

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MEME/RAGE COMIC*  
DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Meraih Gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

**Fandi Agustiandi Umbaran**

**NIM. 1702907**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**DEPARTEMEN PEDAGOGIK**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2021**

Fandi Agustiandi Umbaran, 2021

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEME/RAGE COMIC DALAM PEMBELAJARAN IPS  
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MEME/RAGE COMIC*  
DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh :

Fandi Agustiandi Umbaran

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

© Fandi Agustiandi Umbaran  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, di foto copy, atau cara lainnya tanpa izin penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**

**FANDI AGUSTIANDI UMBARAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MEME/RAGE COMIC*  
DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

**Pembimbing I**



**Dr. H. Babang Robandi, M.Pd.**

NIP. 196108141986031001

**Pembimbing II**



**Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd**

NIP. 199104072019031010

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dwi Heryanto, M.Pd**

NIP. 197708272008121001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul ” PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEME/RAGE COMIC DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari berbagai pihak atas keaslian saya ini.

Bandung, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Fandi Agustiandi Umbaran  
NIM. 1702907

## **KATA PENGANTAR**

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada khadirat Allas SWT, atas berkah dan karuniayan penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik. tak lupa juga sholawat serta salam penulis curahkan kepada junjungan besar kita, Nabi Muhammad SAW beserta para Sahabatnya

Penyusunan skripsi ini oleh penulis yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEME/RAGE COMIC DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR” diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. penyusunan skripsi ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang unik dan bisa berkontribusi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran IPS.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis memohonan maaf apabila dalam penulisan skripsi oleh penulis ada kekurangan dan kesalahan dari skripsi ini, semoga skripsi yang telah disusun oleh penulis dapat bermanfaat bagi para pembaca atau bagi yang ingin mengembangkan penelitian skripsi ini. atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih banyak.

Bandung, Agustus 2021

Peneliti

## UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari segala bantuan dan motivasi dari orang-orang sekitar. maka dari itu penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, mensupport dan selalu ada untuk penulis. ucapan terima kasih ini penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orangtua penulis, Yaitu Ayah Rikie Noviandi Umbaran, A, Md., S.H. dan Almarhumah Ibu Fatmawati yang selalu ada untuk memberikan dukungan, support secara moral maupun finansial kepada penulis sejak kecil hingga penulis bisa sampai tahap saat ini.
2. Adik tercinta penulis, yaitu Fika Revi Umbaran yang selalu memberi dukungan dan support kepada penulis selama penulis hidup, bahkan penulis selalu dihibur dengan foto-foto kucing peliharaan yang diberikan oleh beliau
3. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd selaku ketua Prodi PGSD Bumi Siliwangi Universitas Pendidikan Indonesia yang selalu memebri dukungan dan membantu mahasiswa PGSD selama perkuliahan
4. Ibu Ira Rengganis, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu mendukung serta mensupport penulis.
5. Bapak Dr. H. Babang Robandi, M.Pd dan Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan segala masukan kepada skripsi penulis serta selalu kebersamai penulis dikala menyusun Skripsi.
6. Bapak Mubarak Soemantri, M.Pd selaku ahli materi IPS yang telah berkenan menjadi validator.
7. Bapak Tisnu Ari Anjali, S.Pd selaku guru yang telah berkenan menjadi partisipan dalam penelitian ini.
8. Muhammad Dzikri Alghifari, A.Md selaku Ahli media dan sahabat penulis yang telah berkenan menjadi validator media.
9. Rekan-rekan PGSD 2017. khususnya Teman-Teman kelas A PGSD 2017 yang telah bersama-sama di bangku perkuliahan selama 4 Tahun, penulis ucapkan banyak terimakasih untuk teman-teman kelas A PGSD 2017 atas segalanya, semoga teman-teman bisa sukses selalu kedepannya.
10. Laki-Laki Kelas A PGSD 2017 yang disebut “Burung Kelas A” yang terdiri dari Abbas Prianto, Dhea Abdul Jabbar Suryana, Ryfaldhi Wildan Maulana serta Penulis sendiri mengucapkan banyak terimakasih atas kebersamaan, kekompakan, kekonyolan

selama 4 tahun serta menjadi forum bertukar pikiran, saling *Roasting* sampai menjadi tulang punggung kelas bersama. semoga persaudaraan ini masih tetap terjaga.

11. Mitta Nurhavita dan Qurrota Ainy Zildjian Fitriadi selaku dua sahabat dekat penulis yang selalu ada untuk memberi dukungan, bantuan dan support kepada penulis, menjadi tempat bercerita penulis dan memberikan warna serta keceriaan ketika penulis melakukan penyusunan skripsi.
12. Rekan-rekan PPLSP yang saling membantu dan memberi dukungan selama penyusunan skripsi dan memberikan keceriaan ketika menyusun di lokasi PPLSP, yaitu penulis sendiri, Hafni Nul Fathonah, Mitta Nurhavita serta Qurrota Ainy Zildjian Fitriadi.
13. Rekan-rekan penulis di Komisi Legislasi DPM Himapro yang telah menjadi tempat penulis menambah pengalaman dan tempat bercanda sembari bertukar pikiran mengenai kelegislasian bersama, yaitu Firas Marwan Assariy, Ai Salsabila, Lola Regina dan Arin Nurunnisa.
14. Rekan-rekan Bilik Sumber PGSD atas dukungan dan kerjasamanya selama bekerja bersama di Bilik Sumber PGSD
15. Seluruh anggota DPM Himapro dari Periode 2018 sampai Periode 2020 yang telah memberikan penulis ilmu serta pengalaman.
16. Pihak-pihak lain yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu

Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas dukungan dan supportnya, semoga apa yang telah pihak-pihak yang penulis sebutkan berikan dapat dibalas kebaikan yang lebih oleh Allah SWT.

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MEME/RAGE COMIC* DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

**Fandi Agustiandi Umbaran**

**1702907**

Di era modern saat ini perkembangan teknologi sudah mulai sangat pesat. persebaran informasi pada era ini sudah sangat cepat dan mudah diakses oleh siapapun melalui Internet. Namun pengetahuan siswa Sekolah Dasar mengenai Sejarah masih kurang dikarenakan pelajaran sejarah dikenal membosankan dan monoton. pada era sekarang sudah banyak juga bertebaran *meme-meme* yang menghibur dan mengedukasi di internet dan mayoritas orang-orang bahkan siswa Sekolah Dasar menyukai *meme-meme* yang tersebar di internet. penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembang media pembelajaran *meme* dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah kolonialisasi Bangsa Barat di Indonesia. materi yang dikembangkan untuk media ini terdapat pada buku tema 7 kelas V Sekolah Dasar dimana terdapat materi sejarah kolonialisasi Bangsa Barat di Indonesia dimana materi masih terbilang kurang dan membuat siswa mudah bosan dan tidak tertarik akan pembelajaran sejar. Pengembangan media ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dan menggunakan model pengembangan *Planning, Production and Evaluation (PPE)*. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini ada tiga pihak, yaitu Ahli Materi IPS, Ahli Media dan Guru. Hasil validasi dari para ahli menjadi salah satu cara untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari Ahli Materi IPS sebesar 94,67% dan mendapatkan predikat sangat baik, Hasil dari Ahli Media sebesar 78,6% dan mendapatkan predikat baik, dan Hasil validasi dari guru sebesar 95,5% dan mendapatkan predikat sangat baik. lalu hasil dari ketiga ahli di akumulasikan dan mendapatkan nilai sebesar 90,2% dan mendapatkan predikat sangat baik. maka disimpulkan bahwa media *meme* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Meme, Pembelajaran IPS, Media Pembelajaran.



## ABSTRACT

### DEVELOPING OF *MEME/RAGE COMIC* LEARNING MEDIA IN SOCIAL STUDY LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOL

By:

**Fandi Agustiandi Umbaran**

**1702907**

*In this modern era, the developing of technology is very fast. information's spread on this era is fast and easily to be access by anyone from internet. but elementary school student's knowledge about history is still low because history subject known as boring and stagnan subject. in this era there isi memes spreading in internet is very amusing and educational and majority of people even elementary school student like all kind of memes. the purpose in this reseach is to develop a memes learning's media in social study learning expecially in history about Western colonialized in Indonesia subject. the subject that used for developing this media is from themes 7 in grades V elementary school because in the theme there is a Western Colonialized in Indonesian subject. because in the book there still less subject about Western colonialized in Indonesian subject and many students uninterest in history jubject. The developing of the media use Design and Development (D&D) Method by Richey and Klein and use Planning, Production and Evaluation (PPE) as developing model. participant in this research is three experts, there is Social Study Expert, Media Expert and Teacher. The result in validation is to known appropriateness the developing media. Result from Social Study Expert is 94,67% and get very good predicate. Result from Media Expert is 78,6% and get a good Predicate. and result from teacher is 95,5% and get a very good predicate. The accumulation result by all of three experts is get 90,2% and get a very good predicate. so the conclusion is developing of meme's media is deserve to use in social study learning.*

**Keywords:** *Meme, Social Study Learning, Learning Media*

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| LEMBAR KEASLIAN .....   | i   |
| LEMBAR PENGESAHAN .....   | ii  |
| LEEMBAR PERNYATAAN .....  | iii |
| KATA PENGANTAR .....  | iv  |
| UCAPAN TERIMA KASIH.....  | vi  |
| ABSTRAK .....   | vii |
| DAFTAR ISI.....   | ix  |
| DAFTAR TABEL.....   | xii |
| DAFTAR GAMBAR .....   | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....  | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN.....  | 1   |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                   | 1   |
| B. Rumusan Masalah.....   | 4   |
| C. Tujuan Penelitian.....   | 4   |
| D. Manfaat Penelitian.....  | 5   |
| BAB II KAJIAN TEORI .....   | 6   |
| A. Meme.....  | 6   |
| 1. Pengertian Meme .....  | 6   |
| 2. Perkembangan Meme di Indonesia .....                           | 7   |
| B. Pembelajaran IPS .....   | 12  |
| 1. Hakekat Pembelajaran IPS.....                                  | 12  |
| 2. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah dasar .....                 | 13  |
| 3. Materi dan Pelaksanaan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ..... | 13  |
| 4. Era Kolonialisme di Indonesia .....                            | 14  |
| C. Media Pembelajaran .....                                       | 17  |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran.....                             | 17  |
| 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....                           | 17  |

|                                   |                                       |    |
|-----------------------------------|---------------------------------------|----|
| 3.                                | Fungsi Media Pembelajaran.....        | 18 |
| D.                                | Kerangka Berpikir.....                | 18 |
| E.                                | Penelitian Yang Relevan.....          | 19 |
| F.                                | Definisi Operasional.....             | 20 |
| 1.                                | Meme.....                             | 20 |
| 2.                                | Pembelajaran IPS.....                 | 20 |
| 3.                                | Media Pembelajaran.....               | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN.....    |                                       | 21 |
| A.                                | Metode Penelitian.....                | 21 |
| B.                                | Desain Penelitian.....                | 22 |
| 1.                                | <i>Planning</i> (Perencanaan).....    | 22 |
| 2.                                | <i>Production</i> (Produksi).....     | 23 |
| 3.                                | <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....     | 23 |
| C.                                | Partisipan Penelitian.....            | 23 |
| D.                                | Instrumen Penelitian.....             | 24 |
| 1.                                | Instrumen Validasi Media.....         | 24 |
| 2.                                | Pedoman Wawancara.....                | 25 |
| E.                                | Teknik Pengumpulan Data.....          | 26 |
| 1.                                | Angket.....                           | 26 |
| 2.                                | Wawancara.....                        | 26 |
| 3.                                | Validasi.....                         | 27 |
| F.                                | Teknik Analisis Data.....             | 27 |
| 1.                                | Analisis Data Kualitatif.....         | 27 |
| 2.                                | Analisis Data Kuantitatif.....        | 28 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN..... |                                       | 30 |
| A.                                | Desain Media Pembelajaran.....        | 30 |
| 1.                                | Temuan.....                           | 30 |
| 2.                                | Pembahasan.....                       | 32 |
| B.                                | Produk Desain Media Pembelajaran..... | 34 |
| 1.                                | Temuan.....                           | 34 |
| 2.                                | Pembahasan.....                       | 40 |
| C.                                | Hasil Media Pembelajaran.....         | 42 |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 1. Temuan .....                      | 42 |
| 2. Pembahasan .....                  | 44 |
| D. Keterbatasan Penelitian .....     | 45 |
| BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI ..... | 46 |
| A. Simpulan .....                    | 46 |
| B. Rekomendasi.....                  | 46 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                 | 48 |
| LAMPIRAN.....                        | 51 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Media .....                              | 24 |
| Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Materi .....                             | 24 |
| Tabel 3.3 Lembar Validasi Guru .....                                    | 25 |
| Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Guru .....                                  | 26 |
| Tabel 3.5 Kategori Penilaian Rubrik validasi ahli .....                 | 28 |
| Tabel 3.6 Kategori Kelayakan Media .....                                | 29 |
| Tabel 4.1 Hasil AMP .....   | 30 |
| Tabel 4.2 Tabel Desain <i>Meme</i> .....                                | 31 |
| Tabel 4.3 Tabel Desain Media Pembelajaran yang Telah Dikembangkan ..... | 34 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi IPS .....                          | 36 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media .....                               | 37 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Guru .....                                     | 38 |
| Tabel 4.7 Hasil Wawancara Dengan Guru .....                             | 49 |
| Tabel 4.8 Hasil Akhir Dari Setiap Ahli.....                             | 42 |
| Tabel 4.9 Media Sebelum dan Sesudah di Revisi .....                     | 43 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Penggunaan <i>Meme Bad Luck Brian</i> .....                | 8  |
| Gambar 2.2 Penggunaan <i>Meme Ancient Alien Guy</i> .....             | 8  |
| Gambar 2.3 Penggunaan <i>Meme Chuck Norris</i> .....                  | 9  |
| Gambar 2.4 Penggunaan <i>Meme High Expectation Asian Father</i> ..... | 9  |
| Gambar 2.5 Penggunaan <i>Meme Mad Dog</i> .....                       | 10 |
| Gambar 2.6 Penggunaan <i>Meme Amin Richman</i> .....                  | 11 |
| Gambar 2.7 Penggunaan <i>Meme Sudah Kuduga</i> .....                  | 11 |
| Gambar 2.8 Penggunaan <i>Meme Disitu Saya Merasa Sedih</i> .....      | 12 |
| Gambar 2.9 Kerangka Berpikir Penelitian .....                         | 19 |
| Gambar 3.1 Prosedur Model PPE .....                                   | 22 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bandung ..... | 52 |
| Lampiran 2. SK Pembimbing.....  | 53 |
| Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Materi IPS .....  | 54 |
| Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Media .....   | 57 |
| Lampiran 5. Hasil Validasi Guru .....   | 60 |
| Lampiran 6. Hasil Wawancara dan Foto Kegiatan Wawancara .....                                     | 63 |
| Lampiran 7. Media Sebelum dan Sesudah Direvisi .....  | 65 |
| Lampiran 8. Hasil Media Pembelajaran .....  | 70 |
| Lampiran 9. Kartu Bimbingan Skripsi .....   | 90 |
| Lampiran 10. Lembar Perbaikan Skripsi .....   | 93 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdul Karim H. (2007). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Aman. (2014). *Indonesia: Dari Kolonialisme Sampai Nasionalisme*. Yogyakarta: Pujangga Press Yogyakarta
- Anwar Sanusi, AS (2013) *Pengantar Ilmu Ilmu Sejarah*. Cirebon: Syekh Nurjati Press.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bauckhage, C. (2011). *Insight into Internet Memes*. Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media, 42-49
- Darwin, R. (1976). *The Selfish Gene*. New York University. No 192
- Dewi, R Surya. (2019). *Kreator Meme Dan Konstruksi Makna Meme Politik Di Media Sosial*. *Jurnal Komunikasi Global*, Vol 8, Nomor 1, 2019.
- Dewi, R Surya. (2017). 'Meme' Sebagai Sebuah Pesan Dan Bentuk Hiperrealitas Di Media. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 1(1)*
- Dhany, C Triwulan. (2012). *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Siswa Kelas IV A SD Negeri Gentan, Universitas Negeri Yogyakarta*, Yogyakarta: Eprint UNY
- Dhitya, L Hari Puja Prahayu. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Catu Daya Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Untuk SMK*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: Eprint UNY.
- Gumelar, F dan Yeti Mulyati. (2018). *MEME: Dapatkah Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Anekdote?*. *Jurnal Sains Sosial dan Humaniora Vol. 2(1)*. ISSN: 2549-9505.
- Hajidi, M. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Repositori UPI Edu.
- Halimah, I Siti (2020). *Pengembangan Buku Harian Interaktif Bumiku Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Lingkungan Hidup Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Repositori UPI Edu.



- Ihsan, A Maulana. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran IPS pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik dan Budaya* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Repositori UPI Edu
- Jati, E Pranoto. (2015). *Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahas Indonesia Dengan Berbantuan Media Gambar Pada Sisa Kelas 2 SDN Dukuh 01 Salatiga Semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015*. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga: Repository UKSW Edu.
- Kementrian Komunikasi,dan Informatika Republik Indonesia. (2013). *Kominfo : Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. [online] Diakses dari [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker) pada April 2021 Pukul 21.22
- Klein, James D & Rita C Richey. (2007). *Design and Development Research*. New York; Routledge
- Know Your Meme. (2007). *Knowyourmeme.com*. [online] Diakses Dari : <https://knowyourmeme.com/> pada Maret 2021 pukul 15.33
- Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia. Vol. 2(2), 94 – 100.*
- Marthandini, Nur M dan Sholihul Anshori. (2020). *Pengembangan Media Ajar Visual Meme Berbasis Moderasi Islam Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii Di Mts. Salafiyah Syafiyah Seblak. Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi Universitas Muhammadiyah Luwuk*. DOI: <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v3i1.369>
- Milles & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press
- Noviyanti, D. (2020). *Pengembangan Media Buku harian Untuk Pembelajaran Menulis Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Repositori UPI Edu.
- Oktorino, N Dkk, (2009). *Muatan Lokal Ensiklopedia Sejarah dan Budaya: Dibawah Kolonialisme Barat* (Jilid 7). Jakarta; Lentera Abadi

- Paulina, Dkk (2014). *Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Sains Bermuatan Nilai Ketuhanan Dan Kecintaan Terhadap Lingkungan. Jurnal Pebelajaran Fisika Universitas Lampung Vol. 2 (2) hlm 29-40. ISSN: 2302-0105*
- Pratiwi, M Cahya (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book (Arpook) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung: Repositori UPI Edu.*
- Purmintasari, Y Dewi. (2013). *Pengembangan Media Buku Ilustrasi Pop-Up Sejarah Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 10(2). Universitas Gunadarma: Jakarta*
- Purwahida, R. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Dengan Media Meme Terhadap Keterampilan Menulis Anekdote Pada Siswa Kelas X SMAN 88 Jakarta. Jurnal Pendidikan, Kebahasaan dan Sastra Indonesia Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Majalengka, Vol 2(2). ISSN: 2549-5119*
- Rusman, (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.*
- Sadiman, A, Dkk. (2010). *Media Pendidikan. Jakarta; Rajawali Press*
- Saputra, T Adi. (2009). *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik. Jurnal Pendidikan Dasar EduHumaniora UPI Kampus Cibiru, Vol 1 No 2. DOI: <https://doi.org/10.17509/eh.v1i2.2736>.*
- Sapria. (2009). *Pendidikan IPS. Bandung; Rosda Karya.*
- Shiftman, L. (2014) *Meme In Digital Culture. Massachusetts; MITPress.*
- Sperber, D. (2000). *An objection to the Memetic approach to culture. Darwinizing Culture: The Status of Memetics as a Science, Oxford University Press, 163 – 173.*
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta*
- Surpiyo. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Edustream Jurna Pendidikan Dasar Volume II (1). Universitas Negeri Surabaya. ISSN: 2614-4417*