

Pelatihan mendesain meme sebagai media literasi di SKB 10 Guntur Jakarta Selatan

¹Syahyuri, ¹Nico Harared*, ¹Riyanto

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author

Email: nico.hrd@gmail.com

Received:
8 May 2025

Revised:
24 May 2025

Accepted:
25 June 2025

Published:
30 June 2025

How to cite (APA style): Syahyuri, S., Harared, N., & Riyanto, R. (2025). Pelatihan mendesain meme sebagai media literasi di SKB 10 Guntur Jakarta Selatan. *Community Empowerment Journal*, 3(2), 43-52. <https://doi.org/10.61251/cej.v3i2.173>

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk memberikan sosialisasi pemanfaatan aplikasi meme; memudahkan para guru di era society 5.0 terutama dalam proses meme untuk literasi secara daring; dan memberikan pengalaman baru kepada para guru. Diharapkan pada akhirnya Guru mendapatkan kemudahan dalam pembelajaran literasi yang dibuat secara daring. Kegiatan ini menggunakan platform. Metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yakni berbentuk pengenalan, pelatihan/praktik, pendampingan dan evaluasi. Dengan menggunakan platform meme membuat kegiatan berliterasi lebih menarik dan memikat peserta didik. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa media baru untuk literasi seperti meme dapat menjadi alat yang efektif untuk melestarikan dan menyebarkan nilai-nilai budaya, pendidikan, ekspresi diri bahkan promosi lembaga. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran akan adaptasi ke digital terhadap perkembangan zaman yang terus berlari dengan cepat di kalangan generasi muda yang merupakan penerus bangsa. Pengenalan platform ini diharapkan tidak hanya diperkenalkan terbatas kepada guru di lingkungan SKB, namun juga bisa diperkenalkan kepada guru lintas sekolah lainnya. Hal ini membutuhkan kerjasama dari semua pihak untuk mewujudkan kegiatan ini. Oleh karena itu, kerjasama dengan pihak terkait merupakan bagian dari rencana tahapan berikutnya bagi tim pelaksana dalam rangka memperkenalkan platform ini di setiap sekolah yang membutuhkan.

Kata kunci: literasi meme; media alternatif; platform

Abstract

The aim of this community service activity is to provide socialization on the use of meme applications; make it easier for teachers in the era of society 5.0, especially in the process of memes for online literacy and provide new experiences to teachers who ultimately find it easier to learn literacy online. This activity uses a platform. The methods that will be used in implementing the Community Partnership Program (PKM) are in the form of introduction, training/practice, mentoring and evaluation. Using the meme platform makes literacy activities more interesting and captivates students. The results of this activity show that new media for literacy such as memes can be an effective tool for preserving and spreading cultural values, education, self-expression and even institutional promotion. Apart from that, this activity also increases awareness of digital adaptation to developments that continue to run rapidly among the younger generation as the future leader. It is hoped that the introduction of this platform will not only be introduced to teachers in the SKB environment, but also be introduced to teachers across other schools. This requires cooperation from all parties to make this activity a reality. Therefore, collaboration with related parties is part of

the next stage plan for the implementation team in order to introduce this platform in every school that needs it.

Keywords: *meme; platform; literacy; alternative media*

PENDAHULUAN

Dalam salah satu rangkaian acara Gelaran Apresiasi dan Malam Penghargaan Pendidikan Vokasi Non-formal Berprestasi 2023, terdapat Bincang Khusus dengan tema “Menilik Peran Pendidikan Vokasi Nonformal dalam Mendukung Pembangunan Ekonomi Nasional”, Pelaksana Tugas (Plt.), Direktur Khusus dan Pelatihan, Wartanto, menitikberatkan peran kursus dan pelatihan sebagai pendidikan vokasi nonformal yang menunjang keterampilan sumber daya manusia (SDM).

Pendidikan vokasi non-formal di lembaga kursus dan pelatihan (LKP) berfokus kepada pengembangan SDM anak usia sekolah tidak sekolah (ATS) sehingga membantu mengurangi angka pengangguran yang ada di Indonesia melalui pelatihan di berbagai bidang. Dalam menunjang perkembangan pendidikan non-formal, Wartanto (dalam web kemdikbud, 2023) menyampaikan bahwa LKP harus berproses untuk beralih ke dunia digital dan teknologi. Senada dengan Setyorini et al. (2023) yang menyatakan bahwa kondisi sekarang ini menuntut adanya adaptasi pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi dan perubahan paradigma pembelajaran yang lebih interaktif dan responsif. Teknologi telah menciptakan revolusi dan mengubah budaya sehari-hari (Simbolon et al., 2024). Sugiarto dan Farid (2023) menambahkan, pendidikan harus mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Selaras dengan Nevayani dan Utami (2024) yang menyatakan perkembangan industri dari 4.0 menuju 5.0 telah membawa perubahan krusial dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Siswa harus diajarkan untuk menggunakan teknologi yang relevan dengan era Society 5.0.

Menurut Maharani et al. (2024), era revolusi industri 4.0 dan era IOT mempunyai efek yang sangat besar. Di Era ini guru diharapkan bisa menguasai keterampilan digital. Hakim et al. (2020) dan Ismawan et al. (2018) menyatakan perlu adanya perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar (PBM). Tristiani et al. (2023) menambahkan bahwa guru harus mencari solusi untuk menggerakkan motivasi siswa aktif dalam belajar, di antaranya dengan memanfaatkan media digital. Salah satunya adalah penyajian desain literasi. Batubara (2017) menyatakan, literasi dalam pembelajaran dewasa ini tidak hanya mengandalkan teks dalam jumlah banyak, namun juga harus didukung dengan desain media dan bahan yang menarik. Salah satunya menggunakan media baru yaitu meme.

Ilham (2017) menyatakan konten Meme (dibaca **mim**) adalah kata yang sering didengar oleh para pengguna media baru yang mencakup media digital, media konvergensi, dan media internet. Meme merupakan suatu produk kebudayaan yang terlahir dari para pengguna media sosial. Beskow et al. (2020) menambahkan, konten meme memadupadankan budaya humor dengan relevansi budaya dan topik terkini di dunia digital sehingga dapat menarik minat generasi muda. Selanjutnya Pusatri dan Haryano dalam Listiyorini (2017) menyatakan meme adalah suatu informasi yang dapat berupa ide, ideologi, gambar, musik, video, susunan kata, serta *hashtag* yang menjadi populer karena tersebar begitu cepat dan mampu mendiami benak masyarakat selayaknya virus. Meme dapat tersebar secara cepat dari satu orang ke orang lain melalui media daring/ melalui koneksi internet. Media daring dalam hal ini dapat dimaknai sebagai sarana komunikasi secara daring. Oleh karena itu, email, mailing list, website, blog, whatsapp, dan media sosial masuk dalam kategori media daring.

Menurut Harared dan Utomo (2020), sebagai salah satu pendidikan vokasi non-formal yang membantu masyarakat yang kurang beruntung, SKB 10 Guntur d/h PKBM 10 Guntur perlu menjawab tantangan proses peralihan ke digital di atas. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi awal mengenai SKB 10 Guntur ditemukan bahwa mitra belum mengenal platform desain meme. Minimnya informasi mengenai meme dan menyesuaikan kebutuhan pasar yang saat ini sedang gencar di bidang digital membuat mitra harus bisa beradaptasi dalam hal teknologi literasi sehingga perlu kiranya dilakukan sosialisasi melalui sebuah pelatihan.

Atas dasar permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat perlu mengadakan pelatihan bagi kelompok guru yang berada di SKB 10 Guntur agar para guru mampu menggunakan dan mengimplementasikan literasinya dan mengedukasi dengan memanfaatkan teknologi. Rencana kegiatan PKM antara lain 1) memberikan sosialisasi perkembangan teknologi, 2) meningkatkan indeks pembangunan manusia melalui pelatihan, 3) melakukan pelatihan dengan memanfaatkan teknologi terutama *smartphone*, dan 4) melakukan pembinaan peningkatan kemampuan berbahasa dalam rangka mendukung literasi. Luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah publikasi ilmiah, dokumentasi pelaksanaan, serta prosiding dalam kegiatan seminar.

Berdasarkan temuan di lapangan, tim pelaksana memandang perlu dilakukan pembinaan dengan cara mengadakan pelatihan pengenalan platform meme sebagai media alternatif. Beberapa pendekatan yang ditawarkan dalam rangka solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi para mitra yaitu dengan memberikan; 1) Penyuluhan tentang kebijakan pemerintah yang mengharuskan sekolah mengadakan pelatihan yang bersifat peningkatan literasi, 2) Penyuluhan tentang pengenalan teknologi yang bisadigunakan dalam peningkatan literasi, dan 3) Pelatihan penggunaan platform meme sebagai media alternatif.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat dengan judul “PKM Pelatihan Mendesain Meme” bermitra dengan SKB 10 Guntur Jakarta Selatan. Metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yakni dengan metode berbentuk 1) pengenalan, 2) pelatihan/praktik, 3) pendampingan dan evaluasi. Kelompok guru yang mengikuti kegiatan pelatihan desain literasi dengan platform meme di lingkungan mitra.

Mitra dalam kegiatan ini adalah guru SKB 10 yang berkemauan untuk meningkatkan keterampilan menggunakan platform desain digital terutama yang tersebut di dalam pelatihan. Lokasi dan jadwal kegiatan dilaksanakan sesuai dengan jadwal kesepakatan dengan mitra. Jadwal pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) gasal 2024/2025 ini dilaksanakan mulai bulan September s.d. Desember 2024. Setelah pelaksanaan pelatihan, guru diberi kuisisioner terkait indikator kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini berfokus pada berbagi pengalamandan manfaat dari platform meme yang sangat memberi kemudahan di tengah era society 5.0. Platform ini juga mempermudah guru dalam melakukan berbagai aktivitas dalam membuat literasi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SKB 10 Guntur berjalan dengan baik, dengan jumlah peserta 11 orang yang diikuti guru yang berusia 30-50 tahun, Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dihadiri juga oleh Kepala SKB 10, Edi Purnomo, S.Pd.



Gambar 1. Pembukaan & Sekapur Sirih dari Kepala SKB 10 dan Tim Pelaksana

Dalam hal pelaksanaan kegiatannya, kegiatan ini mencakup berbagai tiga tahapan kegiatan, antara lain: (1) Sosialisasi perubahan paradigma – (2) pengenalan *platform meme* dan (3) praktik pembuatan karya menggunakan platform meme. Pada tahapan (1), tim pelaksana, Syahyuri, memberikan sosialisasi terkait perubahan paradigma dalam pendidikan dewasa ini. Menurut Harared et al., (2024) bahwa ke depan sekolah dan guru harus beradaptasi dengan digital. Sekolah daring dan guru digital akan lebih disukai siswa di masa depan. Kemudian, tim pelaksana memberikan materi tentang IOT dan visual tentang pentingnya guru menguasai platform digital yang berkembang saat ini. Semua ini erat kaitannya dengan era society 5.0.



Gambar 2. Sosialisasi Perubahan Paradigma dalam Pendidikan

Pada tahapan (2), pengenalan meme dan platform. Tahapan ini merupakan kegiatan tim menjelaskan apa itu meme dan bagaimana cara penggunaannya. Pada tahap ini, tim pelaksana juga memberi contoh dan menjelaskan fungsi dari setiap meme secara umum.



Gambar 3. Pengenalan Platform Meme: Imgflip

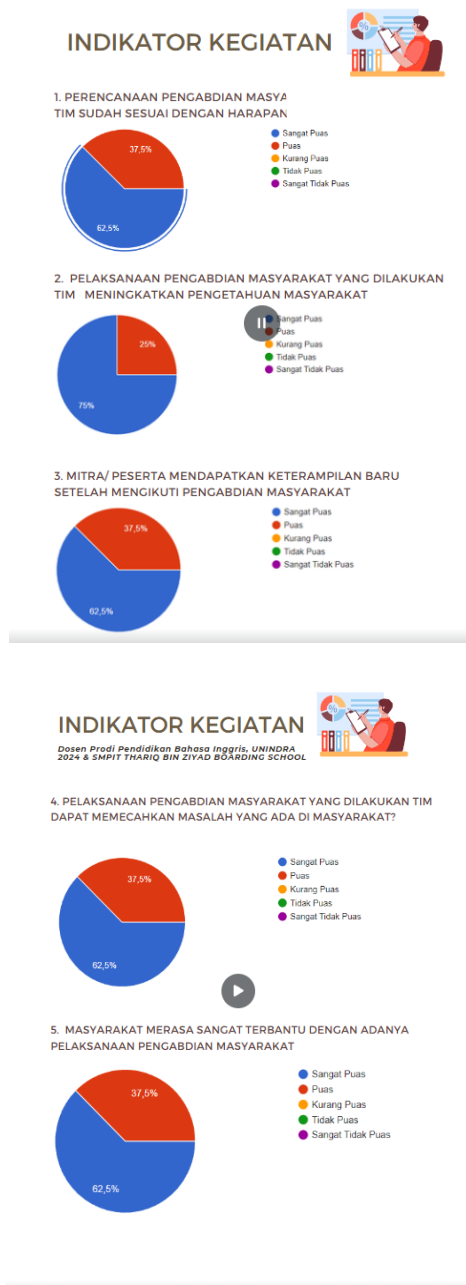
Selanjutnya adalah tahapan praktik pembuatan produk menggunakan platform meme **Imgflip** yang bisa diakses secara gratis melalui *Google*. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan demonstrasi penggunaan *imgflip* bersama diikuti oleh para guru. Bagaimana langkah awal dimana para guru harus memiliki contoh ide kalimat atau literasi terlebih dahulu. Kemudian penjelasan penggunaan secara bertahap oleh tim pelaksana. Melalui kegiatan ini tim secara bersama membantu para guru dalam menggunakan platform ini. Dampak positif yang timbul dari kegiatan ini adalah para guru lebih mudah mendesain dan proses tersebut dapat secara *kreatif* dilakukan oleh guru.

Pada tahapan ini, tim pelaksana berperan aktif untuk mengamati penggunaan *meme* oleh para guru dengan meminta *feedback* dari setiap kegiatan yang telah diberikan mulai pada tahap awal sampai tahap akhir pelaksanaan. Pada tahap akhir tim pelaksana memberikan umpan balik terhadap berbagai pertanyaan dari guru (*sharing session*). Selain itu, tim pelaksana juga kembali memberikan bantuan dan mempraktikkan kembali penggunaan *imglip* secara komprehensif.



Gambar 5. Praktik & Produk Luaran Peserta

Dalam pelaksanaan pelatihan tidak terdapat kendala sinyal internet dan masalah teknis lainnya. Guru menyimak dengan sangat antusias dan berkeinginan untuk menginstal platform secara langsung. Guru sangat mahir dalam penggunaan *smartphone* secara kreatif sehingga kegiatan berjalan lancar. Salah satu luaran meme guru SKB 10 berhasil menggabungkan aspek promosi, edukasi, inspirasi, motivasi dan menghibur, Siti Nurjanah, membuat meme dengan kalimat literasi *Tidak belajar (masa depan suram)*, *Belajar di SKB (masa depan cerah)*. Senada dengan Pranawa et al. (2019) yang menyatakan dari meme yang ditampilkan menunjukkan bahwa peserta dapat menangkap materi dan mengekspresikan dalam karya yang dapat digunakan untuk tujuan tertentu. Berikut terlampir (lampiran) hasil desain dan karya peserta guru selama pelaksanaan kegiatan PKM yang dilaksanakan secara tatap muka di SKB 10 Guntur.



Gambar 6. Indikator Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang diwujudkan ke dalam luaran (*output*) produk agar dapat digunakan khalayak ramai. Oleh karena itu luaran yang dapat dihasilkan dari kegiatan ini antara lain berupa artikel ilmiah dan buku panduan berjudul “*Buku panduan praktis dan penggunaan imgflip:hand book*” untuk guru agar dapat menggunakan *imgflip* dengan baik. Selanjutnya, tim pelaksana mengingatkan peserta tentang etika bermedia sosial. Karena etika adalah ketika kebebasan kita berbenturan dengan kebebasan orang lain. Segala konten meme yang dihasilkan hendaknya bersifat edukatif, motivasi, inspiratif dan menghibur. Senada dengan (Syirfan et al., 2023) menyatakan konten meme memiliki potensi

sebagai media terkini untuk sarana edukasi dan sosialisasi. Hindari konten bersifat ujaran kebencian, perpecahan dan perundungan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema "Pelatihan mendesain meme di SKB 10" telah berhasil dilaksanakan dengan tujuan utama untuk memudahkan para guru dalam membuat Meme untuk peserta didik, seperti pemberian materi dan melakukan adaptasi dari konvensional ke digital. Pelaksanaan program kemitraan Masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pengenalan, pelatihan/praktik, pendampingan dan evaluasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa media baru untuk literasi seperti meme dapat menjadi alat yang efektif untuk melestarikan dan menyebarkan nilai-nilai budaya, pendidikan, ekspresi diri bahkan promosi lembaga. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kesadaran akan adaptasi ke digital terhadap perkembangan zaman yang terus berlari dengan cepat di kalangan generasi muda yang merupakan penerus bangsa.

Adapun saran untuk keberlanjutan program adalah bahwa SKB dapat membentuk tim khusus yang bertugas untuk memantau dan memperbarui produk meme sesuai dengan perkembangan budaya di SKB. Diperlukan penyelenggaraan kembali pelatihan berkelanjutan bagi SKB terkait mengenai pelatihan dengan tema lainnya, seperti Ai, storytelling, *critical thinking*, dan bahasa Inggris yang dapat dilakukan di sesi lanjutan. Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan upaya adaptasi dalam mengikuti perkembangan zaman di SKB 10 dapat terus berlanjut, berkembang, dan memberi manfaat lebih luas bagi masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Universitas Indraprasta PGRI melalui LPPM yang telah memberikan pendanaan melalui HIBAH DIPA UNINDRA gasal 2024/2025. Selanjutnya, terimakasih kepada mitra SKB 10 Guntur Setiabudi Jakarta Selatan atas penerimaan yang baik dan hangat. Semoga kegiatan ini merupakan awal dari kesinambungan dan keberlanjutan program-program berikutnya. Anak ikan warnanya putih, kami ucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2017). Workshop Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Dosen-Dosen Fakultas Studi Islam. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.31602/jpai.v2i1.961>
- Beskow, D. M., Kumar, S., & Carley, K. M. (2020). The evolution of political memes: Detecting and characterizing internet memes with multi-modal deep learning. *Information Processing & Management*, 57(2), 102170. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2019.102170>
- Hakim, L., Lefudin, L., Ratnaningdyah, D., & Sugiarti, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 38. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.4295>
- Harared, N., Syahyuri, & Riyanto. (2024). pkm: pelatihan mendesain meme sebagai media alternatif menggunakan aplikasi pada smpit thariq bin ziyad, boarding school, cikarang, bekasi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Bahasa*

- Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar (Senadiba), 121–132. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/senadiba/article/view/10613>
- Harared, N., & Utomo, F. W. (2020). Tagxedo: Media Penulisan Teks Deskriptif. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2658>
- Ilham, M. (2017). Representasi budaya populer meme comic Indonesia (analisis semiotika meme dalam fanpage meme comic Indonesia). *Skripsi Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Universitas Hasanuddin*.
- Ismawan, F., Irfansyah, P., & Apriyani, D. D. (2018). Pengoptimalan Cloud Storage-Google Drive Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 61–70. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2362>
- Listiyorini, A. (2017). Wacana humor dalam Meme di Media Online Sebagai Potret Kehidupan Sebagian Masyarakat Indonesia. *LITERA*, 16(1), 64–77. <https://doi.org/10.21831/ltr.v16i1.14251>
- Maharani, M. M., Wijatmiko, F., Nurrengganis, A. B., Billah, L., Pratama, R. A., Khotijah, N., & Oktavian, R. (2024). Mengembangkan literasi digital pada anak Sekolah Dasar melalui cerita digital. *Community Empowerment Journal*, 2(2), 83–89. <https://doi.org/10.61251/cej.v2i2.58>
- Neviyani, N., & Utami, R. W. (2024). Kesiapan Universitas PGRI Argopuro Jember dalam Integrasi Digitalisasi dan Transformasi Teknologi Menuju Industri 5.0. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan*, 4(2), 263–276. <https://doi.org/10.55480/saluscultura.v4i2.245>
- Pranawa, S., Humsona, R., & Yuliani, S. (2019). Meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang Bahaya Penyalahgunaan Narkoba dengan Peer Education Strategy. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28790>
- Setyorini, N., Sholeh, K., Santoso, S. D., & Faizah, U. (2023). Pelatihan pembuatan media ajar quiziz dan komic digital dengan aplikasi comic life 3/5/15 full version bagi guru paud, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 67–77.
- Simbolon, B. R., Simamora, P. R. T., Sitorus, H. V. S. N., Ginting, E. A., Perwirawati, E., Aruan, R. V., Laia, V., & Munthe, E. E. A. (2024). Pelatihan Komunikasi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Generasi Z. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 712–721. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v5i2.4376>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Syirfan, M. A., Pitaloka, A. D., Amalia, R., Davita, J. S., Fu'adah, S., Saputri, M. O. Y., Artyana, H. M., Adni, L., & Rochmawati, R. (2023). Konten Meme Sebagai Media Terkini Sebagai Upaya Edukasi dan Sosialisasi Anti Korupsi pada Generasi Muda Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 11.
- Tristiani, A. P., Suartana, I. K., & Suryanto, I. W. (2023). Penerapan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 251–259. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.1998>

Web Kemdikbud. (2023, December 23). *Dukung Pembangunan Ekonomi Nasional, Pendidikan Vokasi Nonformal Turut Tingkatkan Kompetensi SDM*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2025 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](#). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.