

Meme Sebagai Media Edukasi (Analisis Konten Instagram @Neohistoria.id)

Nathannael¹, Adi Bayu Mahadian²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom , Indonesia,
nathannael@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom , Indonesia,
adibayumahadian@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Media and technology are inextricably linked to the times; they constantly follow the flow and evolve relentlessly. Memes, as a product of media and technology, are also not immune to this. Internet memes, initially used only for humor, satire, and criticism, have now been widely used for other purposes such as marketing, cultural dissemination, and so on. The use of memes as a learning or educational medium is also frequently encountered on social media. This research focuses on studying educational memes on the Instagram account @neohistoria.id. This research uses a qualitative method with a content analysis approach based on Limor Shifman's (2014) meme element framework, consisting of form, content, and stance. Researchers observed 36 memes selected based on the highest number of interactions from January 2024 to December 2024. The results show that there are two main forms of memes commonly used: image macros and videos. The educational meme content on this account can serve as "conversation bait" and spark discussions in the comments section. This study concludes that memes, although quite effective in conveying historical education, can only be used as supporting educational media because they have shortcomings such as the potential to reduce the historical content conveyed.

Keywords: internet meme, education, content analysis, social media

Abstrak

Media dan Teknologi tidak bisa terhindar dari perkembangan zaman, mereka terus mengikuti arus dan berevolusi tanpa henti. Meme sebagai salah satu produk media dan teknologi juga tidak terhindar dari hal ini. Meme internet yang awalnya hanya digunakan sebagai media humor, satir dan kritik kini telah banyak digunakan dengan maksud dan tujuan lain seperti media *marketing*, penyebaran budaya dll. Penggunaan meme sebagai media pembelajaran atau edukasi juga kini sering dijumpai di media sosial. Penelitian ini berfokus mempelajari meme edukasi di akun Instagram @neohistoria.id. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis konten berbasis kerangka elemen meme Limor Shifman (2014) yang terdiri dari *form*, *content*, dan *stance*. Peneliti melakukan observasi terhadap 36 meme yang dipilih berdasarkan jumlah interaksi tertinggi dari periode Januari 2024 sampai Desember 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua bentuk utama meme yang umum digunakan yaitu *image macro* dan video. Konten meme edukasi pada akun ini dapat menjadi "umpan percakapan" dan memicu diskusi di kolom komentar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meme meskipun cukup baik dalam menyampaikan edukasi sejarah namun hanya sekedar bisa digunakan sebagai media edukasi pendukung karena memiliki kekurangan seperti potensi mereduksi konten sejarah yang disampaikan.

Kata Kunci: meme internet, edukasi, analisis konten, media sosial

I. PENDAHULUAN

Studi tentang meme internet dimulai dari tahun 2007. Meme internet adalah sebuah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan penyerapan dan penyebaran ide tertentu dalam bentuk gambar, tulisan, bahasa dan unit kultural lain yang berlangsung secara cepat di lingkungan digital (Knobel, 2007). Kemudian dimulai dari tahun 2018 peneliti mulai meneliti meme sebagai suatu media yang mungkin bisa digunakan sebagai media edukasi. Meme yang awalnya

memiliki tujuan humor dan satir, kini semakin berkembang menjadi media kritik, penyampaian pesan hingga senjata politik. Hadirnya sosial media membuat kreator meme lebih mudah membagikan meme-meme buatan mereka dan membebaskan mereka membuat komunitas bagi khalayak yang menyukai berbagai bentuk meme di internet.

Tabel 1 Konten Meme dan Contoh

Konten	Contoh
Meme Politik	Rakyat Rusia: "Hore, akhirnya kita bisa lepas dari Uni Soviet yang otoriter!" Vladimir Putin: 
Meme Pemasaran	

Meme Edukasi



meme internet bisa dikategorisasikan berdasarkan 3 faktor utama yaitu bentuk (*Form*), konten (*Content*) dan sikap (*Stance*) (Shifman, 2014). Meme bisa mengambil bentuk berupa video, gambar, teks, maupun GIF. Biasanya hal ini dipengaruhi oleh platform dimana meme tersebut diunggah. Media sosial seperti *Instagram* dan *Youtube* dipenuhi dengan bentuk meme berupa video, karena mudahnya akses penonton terhadap video yang diunggah disana. Sedangkan di media sosial seperti *Facebook* dan *Twitter* didominasi oleh meme gambar maupun teks. Konten juga berpengaruh besar terhadap penggunaan meme di internet. Kreator meme selalu menentukan tema apa yang meme mereka tuju, guna meraih lebih banyak audiens seperti meme kultural, politik, hiburan, *dark memes* dsb. Sikap menunjukkan bagaimana pandangan maupun pendapat pembuat meme terhadap isu yang dijadikan meme. Tujuan meme dibuat juga menjadi faktor besar bagaimana meme tersebar. Meme tidak hanya dibuat semata-mata untuk menghibur namun juga dapat disisipkan beberapa agenda seperti politik, pemasaran, satir, sarkasme dan masih banyak lagi.

Masih ada beberapa perdebatan tentang fungsi meme. Beberapa peneliti melihat meme sebagai sebuah hal yang bersifat destruktif, dan penelitian yang dilakukan juga menunjukkan beberapa fungsi meme yang bersifat negatif. Zia (2021) dan Imperato et al. (2023) menemukan adanya penggunaan meme dengan tujuan seksisme, rasisme dan diskriminatif. Namun terdapat juga beberapa peneliti yang melihat meme secara positif, salah satunya adalah fungsi meme sebagai media edukasi. Penelitian meme sebagai media edukasi telah dilakukan beberapa tahun belakangan ini seperti Cromby (2022) dan Tidy et al. (2024) menunjukkan hasil yang serupa, yaitu penggunaan meme sebagai media pembelajaran dinilai efektif untuk menarik minat dalam pembelajaran.

Sejarah menjadi salah satu mata pelajaran wajib di pendidikan Indonesia dimulai dari tingkat SD sampai SMA. Namun minat siswa terhadap pembelajaran sejarah masih rendah. Siswa kurang termotivasi saat pembelajaran sejarah karena metode pembelajaran ceramah dan hanya memberi penjelasan yang diberikan oleh guru spesialis membuat siswa kurang berminat pada pembelajaran (Tresa et al., 2024). Neohistoria.id sebagai portal pendidikan yang berkecimpung dalam pembelajaran sejarah berusaha untuk membuat belajar sejarah lebih menarik dan seru. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah dengan menggunakan meme untuk membuat pembaca lebih tertarik dalam materi sejarah yang diberikan. Penelitian ini diharapkan bisa membantu dalam menilai meme secara lebih objektif dan melihat bagaimana kegunaan meme sebagai media edukasi.

TINJAUAN LITERATUR

A. Meme internet adalah sebuah bentuk evolusi dari “meme”, sebuah istilah yang awalnya dikenalkan oleh Richard Dawkins (1976) pada bukunya yang berjudul “The Selfish Gene”. Meskipun ini adalah buku dalam bidang biologi, namun konsep meme yang dipaparkan oleh Dawkins ini menjadi fondasi utama

untuk kajian-kajian meme. Dawkins mendeskripsikan meme sebagai elemen kultural yang bereplikasi, berevolusi dan menyebar. Konsep inilah yang digunakan oleh banyak peneliti dan pengkaji meme di masa mendatang. Sedangkan internet itu sendiri adalah sebuah jaringan yang saling terhubung melalui perangkat komputer dan server yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan pembagian informasi, data, maupun sumber daya melalui berbagai saluran komunikasi. Secara singkat, meme internet dapat didefinisikan sebagai meme yang disebarakan melalui media komunikasi yang terdapat di sebuah jaringan internet.

B. Fungsi Meme Internet

Meme mempunyai banyak fungsi, bahkan tanpa mempertimbangkan evolusi yang terjadi pada meme selama puluhan tahun. Terlebih lagi era dan media yang terus berkembang menghasilkan banyak sekali fungsi meme. Faktor yang menyebabkan meme memiliki banyak fungsi adalah karena karakteristiknya, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Meme mempunyai kemampuan dalam beradaptasi, dan karena mudahnya meme menyebar sehingga banyak orang terus menggunakan meme dengan tujuan tertentu. (Brodie, 1996 melihat meme sebagai sebuah “infeksi”, Dan tergantung apa tujuan dari konten meme itu dibuat, bisa jadi sebuah hal positif maupun negatif. Meme dapat digunakan sebagai media humor, komunikasi, kritik, transmisi budaya, dll.

C. Meme Edukasi

Meme edukasi merupakan salah satu buah evolusi dari perkembangan meme di internet. Dapat dikatakan adalah meme edukasi adalah bentuk meme yang dibuat dengan memasukkan unsur-unsur pembelajaran yang ditujukan untuk memberikan ilmu bagi para penerima meme ini. Belakangan ini semakin marak edukasi di media sosial, yang juga mencakup banyak bidang dari beberapa akun mulai dari kesehatan, sejarah, sains, filsafat dll. Dikarenakan sifatnya yang sangat kontekstual, meme dipercaya bisa menyampaikan materi pelajaran yang bisa melebihi memorisasi sederhana bahkan menaikkan tingkat pemikiran, ingatan dan penerapan (Cromby, 2022).

D. Struktur Meme Internet

Struktur utama pembentuk meme internet adalah *image macro* yang berarti sebuah elemen visual yang terbentuk dari gambar ataupun pesan pendek yang memiliki dampak bagi audiens. Salah satu temuan awal dari *image macro* ini berasal dari sebuah forum bernama “*Something Awful*” yang memiliki tujuan untuk membantu membuat meme menggunakan gambar dan teks (Rintel, 2013). Salah satu bentuk yang populer adalah *image macro* dengan komponen utama gambar yang bisa diambil dari cuplikan film, video, tokoh, maupun peristiwa yang sudah dikenal luas oleh audiens di media sosial. Sedangkan teks digunakan untuk membawa pesan yang ingin disampaikan, biasanya teks ini diletakkan diatas dan dibawah gambar dimana teks atas biasanya digunakan sebagai frasa pengantar dan teks bawah sebagai frasa utama (Rintel, 2013).

E. Meme Internet di Media Sosial

Terdapat beberapa elemen penting yang membentuk sebuah meme di internet. Baym (dalam Adella, 2023) memberikan 3 elemen yang penting dalam produksi meme di internet yaitu replikasi (*replicability*), interaktivitas (*interactivity*), dan jangkauan (*reach*). Replikasi adalah kemampuan meme untuk dibuat ulang atau ditiru oleh pengguna lain yang memungkinkan setiap pengguna yang melihat meme bisa menggunakan meme tersebut. Interaktivitas membuat meme bisa memunculkan percakapan baik dari penerima meme ke kreator maupun sebaliknya. Meme yang membawa sebuah wacana bisa menjadi subjek percakapan, candaan, informasi maupun cerita (Mahadian, 2018). Jangkauan adalah elemen meme terkait kemudahan penyebaran meme di internet dalam menjangkau lebih banyak pengguna.

F. Konsep Elemen Meme

(Shifman, 2014) memberikan sebuah konsep untuk menjelaskan meme internet, tiga elemen meme yang diberikannya adalah konten (*content*), bentuk (*form*) dan sikap (*stance*). Elemen-elemen ini membantu dalam menjelaskan bagaimana meme tertentu bisa berhasil dalam penyebarannya dan bagaimana mereka berevolusi dalam ruang digital. Konsep ini dapat digunakan untuk menganalisis meme internet dan menemukan bagaimana proses dalam pembuatan sebuah meme internet.

Konten (*content*) menjelaskan bagaimana ide utama dan pesan disampaikan dalam sebuah meme. Konten meme bisa diidentifikasi dari vsual, teks maupun audio yang membentuk meme tersebut. Identifikasi tersebut digunakan untuk menemukan relasi tema budaya, sosial maupun politik yang terdapat dalam meme

Bentuk (*form*) adalah format yang digunakan dalam meme, mencakup bentuk meme seperti gambar, video, ataupun teks. Salah satu format meme yang paling populer adalah gambar dengan struktur *image macro*. Munculnya Tiktok dan bentuk *reels* di Instagram membuat meme bentuk video semakin populer dengan struktur yang mirip dengan meme bentuk gambar.

Sikap (*stance*) menjelaskan bagaimana sikap kreator meme dalam meme yang disajikan. Elemen ini berfokus tentang bagaimana opini atau kepercayaan kreator yang diekspresikan dalam meme tersebut. Hal ini dapat mencakup ironi, satir, sarkas, humor maupun kritik sosial.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma strukturalisme yang menganggap bahwa pemikiran kreator dapat diekspresikan dengan banyak makna melalui sebuah teks. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang mengandalkan data subjektif yang banyak dan observasi sebuah situasi tertentu dalam habitat naturalnya. Peneliti mengambil peran sebagai orang luar dan menghubungkan data interpretif-subjektif untuk mendapatkan tujuan dan jawaban penelitian.

B. Metode Analisis

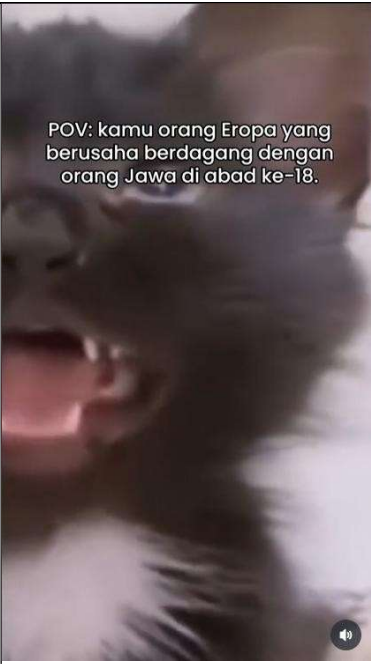
Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah konten meme yang didapatkan dari akun Instagram @neohistoria.id. Elemen analisis yang digunakan adalah elemen meme Limor Shifman (2014) yaitu:

- a. *Form* (bentuk): visual berupa gambar maupun teks yang terdapat pada meme tersebut.
- b. *Content* (konten): isi meme tersebut, pesan yang terkandung dalam meme.
- c. *Stance* (sikap): bagaimana kreator meme dalam menyikapi isu yang ada dalam meme tersebut.

Konten meme yang telah diobservasi dari akun Instagram @neohistoria.id pada periode Januari 2024 - Desember 2024 berjumlah 252 konten meme. Kemudian meme diseleksi dengan cara diambil 3 konten pada setiap bulannya dengan total interaksi tertinggi (jumlah *likes* dan *comments*) dan didapatkan 36 konten. Langkah selanjutnya adalah melihat bagaimana interaksi yang ada di kolom komentar pada setiap postingan yang akan dianalisis. Tujuan adanya kategorisasi pada komentar ini adalah untuk melihat bagaimana interaksi pembaca atau penonton meme pada akun ini.

Tabel 2

No	Visual	Tanggal	Likes	Comments
1		2 Maret	68.485	170

2	POV: kamu orang Eropa yang berusaha berdagang dengan orang Jawa di abad ke-18. 	28 Februari	219.493	530
3	Aku ketika sendiri:  "gw musti ngapain jir..." Aku ketika bersama kawan-kawan:  "Gas diplomasi sama Belanda."	24 Desember	29,057	74

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dikumpulkan, peneliti menemukan beberapa meme yang dapat mewakili hasil penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Meme 1

Visual		
		
Tanggal	Likes	Comments
24 Juli 2024	12.595	213

- a. Analisis Bentuk (*form*)
Meme ini berbentuk video dengan durasi lima detik. Pada video tersebut terdapat kucing yang tampak sedang mengunyah dan terdapat tulisan “suku pribumi yang sedang santai di Pantai”. Kemudian muncul seekor kucing dengan mata kuning dibelakangnya, ia kemudian menyanyikan lagu dengan lirik “Monday left me broken”. Terdapat juga bendera Inggris yang ditimpa diatas kepala kucing tersebut.
- b. Analisis Konten (*content*)
Meme ini merupakan gabungan dari dua video viral yang digabungkan. Kucing pertama yang muncul sedang makan digunakan sebagai representatif suku pribumi, sedangkan kucing kedua merupakan representatif Inggris. Meme kucing bernyanyi sendiri tidak memiliki konteks karena ini merupakan suatu penggalan dari video yang sedang viral di media sosial dengan lagu “Waiting for Love”.
- c. Analisis Sikap (*stance*)
Fokus utama meme ini adalah suatu sketsa komedi dimana kemunculan Inggris yang tiba-tiba di banyak negara saat mereka sedang berusaha mengeksplorasi benua Asia. Kreator ingin menunjukkan bagaimana perasaan kaget warga pribumi ketika para penjelajah asing mulai masuk ke Indonesia.

Tabel 4 Meme 2

Visual		
Tanggal	Likes	Comments
24 Juli 2024	12.595	213

- a. Analisis Bentuk (*form*)
Meme tersebut berbentuk video dengan durasi 7 detik. Pada meme ini terlihat seekor kucing berwarna hitam yang mengeluarkan suara seperti “Huh?” terdapat juga tulisan “POV: kamu orang Eropa yang berusaha berdagang dengan orang jawa di abad ke-18”. Pada latar belakang terdengar suara orang mengatakan “Permisi bu, setunggal” dengan nada seperti orang asing.
- b. Analisis Konten (*content*)
Meme diatas adalah salah satu bentuk meme *Point of View*. Meme ini digunakan untuk mensimulasikan diri sebagai seseorang atau sesuatu. Dengan menambahkan tulisan POV kemudian ditambahkan konteks dan dilanjutkan dengan potongan video atau gambar di belakangnya. Dalam video ini terdapat kucing yang terlihat kebingungan dan mengeluarkan suara “huh?” digunakan sebagai pengganti pedagang jawa yang terdapat pada konteks. Pada latar belakang digunakan suara dengan aksen asing yang berusaha mengucapkan kata “Permisi bu, setunggal” sebagai pengganti orang Eropa yang berusaha berdagang.
- c. Analisis Sikap (*stance*)
Meme ini bertujuan sebagai komedi untuk mereka ulang bagaimana perbedaan bahasa bagi orang-orang Eropa pada masa itu dan orang Jawa yang berdagang.

Tabel 5 Meme 3

Visual		
Aku ketika sendiri:  "gw musti ngapain jir..." Aku ketika bersama kawan-kawan:  "Gas diplomasi sama Belanda."		
Tanggal	Likes	Comments
24 Juli 2024	12.595	213

- a. Analisis Bentuk (*form*)
Meme ini berbentuk *image macro* dengan dua panel. Pada panel pertama tampak animasi kartun dengan karakter berbentuk spons kotak berwajah muram. Terdapat teks “Aku ketika sendiri:” dan “Gw musti ngapain jir”. Pada panel kedua terdapat foto hitam putih dan terdapat empat orang dengan teks “Aku ketika bersama kawan-kawan:” “Gas Diplomasi sama Belanda”
- b. Analisis Konten (*content*)
Meme ini menggunakan salah satu komedi yang cukup populer dimana pria biasanya melakukan sesuatu yang ekstrem ketika bersama teman-temannya sedangkan merenung ketika sendirian. Animasi pada panel pertama diambil dari karya kartun populer “Spongebob Squarepants” yang tampak muram untuk merepresentasikan pria yang sedang sendiri. Pada panel kedua merupakan gambar dari sejarah diplomasi Indonesia.
- c. Analisis Sikap (*stance*)
Fokus utama pada meme ini adalah foto bersejarah diplomasi Indonesia pada Konferensi Meja Bundar di tahun 1949. Meme ini digunakan sebagai pengantar dari penjelasan Konferensi Meja Bundar yang dijelaskan di kolom caption unggahan tersebut.

Pada penelitian ini ditemukan bahwa meme dapat digunakan secara fleksibel berdasarkan konsep analisis Limor Shifman (2014)) dengan melihat bagaimana bentuk (*form*), konten (*content*) dan sikap (*stance*) dalam sebuah meme. Bentuk meme yang bervariasi dengan konten yang dapat dibuat lebih relevan dengan audiens serta masih dapat memberikan substansi pembelajaran. Sebagian besar meme menampilkan sikap kritis terhadap peristiwa sejarah maupun dinamika sosial-politik yang terjadi di masa lalu. Kreator tidak sekadar mengulang fakta sejarah, melainkan menyoroti ketimpangan, ketidakadilan, atau absurditas yang terjadi di balik peristiwa tersebut.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, berikut kesimpulan yang dapat diperoleh:

1. Bentuk, Konten dan Sikap Meme di @neohistoria.id

Bentuk konten meme di akun Instagram @neohistoria.id terdiri dari dua format yaitu *image macro* dan video. Terdapat 11 meme dengan bentuk video dan 25 video berbentuk *image macro*. Kedua bentuk meme tersebut menggunakan gabungan teks dan gambar atau video untuk mengantarkan konteks pada meme untuk memberikan pesan atau informasi.

Konten meme pada akun Instagram @neohistoria.id berisi gabungan dari format atau template meme populer baik di Indonesia maupun di mancanegara dengan menggabungkannya dengan budaya atau tren yang ada di Indonesia. Konten pembelajaran sejarah dikemas secara implisit maupun eksplisit dengan menggunakan sumber daya yang ada.

Terdapat dua sikap yang ingin kreator tunjukkan dengan menggunakan meme sebagai media edukasi sejarah ini. Sikap pertama adalah menggunakan meme untuk mengantarkan atau menjembatani penjelasan konteks sejarah yang ingin diberikan di kolom caption unggahan meme tersebut. Sikap lainnya adalah mengkritisi dan mengedukasi secara langsung terhadap suatu konteks sejarah yang ada dengan menggunakan meme tersebut.

2. Interaksi yang didapatkan:

Meme berbentuk video mendapatkan jumlah interaksi lebih banyak daripada meme berbentuk gambar. Tema topik yang mendapat banyak interaksi adalah meme sejarah Indonesia dan meme sejarah politik yang dibungkus dengan konten meme populer.

Meme sebagai media edukasi sejarah juga memunculkan sebuah forum pada kolom komentar. Interaksi seperti diskusi dan penambahan konteks edukatif kerap kali ditemukan pada kolom komentar di postingan akun Instagram @neohistoria.id.

Penelitian ini mendukung temuan Cromby (2022) dan Tidy et al. (2024): meme dapat meningkatkan

minat, retensi informasi, dan motivasi belajar melalui unsur humor dan visualisasi. Namun, terdapat tantangan; Pengurangan konteks historis: kompleksitas peristiwa (e.g., konflik Israel-Palestina) berisiko disederhanakan; Ambiguitas penggunaan bahasa nonformal (“bacot ajg”, “naon jir”) dapat disalahpahami atau dianggap tidak serius; Ketergantungan algoritmik, viralitas tidak selalu sebanding dengan kedalaman edukasi. Oleh karena itu, @neohistoria.id berfungsi sebagai media edukasi pendukung, bukan pengganti metode pembelajaran formal, sejalan dengan saran Mutua & Mwangi (2023) dan Reddy et al. (2020).

REFERENSI

Adella, K., & Mahadian, A. B. (2023). Penggunaan Meme Marketing Netflix Indonesia (Analisis Elemen Konten Meme pada Akun Instagram @netflixid Periode Januari-Desember 2022). *Telkom University*.

Brodie, R. (1996). *Virus of the Mind: The New Science of the Meme*. Integral Press.

https://www.google.co.id/books/edition/Virus_of_the_Mind/RV36DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&printsec=fro ntcover

Cromby, A. (2022). A case for internet memes in education: a focus on mathematics and medical science. *University of Oxford*.

Imperato, C., Pagano, M., & Mancini, T. (2023). “All Is Fair in... Meme!” How Heterosexual Users Perceive and React to Memes, News, and Posts Discriminating against Sexual Minorities. *Social Sciences*, 12(2).

<https://doi.org/10.3390/socsci12020074>

Knobel, M., & Lankshear, C. (2007). *Online memes, affinities, and cultural production*.

<https://www.researchgate.net/publication/283968435>

Mahadian, A. B., & Sugandi, M. S. (2018). *Generated Function of Meme In Online Conversation*.

Rintel, S. (2013). Crisis memes: The importance of templatability to Internet culture and freedom of expression.

Australasian Journal of Popular Culture, 2(2), 253–271. https://doi.org/10.1386/ajpc.2.2.253_1

Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. <https://doi.org/https://doi.org/10.7551/mitpress/9429.001.0001>

Tidy, H., Bolton-King, R. S., Croxton, R., Mullen, C., Nichols-Drew, L., Carlysle-Davies, F., Moran, K. S., & Irving-Walton, J. (2024). Enhancing the student learning experience through memes. *Science & Justice*, 64(3), 280–288.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.scijus.2024.03.004>

Tresa, Sulistyarini, & Firmansyah, H. (2024). Analisis Minat Belajar Pada Materi Sejarah Indonesia Terhadap Peserta Didik Di Kelas X TKJ SMK Putra Khatulistiwa PontianakPeserta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 1040–1048.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11350858>

Zia, H. C. I. T. G. (2021). *Racist or Sexist Meme? Classifying Memes beyond Hateful*.

<https://www.workshoponlineabuse.com>