

Pengaruh Meme Sebagai Media Pendukung dalam Mata Kuliah Nihonshi

Adil Achmad Ramdan, Frida Philiyanti
Universitas Negeri Jakarta
Adilachman17@gmail.com, fifisulaeman13@gmail.com

ABSTRAK

Makalah ini ditulis dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media meme dalam pembelajaran Nihonshi. Pembelajaran Nihonshi yang membutuhkan inovasi baru dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya kemampuan mahasiswa dalam mengolah media belajar yang kemudian membuat mahasiswa kesulitan dalam mengingat materi sehingga penulis memutuskan untuk melakukan penelitian penggunaan meme sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Nihonshi di semester 113 sebanyak 21 orang dan menggunakan metode observasi langsung di dalam perkuliahan dan melalui pre-test dan post-test selama lima pertemuan. Berdasarkan hasil kuesioner sebagai langkah penelitian awal diketahui bahwa media meme dalam pembelajaran merupakan hal baru yang lumayan disukai oleh para mahasiswa yang notabene masih remaja. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa 71.9% dari seluruh mahasiswa setuju bahwa 19 meme yang digunakan cocok sebagai media pembelajaran. Dari hasil pre-test dan post-test juga terlihat peningkatan skor rerata mahasiswa dari 30.6% menjadi 37.4% setelah menggunakan media pendukung meme.

Kata Kunci : Media pembelajaran, meme, nihonshi.

PENDAHULUAN

Mahasiswa yang mempelajari bahasa Jepang di perguruan tinggi tidak hanya mempelajari lima dasar keterampilan kebahasaan seperti Bunpou, Kaiwa, Choukai, Dokkai, Sakubun, dan huruf- huruf Jepang seperti Hiragana, Katakana, dan Kanji. Tetapi juga turut mempelajari beberapa mata kuliah pilihan yang salah satunya adalah Nihonshi, atau diartikan sebagai mata kuliah sejarah Jepang. Nihonshi ini tentu perlu dipelajari karena merupakan hal yang patut dipahami sebagai mahasiswa yang belajar tentang bahasa Jepang itu sendiri.

Namun ketika mempelajari sejarah Jepang, masih terdapat kesulitan yang dialami mahasiswa. Yaitu adalah kesulitan dalam mengingat materi yang dialami oleh mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang di Universitas Negeri Jakarta. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan angket yang penulis sebarakan kepada 13 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Nihonshi di semester 111 pada tahun 2019 lalu dengan jumlah mahasiswa sebanyak 13 orang.



Gambar 1 Hasil angket dengan pertanyaan "Apakah Anda mengalami kesulitan pada mata kuliah Nihonshi?"

Dalam hasil angket tersebut, sebagian mahasiswa mengalami kesulitan di dalam pembelajaran Nihonshi. Kesulitan tersebut dikarenakan mahasiswa diharuskan menghafal berbagai macam kejadian, tempat, tokoh, dan waktu kapan kejadian tersebut terjadi, serta media pembelajaran yang terbatas.

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur di atas maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut ini; “bagaimana pengaruh penggunaan media meme terhadap hasil belajar Nihonshi pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?” Dari perumusan masalah maka tujuan penulisan ini adalah “untuk mengetahui pengaruh penggunaan media meme terhadap hasil belajar Nihonshi pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan makalah ini berupa kuantitatif dan menggunakan metode observasi langsung ke dalam mata kuliah nihonshi. Menggunakan pre-test dan post-test sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui efektivitas media dan perkembangan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah nihonshi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penggunaan meme di dalam penelitian ini adalah pertama, penulis yang juga turut mengikuti perkuliahan Nihonshi membuat pre-test dan post-test untuk disebarkan kepada mahasiswa pada saat sebelum dan sesudah perkuliahan sebanyak 5 TM. Kemudian setelah memasuki TM ke-3 penulis mulai mencari dan membuat meme untuk dimasukkan ke dalam presentasi, selain itu peran penulis dalam mata kuliah ini juga sebagai pengajar yang

memberikan materi. Meme yang ditampilkan berada di tengah-tengah pembelajaran dari beberapa materi yang dipilih. Penelitian ini menggunakan meme mulai dari TM ketiga sampai kelima, yaitu tanggal 8 Oktober 2020 sampai dengan tanggal 22 Oktober 2020. Penggunaan jumlah meme di TM ke-4 bertambah dari lima menjadi tujuh setelah penulis berdiskusi dengan mahasiswa pada saat TM ke-3, banyak dari mereka yang mengatakan bahwa semakin banyak jumlah meme yang digunakan akan semakin baik dan menarik pada saat pembelajaran.

Di dalam pembelajaran, segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai penyampai pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik demi tercapainya tujuan pendidikan. Heinich, Molenda, Russel (1993) mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu adalah perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

Dalam kegiatan pembelajaran, komunikasi adalah salah satu dasar dari kegiatan belajar dan mengajar itu sendiri. Guru yang bertindak sebagai komunikator bertugas menyampaikan pesan pendidikan kepada penerima yaitu mahasiswa. Maka, media pembelajaran dibutuhkan dalam proses komunikasi pendidikan tersebut sebagai wahana penyalur pesan, agar pesan yang disampaikan oleh pengajar dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa.

Berikut ini ada beberapa pendapat mengenai pengertian media, NEA (National Education Association) menyebutkan bahwa suatu dalam bentuk tercetak, audio visual, serta peralatannya dapat dikatakan sebagai media. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Lalu AECT (Association of Education and Communication Technology) Amerika menyatakan bahwa media digunakan sebagai sebuah bentuk yang beragam untuk menyalurkan dan mendapatkan pesan atau informasi.

Menurut Gagne (1970), media adalah segala macam jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Lalu Briggs (1970) mengemukakan bahwa segala alat fisik seperti buku, kaset, film, dan lain-lain yang mampu menyajikan pesan serta merangsang mahasiswa untuk belajar adalah media. Selanjutnya menurut Arief S. Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Kemudian Umar Hamalik berpendapat bahwa media merupakan alat, metode, dan teknik

yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan ketertarikan antara guru dan mahasiswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Richard Dawkins :

“Memes (discrete units of knowledge, gossip, jokes and so on) are to culture what genes are to life. Just as biological evolution is driven by the survival of the fittest genes in the gene pool, cultural evolution may be driven by the most successful memes”

“Meme (unit pengetahuan, gosip, lelucon, dan sebagainya) dalam kebudayaan, ibarat gen dalam hidup. Sama seperti evolusi biologis yang didorong oleh perlombaan gen terbaik, evolusi budaya mungkin didorong oleh meme terbaik.”

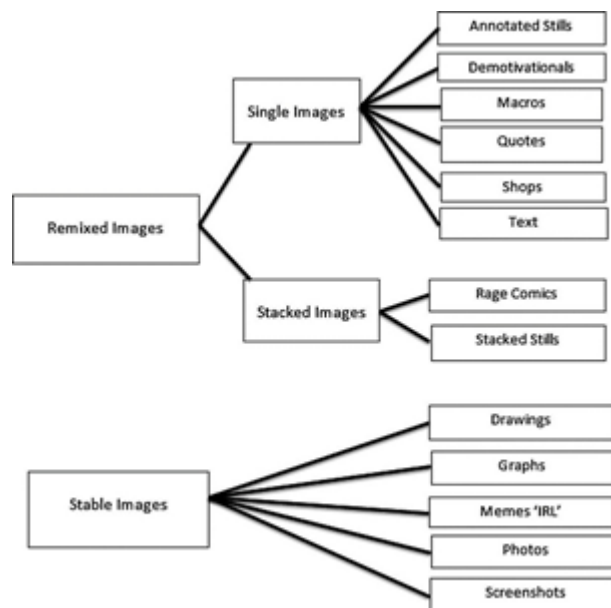
Dawkins (1976) berpendapat di dalam bukunya yang berjudul “The Selfish Gene”, bahwa evolusi kebudayaan dianalogikan dengan evolusi genetika, namun tidak berarti budaya diimplikasikan secara teoritis dengan genetika. Istilah meme (dibaca: mim) dikenalkan oleh Dawkins sebagai analogi di tingkat kebudayaan. Karena menurutnya evolusi tidak hanya pada kehidupan biologis saja, namun juga terdapat evolusi kebudayaan bagi manusia, dan meme bertindak sebagai replikatornya. Dengan maksud lain bahwa meme itu merupakan menirukan suatu budaya yang kemudian disebarakan melalui media ataupun tidak. Dalam KBBI meme merupakan ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain dalam sebuah budaya.

Sedangkan kata “meme” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani Kuno, “mimetes”, yang memiliki arti “peniru, penyaru”. Lalu istilah yang sama “Mneme” juga digunakan pada tahun 1904 oleh seorang ahli biologis evolusi asal Jerman bernama Richard Semon, yang dikenal atas pengembangan teori engram tentang memori dalam tulisannya yang berjudul *Die mnemischen Empfindungen in ihren Beziehungen zu den Originalempfindungen*, yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan judul *The Mneme* pada tahun 1921. Seiring dengan perkembangan zaman, definisi Dawkins tentang meme berubah bersama tumbuhnya peradaban cyber dengan cepat juga berkembangnya budaya pop, dan lalu menemukan ruang untuk berevolusi menjadi berbagai bentuk. Dengan begitu bisa dikatakan bahwa meme itu sendiri telah mengalami evolusi, di zaman sekarang ini lebih sering disebut sebagai Internet Memes atau Meme Internet.

Lebih merujuk sebagai media untuk mengungkapkan dan mengekspresikan apa yang ada di dalam pikiran dan cenderung sebagai sebuah guyonan, sindiran halus, yang diwakilkan dengan gambar, cuplikan video, maupun musik. Hal ini selaras seperti yang ditulis dalam KBBI menyebutkan bahwa meme merupakan cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambahkan

kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan lucu dan menghibur. Semakin banyak pengguna internet, maka meme itu sendiri akan semakin luas tersebar. Karakteristik meme menurut Ryan M. Milner (2012) adalah bahwa meme mampu mewakili identitas sosial dan bahkan bisa digunakan untuk kejadian politik di sekitar kita. Kemudian Milner melanjutkan kalau meme internet itu dapat berubah maupun berkembang tergantung penyebaran yang terjadi dalam jaringan internet itu sendiri. Dengan begitu meme internet akan terus berkembang dari waktu ke waktu, merubah dan menambahkan fungsinya sendiri sesuai partisipasi dari warganet, seperti itulah karakteristik dari meme.

Meme yang berkembang di dalam internet ini berubah menjadi berbagai macam bentuk, film, anime, video game, ilustrasi dan sebagainya, disebarakan melalui blog, website, dan juga media sosial lainnya. Meme dalam makalah ini tegas membicarakan meme sebagai informasi kultural, referensi, memori, yang kemudian kembali dan terus dimunculkan secara digital di media sosial dari waktu ke waktu. Sesuai dengan apa yang dimaksud dengan gen, sifat meme juga berevolusi, dari waktu ke waktu. Informasi atau referensi yang digunakan juga terus berubah mengikuti zaman. Lelucon, parodi, sindiran, dan bahkan digunakan untuk menceritakan pengalaman pribadi. Milner (2012, 85) mengidentifikasi 13 jenis meme. 13 jenis ini dipisahkan menjadi remix gambar dan gambar stabil. Gambar remix dipisahkan menjadi gambar tunggal dan gambar bertumpuk. Grafik berikut diambil dari Milner (2012, 85).



Gambar 2 Grafik pembagian jenis meme

Dari hasil pembahasan yang telah penulis kemukakan di atas, penulis berasumsi bahwa media pendukung pembelajaran meme berpengaruh terhadap hasil belajar Nihonshi. Hal ini didukung dengan total persentase mahasiswa yang menjawab “ya” pada kuesioner meme TM ke-3 sebanyak 70,4%, TM ke-4 sebanyak 76,8%, dan TM ke-5 sebanyak 68,7%. Dengan total 71,9% mahasiswa menjawab “ya”. Selain itu dari jawaban mahasiswa yang berpendapat bahwa meme dianggap mampu untuk turut membantu dalam pembelajaran sebagai media pendukung. 19 orang menjawab “ya”, dua orang menjawab “mungkin”, dan tidak ada yang menjawab “tidak”. Selain itu dari hasil pre-test dan post-test dapat disimpulkan kalau hasil rata-rata selalu bertambah dari waktu ke waktu. Hal ini juga membuktikan bahwa penggunaan gambar meme berjenis makro dapat membantu dalam mata kuliah Nihonshi sebagai pemicu ingatan mahasiswa di dalam pelajaran Nihonshi.

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan penggunaan meme sebagai media pendukung dalam mata kuliah Nihonshi yang ditampilkan saat pelajaran berlangsung dan disesuaikan berdasarkan materi yang sedang diberikan sehingga peserta didik dapat menggunakan meme yang ditampilkan sebagai pemicu ingatan karena gambarnya yang memiliki unsur humor, sesuai dengan karakteristik budaya pop di zaman sekarang, dan mudah diingat yang kemudian berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu juga mampu meningkatkan minat dan ketertarikan mahasiswa pada saat perkuliahan berlangsung.

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis akan memberikan saran untuk pembelajaran menggunakan media meme. Untuk penggunaan lebih lanjut akan lebih baik jika bukanlah dosen yang membuat meme untuk kemudian dimasukkan ke pembelajaran, namun lebih baik apabila dosen menginstruksikan mahasiswa yang membuat meme untuk ditambahkan ke dalam presentasi mereka sebagaimana yang dianjurkan oleh Kemendikbud. Cara ini lebih memudahkan dosen dan membuat mahasiswa lebih kreatif ketika membuat isi presentasi yang akan disajikan. Dosen atau pengajar tetap harus memberikan arahan bagaimana cara membuat meme yang baik dan sesuai dengan materi pembelajaran. Temukan gambar yang paling mendekati materi apa yang ingin disampaikan, bila perlu tambahkan sedikit modifikasi seperti objek yang bersangkutan ke dalam gambar yang akan digunakan tersebut seperti contohnya; tanggal dan tahun, atau gambar lain seperti pakaian samurai agar penggambaran sosok samurai semakin terlihat. Untuk penelitian selanjutnya dapat lebih dalam membahas mengenai metode mnemonik dan meme ini sendiri. Seberapa besar pengaruhnya ke

psikologis mahasiswa dan psikologi pembelajaran mata kuliah lain. Serta dapat dikaji dan diperdalam lagi pembahasan tentang teknik penilaian tersebut seperti kelebihan dan kekurangannya, manfaat dari setiap teknik penelitian yang ada, pengamatan pelaksanaan penilaian yang ada, langkah-langkah penilaian, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)
- Arief S. Sadiman. 2012. *Media pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)
- Asmarani, Kartika. 2013. *Efektifitas Metode Mnemonik dalam meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Satu Atap Sluke pada Mata Pelajaran Sejarah Tahun Pelajaran 2012/2013*. Semarang: FIS Universitas Negeri Semarang.
- Dawkins, R. 2006. *The Selfish Gene*. 2nded. New York : Oxford University Press.
- Gumelar, Fajar. 2018. *MEME: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Anekdot?*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Miller, R. Gerald. 1967. *An Evaluation Of The Effectiveness Of Mnemonic Devices As Aids To Study*. Univesity of Texas.
- Milner, R. M. 2012. "The World Made Meme: Discourse and Identity in Participatory Media." PhD diss., University of Kansas.
- Semon, R. 1921. *The Mneme*. London: George Allen & Unwin.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2010. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Smitha, S, E. 2018. *Meme Classification Using Textual and Visual Features*. India: Anna University.