

PEMANFAATAN MEDIA MEME SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI KELAS X SMK OTOMINDO JAKARTA

Sangkar Permono^{1*}, Arief Hidayat², Hendi Irawan³

¹⁻³ Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Indraprasta PGRI

*Penulis Korespondensi: sangkarpermono73@gmail.com, ariefhidayat1610@gmail.com,
hendiirawankesos@gmail.com

Abstract. History learning in school is still predominantly conducted through lecture-based methods, resulting in low student interest and participation. Therefore, more engaging learning media that align with the characteristics of the digital generation are needed. This study aims to analyze the use of memes as an alternative learning medium in Indonesian History classes for tenth-grade students at SMK Otomindo Jakarta. The research employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observations, structured interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of memes increased students' interest, participation, and enthusiasm during the learning process, although differences in students' interpretations of several memes were still observed. It can be concluded that memes have the potential to serve as an effective, innovative, and relevant alternative learning medium for creating more interactive history learning and enhancing student engagement.

Keywords: Memes, Learning Media, History Learning, Qualitative Research

Abstrak. Pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah yang berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan meme sebagai media pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia bagi peserta didik kelas X di SMK Otomindo Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data di kumpulkan melalui observasi, wawancara terstruktur, dan dokumentasi, serta di analisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan meme meningkatkan minat, partisipasi, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran, meskipun masih ditemukan adanya perbedaan interpretasi peserta didik terhadap meme. Dapat disimpulkan bahwa meme memiliki potensi sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif, inovatif, dan relevan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Kata kunci: Meme, Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah, Penelitian Kualitatif

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam praktik pembelajaran. Pendidik dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Rahman et al., 2022). Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya untuk mengembangkan potensi manusia

agar mampu beradaptasi dengan perkembangan masyarakat, dan kebudayaan (Rodliyah, 2021). Namun, pembelajaran sejarah di berbagai sekolah masih didominasi metode ceramah dan berorientasi pada hafalan sehingga peserta didik cenderung pasif, mudah bosan, serta menganggap sejarah kurang relevan dengan kehidupan mereka (Rulianto, 2019).

Pendidik dituntut mampu menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Yestiani & Zahwa, 2020). Selain itu, pembelajaran sejarah perlu menyesuaikan perkembangan teknologi supaya mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 (Afwan et al., 2020). Kondisi tersebut juga ditemukan di kelas X SMK Otomindo Jakarta, di mana penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Padahal, pendidik memiliki peran sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna (Firnando, 2024).

Salah satu media yang dinilai relevan dengan karakteristik generasi digital adalah meme. Meme merupakan bentuk komunikasi visual yang memadukan gambar dan teks sehingga mampu menyampaikan informasi secara singkat, menarik, dan mudah dipahami (Murfianti, 2019). Penyebaran meme melalui media digital menjadikannya dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari (Danisa et al., 2024). Dalam pembelajaran, meme dapat dimanfaatkan sebagai media visual yang mampu meningkatkan perhatian, mempermudah pemahaman konsep, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis terhadap materi sejarah (Gumelar & Mulyati, 2018). Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu penyampaian materi secara efektif sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai (Hasan et al., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan meme memiliki potensi dalam pembelajaran sejarah. Penelitian Gemilang (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan menggunakan meme sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Penelitian Yuherman & Yefterson (2023) membuktikan bahwa media meme sejarah memperoleh kategori layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Sementara itu, penelitian

Oktavianto (2025) menunjukkan bahwa penggunaan meme dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Penelitian yang mengkaji proses pemanfaatan meme sebagai media alternatif dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan kualitatif, khususnya jenjang SMK, masih relatif terbatas. Kesenjangan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada bagaimana pemanfaatan meme sebagai media alternatif dalam pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X SMK Otomindo Jakarta, meliputi proses pelaksanaan, penerapan, serta kelebihan dan kendala penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media meme dalam pembelajaran sejarah sebagai alternatif media yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran sejarah sekaligus menjadi referensi bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sebagaimana diuraikan oleh Sugiyono (2013), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian menekankan pada generalisasi. Penelitian dilaksanakan pada Mei-Juni 2026 di SMK Otomindo Jakarta. Subjek penelitian dipilih secara purposive, yaitu satu pendidik mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas X dan peserta didik yang terlibat langsung dalam penerapan media pembelajaran meme. Objek penelitian difokuskan pada proses pelaksanaan, penerapan, serta kelebihan dan kendala penggunaan meme sebagai media pembelajaran.

Data penelitian diperoleh melalui wawancara terstruktur sebagai teknik utama, yang didukung oleh observasi terhadap proses pembelajaran dan dokumentasi berupa modul ajar, perangkat pembelajaran, foto kegiatan, serta dokumen pendukung lainnya (Susanto & Jailani, 2023). Seluruh data analisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran yang

komprehensif mengenai pemanfaatan meme dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK Otomindo Jakarta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Pembelajaran Sejarah di SMK Otomindo Jakarta

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X SMK Otomindo Jakarta telah memanfaatkan beberapa media, seperti buku teks, powerpoint, infografis, dan video pembelajaran. Namun, dalam praktiknya guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah dengan buku teks sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik belum optimal karena pembelajaran masih berpusat pada guru/pendidik. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah Indonesia yang menyatakan:

“Media pembelajaran yang saya terapkan dalam pembelajaran sejarah antara lain, infografis, video pembelajaran, dan powerpoint. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi. Namun dalam implementasinya tidak sesuai dengan yang saya harapkan, oleh karenanya saya lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah.” (G1, wawancara, 8 Mei 2026).

Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan adanya kecenderungan hasil yang sama, sebagai berikut:

“Guru menjelaskan materi menggunakan atau terpaku pada media buku teks, lalu menjelaskan materi dengan metode ceramah, tapi sesekali menggunakan media interaktif.” (S4, wawancara, 8 Mei 2026).

“Guru kebanyakan lebih sering menggunakan media buku teks sehingga banyak menggunakan ceramah, tetapi sesekali menggunakan powerpoint.” (S5, wawancara, 8 Mei 2026).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan utama pembelajaran sejarah bukan hanya terletak pada materi, tetapi juga pada strategi penyampaian materi. Meskipun pendidik telah mengenal berbagai media pembelajaran, implementasinya

belum berlangsung secara konsisten sehingga pembelajaran masih berorientasi pada metode konvensional. Kondisi ini sejalan dengan Hasan et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Dengan demikian, penggunaan media yang lebih dekat dengan budaya digital menjadi kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.



Gambar 1. Wawancara Pendidik

(Sumber: dokumentasi pribadi, 8 Mei 2026)

Pemanfaatan Meme sebagai Media Alternatif Pembelajaran

Penerapan media meme dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pembelajaran, diskusi, refleksi, dan evaluasi. Meme disajikan dalam media presentasi untuk membantu menjelaskan materi sejarah sekaligus menjadi stimulus diskusi di kelas. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa peserta didik menunjukkan perubahan yang positif setelah penggunaan meme.

“Media pembelajaran meme menurut saya mampu membuat peserta didik menjadi lebih kreatif dan kritis dalam memahami materi yang dipelajari.” (G1, wawancara, 8 Mei 2026).

Peserta didik juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media meme dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

“Pembelajaran sejarah jauh lebih asik dan relevan bagi kita generasi-z, karena membuat kita termotivasi dan membuat pelajaran sejarah tidak membosankan.” (S1, wawancara, 8 Mei 2026).

“Pada media meme yang diterapkan, kelebihanannya adalah dapat meningkatkan motivasi, kreatifitas, dan adanya rasa keakraban yang terjadi saat proses belajar mengajar berlangsung.” (S4, wawancara, 8 Mei 2026).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa meme tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai stimulus pembelajaran yang mampu membangun interaksi dan mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Gemilang (2021), Yuherman & Yefterson (2023), serta Oktavianto (2025) yang menyatakan bahwa media meme mampu meningkatkan minat belajar serta layak diterapkan dalam pembelajaran sejarah.



Gambar 2. Wawancara Peserta Didik

(Sumber: dokumentasi pribadi, 8 Mei 2026)

Implikasi Akademik Pemanfaatan Meme dalam Pembelajaran Sejarah

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa keberhasilan penggunaan meme tidak semata-mata disebabkan oleh unsur humor, tetapi karena media tersebut mampu menghubungkan materi sejarah dengan pengalaman digital peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan salah satu peserta didik.

“Pada penggunaan media meme, materi yang disampaikan dapat menarik perhatian saya, sehingga membantu saya dalam memahami dan mengerti isi dari materi yang diajarkan.” (S3, wawancara, 8 Mei 2026).

Secara akademik, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis budaya digital dapat menjadi alternatif pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Meskipun, demikian, penggunaan meme tetap memerlukan seleksi materi dan pendampingan pendidik agar tidak menimbulkan kesalahan interpretasi terhadap fakta sejarah. Oleh karena itu, meme sebaiknya diposisikan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai sumber utama, sehingga tujuan pembelajaran sejarah tetap tercapai secara optimal.



Gambar 3. Implementasi Media Meme

(Sumber: dokumentasi pribadi, 8 Mei 2026)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan meme sebagai media alternatif dalam pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X SMK Otomindo Jakarta mampu meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan meme yang dipadukan dengan penjelasan pendidik dan kegiatan diskusi menjadikan penyampaian materi lebih kontekstual serta mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan ini menjawab tinjauan penelitian bahwa meme dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah yang inovatif dengan tetap memperhatikan kesesuaian materi dan konteks sejarah agar tidak menimbulkan perbedaan interpretasi.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan alternatif bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Secara akademik, penelitian ini memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media berbasis budaya digital dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan kualitatif. Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dan melibatkan jumlah subjek yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada jenjang pendidikan atau konteks sekolah yang berbeda dengan melibatkan subjek yang lebih beragam untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1(1), 9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>
- Danisa, R., Safitri, E., Maulana, M. A., Amalia, Q., Agnesia, R. D., Setyowati, L., Khorunnisa, W., Alwanni, D. A., & Albamma, A. F. (2024). *Jurnal mediasi*. 3(2), 187–202.
- Firmando, H. G. (2024). Peran Pendidik dalam Implementasi Desain Pembelajaran Digital : Tantangan dan Peluang Pendahuluan. *Studi Edukasi Integratif*, 1(1), 44–54.
- Gemilang, F. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Meme Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Sejarah di SMAN 51 Jakarta*. (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta).
- Gumelar, F., & Mulyati, Y. (2018). *MEME : Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Anekdota ?* 2(1), 105–117.
- Hasan, et al (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Murfianti, F., & Desain, J. (2019). *Meme di era digital dan budaya siber*. 11(1), 42–50.
- Oktavianto, R. (2025). *Pengaruh Penggunaan Meme dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Peserta Didik di SMA Teladan 1 Jakarta*. (Skripsi, Universitas Indraprasta PGRI).
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rodliyah. (2021). *PENDIDIKAN & ILMU PENDIDIKAN*. IAIN Jember Press.

- Rulianto, R. (2019). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 94–101. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah*. 1(1), 53–61.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yuherman, A., Yefterson, R. B., Sejarah, D., Ilmu, F., Universitas, S., & Padang, N. (2023). *Pengembangan Meme Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Di SMAN 13 Padang*. 5(1), 479–489.