

Pandangan Generasi Z dan Alpha terhadap Implementasi Meme sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mewujudkan Pendidikan Berbasis Tren

Putu Kania Adhyara^{1✉}, Ni Nyoman Rifka Febriyanti², Ni Kadek Indah Mia Gloria³

Bali Kiddy School¹²³

✉Jl. Teuku Umar Barat No. 235, Badung, Bali, Indonesia

E-mail: pt.kania.adhyara@gmail.com¹

Abstract - This paper aims to find out the views of Generation Z and Alpha students in the use of meme media in learning media (humanities) and can be a guide in answering questions raised during the process of implementing memes in teaching and learning activities. Humanities learning that requires new innovations in learning activities is due to the lack of students' ability to process learning media which then makes it difficult for students to maximize their learning methods. Therefore, the author decided to conduct research on the implementation of memes as an innovative learning medium, especially for Generation Z and Alpha. This study uses a qualitative method with the participants of this study being 8th grade students of Bali Kiddy Junior High School for the 2023/2024 academic year with a total of 26 participants. Data was obtained through questionnaires as research instruments. In addition, the author wants to get a different point of view through the educator's point of view, therefore the author interviews 3 educators and then the results of the answers of both parties will be processed by the author. Based on the results of the questionnaire as an initial research step, it was known that most of the participants in this study did not agree if memes were implemented in the classroom, because participants considered memes to be just a joke and were not sure if memes could be implemented in the classroom. However, from the educator's point of view, memes are considered to only be used in certain learning such as humanities lessons. From the perspective of both parties in this study, the effectiveness of memes if used as a learning medium and implemented into the classroom is in the third realm (neutral) which means that both parties have not been able to find the effectiveness or ineffectiveness of memes as a learning medium.

Keywords: creative learning media, memes, trend-based education

© 2024 Politeknik Negeri Bali

1. PENDAHULUAN

Tujuan utama dari adanya perkembangan teknologi adalah untuk memberikan kemudahan pada kehidupan manusia dan mewujudkan utopia (Sahin Izmirli & Kirmaci, 2017; Zhao, 2022). Secara umum, utopia didefinisikan sebagai tempat dimana sudut pandang ideal terutama dalam bidang hukum, pemerintahan dan kondisi sosial berada (*a place of ideal perfection, especially in law, government, and social condition*). Dalam kacamata sosial, pemaknaan “utopia” merujuk ke sebuah masyarakat yang dianggap sempurna dan mempunyai visi yang sama.

Generasi Z, atau yang dikenal sebagai Gen Z, merupakan mereka yang lahir di antara tahun 1997 sampai dengan 2010 (Amelia, 2024; Nugroho & Hamonangan Ismail, 2024). Gen Z sendiri berasal dari kata “Zoomer”, karena mereka lahir dan tumbuh beriringan dengan perkembangan teknologi yang pesat (Nugroho & Hamonangan Ismail, 2024). Hal inilah yang membuat mereka memiliki kesempatan untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi dan internet secara lebih dekat.

Hampir sama dengan Gen Z, Generasi Alpha, atau juga dikenal sebagai Gen Alpha, lahir dan tumbuh di era digital. Gen Alpha merupakan mereka yang lahir di antara tahun 2011 sampai dengan 2025 (Jeujan et al., 2024). Karena lahir di era digital, mereka sering disebut sebagai “*Digital native*”, atau seseorang yang lahir di era digital dan terekspos dengan informasi digital secara terus-menerus sejak lahir. Sebagai generasi yang tumbuh erat dengan perkembangan teknologi, Gen Z dan Gen Alpha terbiasa hidup di lingkungan yang serba cepat dan dimudahkan dalam berbagai hal, karena semua dapat diakses melalui berbagai perangkat teknologi, seperti smartphone, laptop, komputer, dan lain-lain (Amelia, 2024; Jeujan et al., 2024).

Teknologi yang berkembang saat ini menunjukkan kita bahwa teknologi sebenarnya diciptakan untuk membantu manusia mengerjakan sesuatu dengan lebih efektif dan efisien. Banyak sekali orang yang sudah bisa mengakses teknologi, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Bahkan, hampir semua orang mengakses teknologi melalui platform media sosial seperti, Instagram, Tiktok, X, dan platform media sosial lainnya. Dalam media sosial, terdapat banyak konten yang bermanfaat bagi kita dalam media foto, video, dan juga teks.

Seperti yang kita ketahui, media sosial merupakan sumber dari segala tren. Tren adalah hal yang populer di kalangan masyarakat. Tren yang populer di kalangan masyarakat dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi para siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dikatakan sebagai “pendidikan berbasis tren” (Bezhovski, 2016; Giurgiu, 2017). Setiap generasi memiliki tren yang berbeda-beda, begitupun dengan tren yang digunakan dalam media pembelajaran. Tren

dalam dunia pendidikan akan mengalami perubahan terus menerus sesuai dengan kegemaran atau kemampuan setiap generasi.

Pada saat ini, tren yang seringkali menjadi topik pembicaraan di kalangan masyarakat adalah “meme”. Menurut Limor Shifman dalam bukunya, ‘*Memes in Digital Culture*’ (2013), “*Meme internet adalah item-item digital dengan kesamaan karakteristik konten, bentuk, dan/atau pendirian, yang dibuat dengan kesadaran satu sama lain, serta diedarkan, ditiru, dan/atau diubah via internet oleh banyak penggunanya*”. Ciri-ciri dari sebuah meme adalah mengandung lelucon, simpel, repetitif, dan bersifat konyol (Anugrah & Azis, 2022). Teori meme menjelaskan bahwa meme berkembang dengan cara ‘seleksi alam’ melalui variasi, mutasi, kompetisi, dan warisan budaya. Meme menyebar berupa ide, bila meme tersebut tidak viral maka ia akan mati, sedangkan yang lain akan bertahan dan terus-menerus menyebar (Ramdan & Philiyanti, 2021; Sidiq et al., 2024).

Seiring dengan popularitasnya, munculah cara untuk memanfaatkan meme sebagai bahan pembelajaran baru (Maulidah et al., 2023; Sari, 2022; Umbaran et al., 2022). Konsep ini muncul dari pemahaman dimana meme memiliki potensi untuk menarik perhatian dan keterlibatan pelajar pada saat pembelajaran, serta menyampaikan informasi yang terkandung dengan cara mudah yang dipahami dan diingat (Umbaran et al., 2022). Karena populasi pelajar saat ini sebagian besar adalah Gen Z dan Gen Alpha, mereka menjadi target utama untuk konsep mengajar dengan meme. Hal ini disebabkan oleh kedekatan mereka dengan teknologi dan sosial media.

Selain itu, kedua generasi tersebut telah dibesarkan dalam lingkungan digital di mana meme digunakan sebagai bentuk komunikasi yang umum dan akrab. Meme dapat diterapkan ke dalam pembelajaran humaniora, karena ilmu humaniora mengacu kepada ilmu kemanusiaan (Maulidah et al., 2023; Umbaran et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, penggunaan meme sebagai metode pembelajaran baru menjanjikan pendekatan yang inovatif dan menarik terhadap dunia digital bagi pelajar.

Dibalik potensinya yang besar, pandangan peserta didik terhadap implementasi meme di pembelajaran mereka penting untuk digali dan diinvestigasi. Pandangan peserta didik menjadi krusial dalam pembelajaran sebab merekalah yang menjadi objek utama dari setiap metode pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, meme lebih banyak dikenal sebagai bahan guyon di sosial media, tentu menimbulkan berbagai pertanyaan ketika diimplementasikan di kelas saat mereka belajar.

Maka dari itu, tulisan ini digagas untuk menjawab keresahan serta pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari implementasi meme di lingkungan pendidikan. Dengan kapasitas yang lebih kritis. Implementasi Meme di lingkungan pendidikan dapat dimulai

dari level peserta didik SMP. Hal ini didasarkan pada kemampuan mereka dalam memahami teks maupun ilustrasinya dengan jauh lebih mendalam.

Penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan untuk memfokuskan diskusi dan pembahasan tulisan, sebagai berikut: (1) bagaimanakah pandangan peserta didik di tingkat SMP terhadap implementasi meme sebagai media pembelajaran baru di mata pelajaran humaniora; (2) bagaimanakah antisipasi yang dapat dilakukan oleh pihak guru/sekolah untuk mengimplementasikan meme di ranah pendidikan era digital.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penulis memilih metode penelitian kualitatif karena bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Dalam metode penelitian kualitatif, proses dan makna lebih ditonjolkan. Metode penelitian kualitatif juga bersifat interpretatif (menggunakan penafsiran) yang bisa melibatkan banyak metode dalam menelaah masalah penulisnya (Creswell & Poth, 2017; Onwuegbuzie et al., 2012). Dengan demikian, penulis memilih metode penelitian kualitatif untuk mencapai tujuan penelitian dengan cara yang komprehensif dan informatif.

Desain penelitian yang dipilih adalah desain penelitian studi kasus (Bhatta, 2018). Desain penelitian ini dipilih sebab ruang lingkup penelitian yang dilakukan yang spesifik, yakni di SMP Bali Kiddy. SMP Bali Kiddy dipilih sebagai setting penelitian sebab sekolah ini menerapkan kurikulum yang berbasis wawasan global, sehingga diskusi terhadap tren sosial serta penggunaan gawai di lingkungan sekolah adalah hal yang umum dilakukan. Diskusi terhadap diskursus berupa isu sosial yang terjadi di masyarakat maupun di dunia maya juga kerap dilakukan di pembelajaran sehari-hari; sehingga, peserta dari setting ini memadai untuk mengakomodir data yang penelitian ini butuhkan.

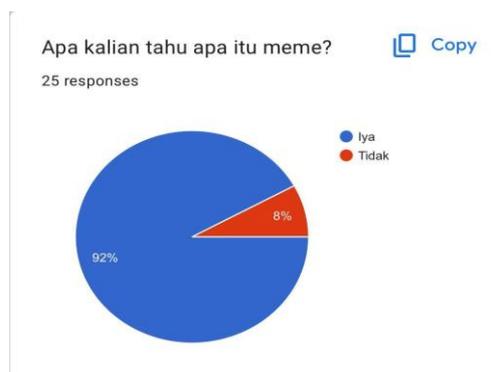
Partisipan dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 8 SMP Bali Kiddy tahun akademik 2023/2024. Data tersebut diambil pada tanggal 22 Maret 2024. Siswa-siswi dari setiap kelas dimintakan untuk mengisi kuesioner online berbasis google form yang telah disiapkan oleh penulis. Pada saat kelas dimulai, penulis mengunjungi masing-masing kelas dan menempelkan sebuah kode QR di papan kelas. Penulis juga mengingatkan siswa-siswi untuk mengisi google form tersebut karena penting bagi penelitian.

Penulis juga melakukan wawancara kepada tiga pendidik SMP Bali Kiddy yang mengajar mata pelajaran IPS, PPKn dan Bahasa Indonesia. Para penulis mengambil data tersebut pada tanggal 22 Maret 2024. Para pendidik diminta untuk menjawab pertanyaan yang terkait dengan meme, setelah itu jawaban dari setiap pendidik akan dikumpulkan, lalu dirangkum menjadi beberapa paragraf. Data yang diperoleh kemudian dianalisis

secara kualitatif menggunakan pendekatan analisis tematik. Data yang terkumpul kemudian di validasi dengan pihak sekolah, diwakili oleh kepala SMP Bali Kiddy, untuk kemudian diolah ke dalam deskripsi yang lebih komprehensif serta valid secara kontekstualnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

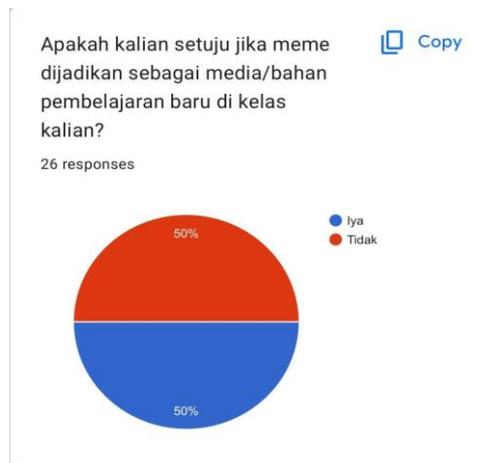
Berdasarkan hasil studi yang telah penulis lakukan, sebagian besar dari partisipan pada penelitian ini mengetahui meme.



Gambar 1. Pengetahuan partisipan tentang meme

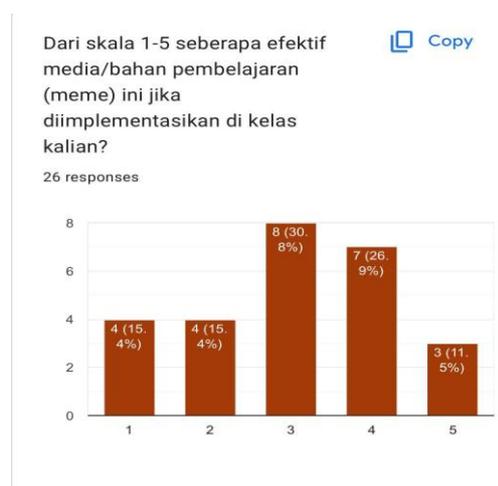
Menurut partisipan dari penelitian ini, meme merupakan gambar atau video yang berisikan lelucon sehingga dapat membuat mereka tertawa. Pada pertanyaan: "*Dimanakah partisipan sering menemukan meme?*"; partisipan pada penelitian ini menjawab mereka sering menemukan meme di media sosial. Meme sering ditemukan di media sosial bukanlah yang langka karena meme biasanya disebarluaskan melalui media sosial. Meme seringkali dikaitkan dengan hal yang lucu dan juga sebuah hal yang menghibur.

Kemudian, pada pertanyaan: "*Apakah menurut para partisipan, setuju jika meme dijadikan sebagai media pembelajaran?*"; sebagian partisipan pada penelitian ini setuju jika meme diterapkan sebagai media pembelajaran dan juga sebagian partisipan pada penelitian ini tidak setuju jika meme diterapkan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Persepsi partisipan terhadap implementasi meme di pembelajaran

Selain itu, pada pertanyaan: “Apakah menurut para partisipan, meme efektif jika diimplementasikan di dalam kelas?”; sebagian besar dari partisipan pada penelitian ini tidak setuju jika meme diimplementasikan di dalam kelas, karena para partisipan menganggap meme hanyalah sebuah lelucon dan tidak yakin jika meme dapat diimplementasikan di dalam kelas. Dari sudut pandang partisipan dalam penelitian ini, efektivitas meme untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dan diimplementasikan ke dalam kelas berada di ranah tiga (netral) yang berarti para partisipan belum dapat menemukan keefektifan maupun ketidakefektifan meme sebagai media pembelajaran.



Gambar 3. Efektivitas penggunaan meme di kelas menurut partisipan

Dari hasil wawancara yang penulis dapatkan, pandangan para pendidik terhadap meme adalah suatu gagasan atau ungkapan perasaan di dalam sebuah gambar atau tulisan dan juga sebuah hal seru yang biasa digunakan dalam candaan. Para pendidik seringkali

menemukan di berbagai platform sosial media, seperti *Instagram*, *Whatsapp*, dan lain-lain. Selain itu, ”*Apakah meme cocok dipakai sebagai media pembelajaran?*”, sebagian besar pendidik menjawab tergantung, mungkin meme dapat dipakai di mata pembelajaran tertentu, contohnya seperti pelajaran SBK atau pelajaran-pelajaran sosial lainnya, ataupun saat melaksanakan kuis, contohnya; ketika para murid menjawab dengan benar maka diakhir terdapat meme yang berisikan tulisan “Wah kamu hebat” bersamaan dengan foto atau animasi yang lucu. Namun, meme yang digunakan harus disaring penggunaannya seperti meme yang mengandung unsur sarkastik, SARA, dan lain-lain, yang tidak baik digunakan.

Selanjutnya, pada pertanyaan: “*Apakah menerapkan meme sebagai media pembelajaran merupakan hal yang mudah?*”; sebagian besar dari para pendidik menjawab mudah, karena meme pembuatannya cukup mudah, dan juga akses menggunakan teknologi juga mudah. Namun, pendidik harus kreatif dan dapat menghubungkan meme yang dibuat dengan materi yang akan dibawakan. Selain itu, satu diantara para pendidik menjawab tidak mudah, karena para pendidik harus mencari meme yang sesuai dan layak untuk dilihat oleh peserta didik, yang sesuai dengan materi yang ingin dipaparkan. Jadi, untuk penggunaan meme sebagai masih butuh waktu. Berdasarkan pertanyaan, “*Apakah dengan menerapkan meme sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi para murid?*”, berikut adalah jawaban dari para pendidik; menurut para pendidik menjawab “bisa” karena kini siswa cenderung lebih fokus terhadap gambar, meme adalah sebuah gambar yang menceritakan suatu kejadian menggunakan sebuah gambar, tentunya jika menggunakan meme orang akan lebih cepat mengerti dibandingkan menggunakan *voice note*, ketik, dan lain-lain. Meme juga merupakan media pembelajaran yang seru, santai dan mudah diterima oleh siswa sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Menurut persepsi peserta didik, dapat dikatakan bahwa meme merupakan sebuah gambar atau video yang berisikan lelucon. Tetapi menurut mereka, meme kurang cocok untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Lalu, “*Mengapa menurut para peserta didik meme kurang cocok untuk diimplementasikan dalam pembelajaran?*”; dari sudut pandang para peserta didik, sebagian besar menyatakan bahwa meme hanyalah sebuah lelucon dan tidak yakin jika meme dapat diimplementasikan di dalam pembelajaran. Selain itu, para peserta didik juga belum dapat menemukan keefektifan ataupun ketidakefektifan meme sebagai media pembelajaran.

Meme dikalangan para peserta didik harus dikembangkan kegunaannya, karena meme masih dianggap sebagai lelucon oleh para peserta didik dan mereka juga belum menemukan keefektifan ataupun ketidakefektifan meme sebagai media pembelajaran. Lalu, “*Mengapa media pembelajaran meme perlu dikembangkan kegunaannya?*”; agar

kelak suatu hari nanti, meme dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif serta dapat meningkatkan kualitas berpikir para peserta didik. Selain itu, meme dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pelajaran humaniora, karena pelajaran humaniora berkaitan dengan hal-hal sosial budaya dan juga suatu hal yang terjadi di masyarakat.

Meme juga merupakan sebuah kecenderungan di masyarakat, jadi meme cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran humaniora yang memiliki fokus yang sama. Di dalam pelajaran humaniora, meme yang akan digunakan dapat difilter atau dipilah terlebih dahulu. Kedepannya meme layak untuk diimplementasikan ke dalam pembelajaran, karena kini Gen Z dan Gen Alpha cenderung lebih menyukai hal yang seru dan menarik. Selain itu, meme juga dianjurkan untuk lebih dikenalkan dan dikembangkan karena meme merupakan media pembelajaran yang unik, menarik, serta inovatif di era digitalisasi. Namun, meme sebagai media pembelajaran memerlukan kajian lebih lanjut, agar dapat digunakan dengan baik serta dikembangkan penggunaannya. Lalu, untuk penerapan meme sebagai media pembelajaran bukanlah hal yang mudah, untuk menerapkannya memerlukan kolaborasi antara sekolah, pendidik, serta peserta didik, agar pada saat menerapkannya, pembelajaran dapat terasa efektif.

Di era digitalisasi ini, tentunya akan sangat mudah bagi para pendidik untuk menemukan meme di media sosial, seperti *Instagram*, *Whatsapp*, dan lain-lain. Dalam persepsi para pendidik, meme bisa digunakan dalam mata pelajaran tertentu, seperti IPS, PKn dan pelajaran-pelajaran sosial lainnya. Lantas, "*Mengapa para pendidik menyatakan bahwa meme hanya bisa digunakan dalam mata pelajaran tertentu?*"; Karena jika mata pelajaran selain mata pelajaran humaniora, ilmu yang digunakan mengarah ke ilmu ilmiah dan kurang tepat jika diajak ke ranah diskusi sosial. Maka dari itu, para pendidik kurang setuju untuk penggunaan media pendukung meme dalam semua mata pelajaran, karena tidak semua mata pelajaran bisa dituntut untuk menggunakan meme sebagai media pendukung pembelajaran dan kurang tepat jika diajak ke dalam ranah diskusi sosial.

Lalu, "*Antisipasi apa saja yang dapat dilakukan oleh para pendidik dan sekolah dalam upaya pengimplementasian media pembelajaran meme?*"; dalam hasil dari rumusan masalah 2, para pendidik menyatakan bahwa jika ingin mengimplementasikan meme sebagai media pendukung pembelajaran, meme tersebut harus disaring terlebih dahulu makna dan artinya sebelum digunakan untuk hal hal yang mengandung unsur tidak baik. Pernyataan itu adalah salah satu contoh dari antisipasi yang dapat dilakukan oleh para pendidik.

Namun jika dilihat secara lebih luas lagi, terdapat antisipasi lainnya yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam upaya pengimplementasian media pendukung

pembelajaran meme. Salah satu antisipasi tersebut adalah, guru dapat memberikan instruksi yang lebih detail lagi terhadap proses pembuatan dan pengaplikasian meme terhadap peserta didik. Antisipasi ini dilakukan agar para peserta didik tidak kehilangan alur dalam upaya pengimplementasian meme. Selain para pendidik, pihak sekolah juga tentu bisa dalam memikirkan antisipasi yang dapat dilakukan jika ingin mengimplementasikan meme sebagai media pembelajaran.

Salah satunya adalah, sekolah dapat menghimbau para pendidik untuk memberikan proyek/tugas yang mampu mengandung media pembelajaran meme di dalamnya kepada peserta didiknya, misalnya seperti tugas presentasi dan lain sebagainya. Kemendikbud sendiri juga menyarankan semua sekolah untuk pengimplementasian meme dalam tugas presentasi para peserta didik. Dikarenakan hal ini, semangat peserta didik mungkin akan meningkat ketika upaya ini dilakukan mengingat betapa populernya meme di internet khususnya dikalangan remaja.

4. KESIMPULAN

Dari hasil terhadap penelitian ini, penulis menarik simpul bahwa pendidik dan peserta didik SMP Bali Kiddy memiliki sudut pandang yang berbeda dalam upaya pengimplementasian meme sebagai media pendukung dalam pembelajaran humaniora. Pendidik SMP Bali Kiddy memiliki persepsi bahwa meme dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran, namun meme yang digunakan harus disaring penggunaannya agar tidak mengandung unsur sarkastik, SARA, dan lain-lain yang tidak baik untuk digunakan. Pendidik SMP Bali Kiddy juga menyatakan bahwa kini para peserta didik cenderung lebih fokus terhadap gambar dibanding mendengar dialog atau bahkan tulisan, dalam hal ini, meme juga dapat dideskripsikan sebagai gambar yang dapat menunjukkan suatu gagasan yang bisa memberikan pesan moral dan sosial. Maka dari itu, sebagian besar para pendidik SMP Bali Kiddy menyatakan bahwa meme dapat digunakan sebagai media pendukung/pembelajaran yang efektif.

Berbeda dengan persepsi para pendidik, para peserta didik SMP Bali Kiddy memiliki sudut pandang yang berbeda terhadap upaya pengimplementasian meme sebagai media pendukung pembelajaran. Dalam hasil dari rumusan masalah 1, setengah dari peserta didik SMP Bali Kiddy setuju dalam upaya pengimplementasian meme sebagai media pendukung pembelajaran dan setengah dari peserta didik tidak setuju dalam upaya ini. Penulis menarik kesimpulan bahwa sebagian besar para peserta didik SMP Bali Kiddy saat ini masih dalam tahap ragu untuk upaya pengimplementasian meme sebagai media pendukung pembelajaran mereka. Para peserta didik SMP Bali Kiddy juga menyatakan alasan kenapa mereka masih ragu terhadap upaya ini dalam hasil dari rumusan masalah 1, mereka merasa bahwa meme dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran mereka namun mereka masih belum dapat menemukan

keefektifan maupun ketidakefektifan meme sebagai media pendukung pembelajaran. Meme perlu dikembangkan penggunaannya agar kelak suatu saat nanti meme dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Meme di pendidikan bukan hanyalah utopia, tapi mimpi yang memungkinkan untuk kita lakukan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam upaya mengimplementasikan meme sebagai media pembelajaran yang inovatif di era digital. Terdapat tiga pihak dalam ranah pendidikan yang mendapatkan manfaat dari hasil penelitian ini, yakni: (1) pihak sekolah: pihak sekolah mendapatkan kesempatan untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai pedoman yang dapat dikembangkan dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas; (2) pendidik: para pendidik dapat memperoleh ide dan bahan pembelajaran baru dalam usaha pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Pendidik juga dapat mengetahui pandangan para siswa siswi terhadap media pembelajaran meme melalui hasil penelitian ini; (3) peserta didik: peserta didik dapat menemukan wadah baru untuk menyalurkan segala emosi dan kreativitas mereka ke dalam media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pembelajaran mereka dengan efektif. Peserta didik juga dapat mengetahui hal baru dari berbagai macam sudut pandang terhadap media pembelajaran (meme) ini.

REFERENSI

- Amelia, R. (2024). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Kompensasi, Lingkungan Kerja dan Budaya Kerja Terhadap Kinerja Generasi Z di Bekasi. *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.534>
- Anugrah, M. F., & Azis, A. (2022). Penggunaan Bahasa Gaul Dalam “Meme” Di Media Sosial Instagram. *Titik Dua: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.59562/titikdua.v2i1.24994>
- Bezhovski, Z. (2016). The Evolution of E-Learning and New Trends. *Information and Knowledge Management*, 6(3), 50–57.
- Bhatta, T. P. (2018). Case Study Research, Philosophical Position and Theory Building : A Methodological Discussion. *Dhaulagiri Journal of Sociology and Anthropology*, 12, 72–79.
- Creswell, J., & Poth, C. (2017). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches*. Sage Publications, Inc.
- Giurgiu, L. (2017). Microlearning an Evolving Elearning Trend. *Scientific Bulletin*, 22(1), 18–23. <https://doi.org/10.1515/bsaft-2017-0003>
- Jeujan, C. A., Ansaka, J. J., Tinggi, S., Kristen, A., & Negeri, P. (2024). Memelihara Spiritualitas Generasi Alfa : Pembelajaran Inovatif Guru Sekolah Minggu Berbasis Media Video. *Tumou Tou Jurnal Ilmiah*, 11(2), 94–105.
- Maulidah, Y., Chairunisa, M., & Karimah, S. (2023). 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. *Prodiksema*, 2(2), 149–161.
- Nugroho, J., & Hamonangan Ismail, D. (2024). Critical Thinking Skills Building Strategies for Generation Alpha Z. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 7(1), 46–55. <https://doi.org/10.31334/transparansi/>
- Onwuegbuzie, A. J., Leech, N. L., & Collins, K. M. T. (2012). Qualitative analysis techniques for the review of the literature. *Qualitative Report*, 17(28), 1–28. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2012.1754>
- Ramdan, A. A., & Philiyanti, F. (2021). Pengaruh Meme Sebagai Media Pendukung dalam Mata Kuliah Nihonshi. *Jurnal Taiyou*, 2(2), 48–54.
- Sahin Izmirlı, O., & Kirmaci, O. (2017). New Barriers to Technology Integration. *Egitim Arastirmalari - Eurasian Journal of Educational Research*, 2017(72), 147–166. <https://doi.org/10.14689/ejer.2017.72.8>
- Sari, D. N. (2022). Tuturan Ilokusi pada Spanduk dan Baliho di Wilayah Kabupaten Tegal Jawa Tengah. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(2), 152–158. <https://doi.org/10.15294/jsi.v11i2.55296>
- Sidiq, R., Sihotang, N. S. T., Telaumbanua, I. Y. S., & Hutapea, J. (2024). Strategi Guru Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pelajaran Sejarah Melalui Media Sosial Instagram Di Sma Swasta Cahaya Medan. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 359–367. <https://doi.org/10.24114/ph.v8iX.51652>
- Umbaran, F. A., Robandi, B., & Giwangsa, S. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Meme/Rage Comic Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 50–57. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/51832/20568>
- Zhao, Y. (2022). Control System and Speech Recognition of Exhibition Hall Digital Media Based on Computer Technology. *Mobile Information Systems*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/7427899>