasikan peperangan dan tulisan yang menjelaskan maksud dari gambar.



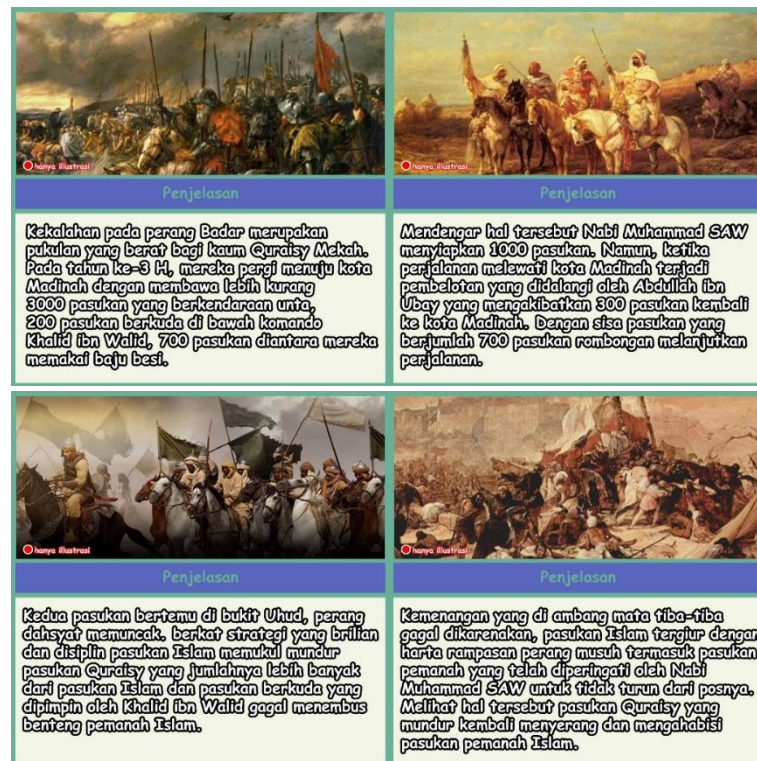
Gambar 4.18. Memasukkan gambar peperangan

- t. Gambar penjelasan meme sudah selesai, Ctrl+S > pilih tipe .psd untuk menyimpan *file* asli/mentah, Ctrl+Shift+S > pilih tipe .jpg untuk

menyimpan *file* dalam bentuk gambar. Setelah desain di simpan dalam bentuk *file* asli/mentah dan bentuk gambar, desain produk siap untuk di validasi.



Gambar 4.19. Meme Perang Uhud



Gambar 4.20. Penjelasan meme Perang Uhud

4. Validasi Desain

a. Ahli bahasa

Bahasa di dalam produk gambar meme di validasi oleh ahli bahasa yaitu, ibu Dra. Nurlaeli, M.Pd.I.

Tabel 4.1. Hasil validasi ahli bahasa

ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIAN				
	1	2	3	4	5
a. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓	
b. Bahasa yang dipakai mudah dipahami				✓	
c. Bahasa yang dipakai sudah komunikatif				✓	
d. Bahasa yang dipakai sudah menyampaikan informasi				✓	
e. Kalimat yang dipakai sederhana				✓	
f. Pemilihan bahasa dalam menyajikan materi				✓	
g. Bahasa yang digunakan lugas				✓	

Setelah mendapatkan nilai dari validator ahli bahasa data tersebut di hitung sebagai berikut.

Tabel 4.2. Analisis hasil validasi ahli bahasa

ASPEK YANG DINILAI	NILAI	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $\sum xi = 5$	PERSENTASE
a	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
b	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%

c	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
d	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
e	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
f	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
g	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{jumlah persentase perindikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{80 + 80 + 80 + 80 + 80 + 80 + 80 + 80}{7} \%$$

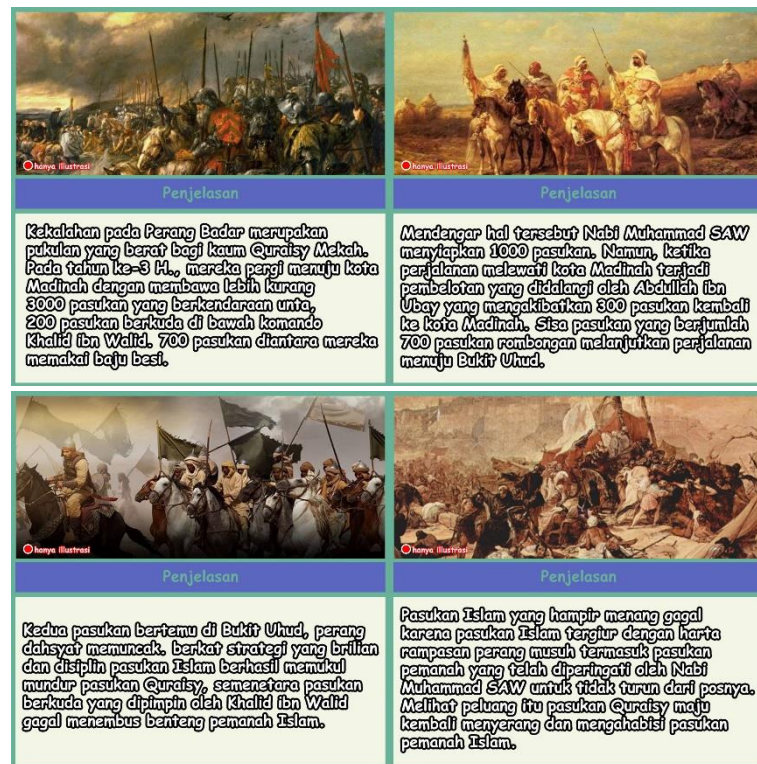
$$\text{Nilai rata - rata} = 91,4\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli bahasa produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 91,4%, maka berdasarkan kriteria ketercapaian produk yang dikembangkan dinyatakan sangat baik.

Ada beberapa saran dari validator ahli bahasa dari segi kebahasaan ada kata yang layak di gunakan untuk menyampaikan pesan dari media gambar meme dan ada beberapa kata yang tidak layak, maka dari itu ada beberapa perbaikan sebagai berikut.



Gambar 4.21. Meme Perang Uhud revisi ahli bahasa



Gambar 4. 22. Penjelasan meme Perang Uhud revisi ahli bahasa

b. Ahli media

Media/desain produk gambar meme di validasi oleh ahli media yaitu, bapak Dr. Drs. Karoma, M.Pd.

Tabel 4.3. Hasil validasi ahli media

ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAIN				
	1	2	3	4	5
a. Bentuk gambar meme				✓	
b. Ukuran gambar meme				✓	
c. Ukuran Tulisan				✓	
d. Variasi gambar meme				✓	
e. Komposisi warna				✓	
f. Kesederhanaan gambar				✓	
g. Media gambar meme mampu menarik peserta didik				✓	
h. Media gambar meme mudah digunakan					✓

Setelah mendapatkan nilai dari validator ahli media data tersebut di hitung sebagai berikut.

Tabel 4.4. Analisis hasil validasi ahli media

ASPEK YANG DINILAI	NILAI	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $\sum xi = 5$	PERSENTASE
a	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
b	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
c	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
d	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%

e	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
f	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
g	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
h	5	$P = \frac{5}{5} \times 100\%$	100%

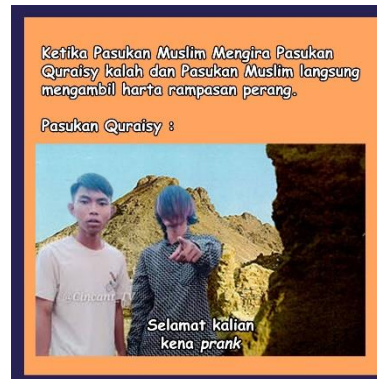
$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{jumlah persentase perindikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{740}{8} \%$$

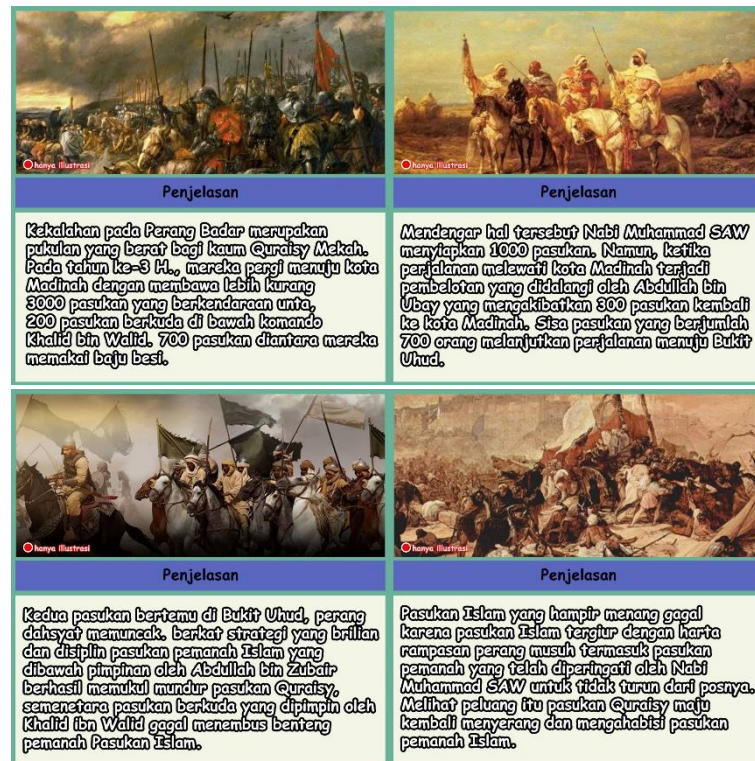
$$\text{Nilai rata - rata} = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli bahasa produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 92,5%, maka berdasarkan kriteria ketercapaian produk yang dikembangkan dinyatakan sangat baik.

Ada beberapa saran dari validator ahli bahasa dari segi penampilan seperti gambar meme yang belum menggambarkan keadaan peperangan atau latar tempat kejadian perang dan ada beberapa simbol yang dapat membuat multitafsir, maka dari itu ada beberapa perbaikan sebagai berikut.



Gambar 4.23. Meme Perang Uhud revisi ahli media



Gambar 4.24. Penjelasan meme Perang Uhud revisi ahli media

c. Ahli materi

Materi di dalam produk gambar meme di validasi oleh ahli materi yaitu, ibu Dr. Nyayu Soraya, M.Hum.

Tabel 4.5. Hasil validasi ahli materi

ASPEK YANG DINILAI	SKALA PENILAI				
	1	2	3	4	5
a. Ketetapan materi					✓
b. Keakuratan materi				✓	
c. Keluasan materi				✓	
d. Kedalaman materi					✓
e. Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar				✓	
f. Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik					✓
g. Manfaat materi dalam menambah wawasan pengetahuan peserta didik					✓
h. Kecukupan materi					✓

Setelah mendapatkan nilai dari validator ahli media data tersebut di hitung sebagai berikut.

Tabel 4.6. Analisis hasil validasi ahli materi

ASPEK YANG DINILAI	NILAI	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $\sum xi = 5$	PERSENTASE
a	5	$P = \frac{5}{5} \times 100\%$	100%
b	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
c	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
d	5	$P = \frac{5}{5} \times 100\%$	100%

e	4	$P = \frac{4}{5} \times 100\%$	80%
f	5	$P = \frac{5}{5} \times 100\%$	100%
g	5	$P = \frac{5}{5} \times 100\%$	100%
h	5	$P = \frac{5}{5} \times 100\%$	100%

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{jumlah persentase perindikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{740}{8} \%$$

$$\text{Nilai rata - rata} = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli bahasa produk yang dikembangkan mendapatkan nilai 92,5%, maka berdasarkan kriteria ketercapaian produk yang dikembangkan dinyatakan sangat baik.

5. Desain Teruji

Setelah dilaksanakan uji validasi desain produk media gambar meme, desain produk tersebut dinyatakan valid/teruji. Maka, penelitian dianggap selesai menurut model pengembangan level 1, namun jika ingin melanjutkan ke tahap selanjutnya peneliti atau peneliti lain dapat melaksanakan penelitian setelah ini dengan menggunakan desain produk yang telah di validasi dan teruji.

C. Pembahasan

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Meme pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Langkah-langkah penelitian pengembangan level 1 menurut Sugiyono meliputi, 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) desain teruji.

a. Potensi dan masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, potensi yang ada di MTs Muhammadiyah 1 Palembang adalah sarana penunjang pembelajaran yang cukup lengkap, seperti proyektor yang dapat digunakan untuk memproyeksikan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Selain itu di MTs Muhammadiyah 1 Palembang mempunyai jaringan internet yang baik untuk menunjang pendidik mencari bahan ajar tambahan atau mencari media pembelajaran yang pas untuk mengajar.

b. Pengumpulan data

Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan peneliti melihat bahwa hampir semua peserta didik menggunakan telepon seluler dan mempunyai akun media sosial. Gambar meme biasanya disebarakan melalui media sosial dan hampir setiap murid familiar dengan gambar meme, maka dari itu peneliti mengembangkan gambar meme untuk dijadikan media pembelajaran.

Studi literatur dilaksanakan untuk mencari beberapa referensi dari media pembelajaran meme dan mengetahui buku yang digunakan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan beberapa referensi yang telah di baca peneliti menemukan bahwa meme di ungkapkan pertama kali oleh Richard Dawkins di bukunya yang berjudul “The Selfish Gene” yang di terbitkan pada tahun 1976.

c. Desain produk

1) Meme



Gambar 4.25. Meme Perang Uhud

Gambar meme ini didesain sesuai dengan materi perang Uhud pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Latar pada gambar meme merupakan bukit Uhud tempat terjadinya perang Uhud. Dua orang yang menunjuk dan mengucapkan

“Selamat kalian kena *prank*” merupakan gambar dan kutipan percakapan dari video yang tersebar melalui internet dan sempat viral.

2) Penjelasan meme



Gambar 4.26. Penjelasan meme Perang Uhud

Penjelasan dari meme yang pertama ini menjelaskan latar belakang terjadinya peristiwa perang Uhud dan menjelaskan jumlah pasukan Quraisy. Penjelasan tersebut di tunjang dengan gambar yang mengilustrasikan jumlah pasukan Quraisy.



Gambar 4.27. Penjelasan meme Perang Uhud

Penjelasan dari meme yang kedua ini menjelaskan bahwa berita tentang penyerang pasukan Quraisy sudah sampai ke kaum Muslimin, menjelaskan pasukan Islam yang menyiapkan diri untuk menghadapi pasukan Quraisy, dan menjelaskan pembelotan dari

Abdullah bin Ubay. Penjelasan tersebut di tunjang dengan gambar yang mengilustrasikan diskusi sahabat.



Gambar 4.28. Penjelasan meme Perang Uhud

Penjelasan dari meme yang ketiga ini menjelaskan tentang kejadian ketika terjadinya perang di Bukit Uhud. Penjelasan tersebut di ilustrasikan dengan gambar pasukan Islam.



Gambar 4.29. Penjelasan meme Perang Uhud

Penjelasan dari meme yang terakhir ini menjelaskan tentang kegagalan pasukan Islam dikarenakan telah tergiur dengan harta rampasan perang dan membuat pasukan Quraisy menyerang balik yang mengakibatkan kekalahan. Penjelasan tersebut di tunjang dengan

gambar yang mengilustrasikan kekalahan saat berperang.

d. Validasi desain

Berdasarkan hasil validasi dari Ibu Dra. Nurlaeli, M.Pd.I sebagai ahli bahasa diperoleh skor keseluruhan dengan nilai rata 91,4%. Sehingga jika dilihat dari kriteria validasi, media pembelajaran meme diklasifikasikan “sangat baik” dari segi kebahasaan.

Berdasarkan hasil validasi dari Bapak Dr. Drs. Karoma, M.Pd sebagai ahli media diperoleh skor keseluruhan dengan nilai rata 92,5%. Sehingga jika dilihat dari kriteria validasi, media pembelajaran meme diklasifikasikan “sangat baik” dari segi desain/media.

Berdasarkan hasil validasi dari Ibu Dr. Nyayu Soraya, M.Hum sebagai ahli materi diperoleh skor keseluruhan dengan nilai rata 92,5%. Sehingga jika dilihat dari kriteria validasi, media pembelajaran meme diklasifikasikan “sangat baik” dari segi kesesuaian materi.

e. Desain teruji

Desain dapat dikatakan teruji jika mendapatkan hasil validasi yang diklasifikasikan minimal baik. Berdasarkan hasil validasi yang dilaksanakan dengan ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, semuanya mendapatkan kualifikasi sangat baik. Maka desain media pembelajaran meme pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) materi perang Uhud dinyatakan teruji.

2. Validitas Media Pembelajaran Meme pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

a. Validitas ahli bahasa

Validasi bahasa dilaksanakan untuk mengetahui aspek bahasa yang dipakai sesuai dengan kompetensi dan karakter dari peserta didik. Dari hasil validasi yang dilakukan dengan ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 91,4%, maka media pembelajaran meme pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) materi perang Uhud dikategorikan “sangat baik”.

Aspek yang dinilai pada validasi ahli bahasa dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar
- 2) Bahasa yang dipakai mudah dipahami
- 3) Bahasa yang dipakai sudah komunikatif
- 4) Bahasa yang dipakai sudah menyampaikan informasi
- 5) Kalimat yang dipakai sederhana
- 6) Pemilihan bahasa dalam menyajikan materi

7) Bahasa yang digunakan lugas

b. Validasi ahli media

Validasi media dilaksanakan untuk mengetahui dari segi penampilan, daya tarik, dan sebagainya. Dari hasil validasi yang dilakukan dengan ahli media diperoleh skor rata-rata 92,5%, maka media pembelajaran meme pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) materi perang Uhud dikategorikan “sangat baik”.

Aspek yang dinilai pada validasi ahli media dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Bentuk gambar meme
- 2) Ukuran gambar meme
- 3) Ukuran Tulisan
- 4) Variasi gambar meme
- 5) Komposisi warna
- 6) Kesederhanaan gambar
- 7) Media gambar meme mampu menarik peserta didik
- 8) Media gambar meme mudah digunakan

c. Validasi ahli materi

Validasi materi dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Dari hasil validasi yang dilakukan dengan ahli media diperoleh skor rata-

rata 92,5%, maka media pembelajaran meme pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) materi perang Uhud dikategorikan “sangat baik”.

Aspek yang dinilai pada validasi ahli materi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ketetapan materi
- 2) Keakuratan materi
- 3) Keluasan materi
- 4) Kedalaman materi
- 5) Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar
- 6) Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik
- 7) Manfaat materi dalam menambah wawasan pengetahuan peserta didik
- 8) Kecukupan materi