



**PKM: PELATIHAN MENDESAIN MEME SEBAGAI MEDIA  
ALTERNATIF MENGGUNAKAN APLIKASI PADA SMPIT  
THARIQ BIN ZIYAD, BOARDING SCHOOL, CIKARANG,  
BEKASI**

**Nico Harared<sup>1</sup>, Syahyuri<sup>2</sup>, Riyanto<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Indraprasta PGRI  
Email: [nico.hrd@gmail.com](mailto:nico.hrd@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk memberikan sosialisasi pemanfaatan aplikasi digital yang memudahkan para guru *society 5.0* dalam proses konversi dari konvensional ke digital literasi; dan memberikan pengalaman baru tentang cara mendesain materi digital literasi kepada para guru yang dimana pada akhirnya mendapatkan kemudahan dalam membumikan literasi. Kegiatan ini menggunakan aplikasi Meme. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini yakni berbentuk pengenalan, pelatihan/praktik, pendampingan dan evaluasi. Dari hasil kegiatan dapat ditarik kesimpulan bahwa, para guru sudah mahir menggunakan meme sebagai alat ekspresi dan masih perlunya lokakarya secara intensif tentang penggunaan aplikasi *Imgflip* berdasarkan tema dan kategori karya sebagai aplikasi literasi alternatif yang efektif dan efisien bagi guru. Pengenalan aplikasi ini diharapkan mampu mendorong daya literasi para guru dan siswa. Ke depan pelatihan seperti ini tidak hanya diperkenalkan kepada guru di SMPIT TBZ saja, tetapi juga bisa diperkenalkan kepada guru lintas sekolah lainnya. Namun, hal ini membutuhkan kerjasama dari segenap pihak untuk mewujudkan kegiatan ini. Oleh karena itu, kerjasama dengan pihak terkait merupakan bagian dari rencana tahapan berikutnya bagi tim pelaksana dalam rangka memperkenalkan aplikasi ini di setiap sekolah yang membutuhkan.

Kata Kunci: meme, desain, literasi, media alternatif

**PENDAHULUAN**

Guru yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan kabupaten Bekasi dinilai belum mampu dan siap menyongsong era *society 5.0*. Berdasarkan pers rilis dari Kemendikbud 60 % guru masih terbatas dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Salah satunya guru yang berada di wilayah Dinas Pendidikan



kabupaten Bekasi. (Syahyuri & Harared, 2022) menyatakan guru harus lebih aktif untuk belajar terbiasa menggunakan TIK. Terlebih di masa pandemi Covid-19. Sebab TIK menjadi sesuatu yang wajib dalam kegiatan belajar mengajar. Ketidakmampuan guru menggunakan TIK akan berakibat fatal. Sebab akan terjadi gap pendidikan (Radarbekasi.ID, 2021).

Di era IOT ini sangat diharapkan guru bisa menguasai keterampilan digital (Hakim et al., 2020; Ismawan et al., 2018) menyatakan perlu adanya perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar (PBM). Salah satunya adalah penyajian desain literasi menggunakan meme. Menurut Pusatri dan Haryano dalam (Listiyorini, 2017) 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.

Dengan perkembangan modern seperti penggunaan platform, tentunya ada peluang untuk mengesankan siswa dengan membuat desain literasi lebih modern. Konversi PPT menjadi platform digital diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan literasi membaca melalui desain. (Arsana et al., 2023) menambahkan perkembangan teknologi dewasa ini memberi manfaat jika dioptimalkan dan diterapkan dalam dunia Pendidikan. Hal ini sejalan dengan (Batubara & Arian, 2016) yang mengemukakan bahwa dampak besar digitalisasi terhadap dunia pendidikan dirasakan oleh berbagai pihak, mulai dari proses administrasi hingga layanan dan pembelajaran. Peningkatan literasi siswa dalam pembelajaran daring tidak hanya mengandalkan teks dalam jumlah banyak, namun juga harus didukung dengan desain media dan bahan yang menarik. (Cahyana, 2021) menambahkan guru hendaknya mampu melibatkan media dalam proses belajar. Hal ini dimaksudkan agar proses belajar menyenangkan dan tidak membosankan (Marantika & Putra, 2023). Sehingga pemecahan masalah berupa pemanfaatan teknologi canggih diperlukan (Kepramareni et al., 2023).



Karena perkembangan teknologi merupakan pondasi untuk pengembangan pembelajaran modern (Puspitaloka et al., 2022).

Hasil dari observasi mitra di lingkungan Dinas Pendidikan kabupaten Bekasi, khususnya SMPIT TBZ ditemukan bahwa mitra belum mengenal aplikasi desain Meme. Minimnya literasi mengenai Meme membuat para guru kekurangan ekspresi diri dalam literasi sehingga perlu kiranya dilakukan sosialisasi melalui sebuah pelatihan. Pentingnya pelatihan ini karena menurut (Rahmasari, 2022) mengatakan bahwa masa remaja atau masa keemasan saat siswa membutuhkan cara khusus dalam belajar. Sehingga, masa tersebut siswa dapat belajar dengan maksimal dan memperoleh hasil yang diinginkan. Penggunaan Meme juga dapat membantu siswa dalam mengasah keterampilan literasi baik kreatifitas, berpikir kritis dan menulis, dengan cara yang efektif dan menyenangkan

Atas dasar permasalahan tersebut, tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengadakan pelatihan bagi kelompok guru yang berada di lingkungan SMPIT TBZ agar para guru mampu mengekspresikan literasinya dengan memanfaatkan teknologi. 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 nasional.

Berdasarkan temuan di lapangan, tim pelaksana memandang perlu dilakukan pembinaan dengan cara mengadakan pelatihan pengenalan platform digital 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-sekolah mengadakan pelatihan yang bersifat peningkatan literasi., 2) Penyuluhan tentang pengenalan teknologi yang bisa digunakan dalam peningkatan literasi., 3) Pelatihan penggunaan dan pembuatan meme sebagai media alternatif menggunakan aplikasi.



## **METODE**

Pengabdian kepada masyarakat dengan judul “PKM SMPIT TBZ” bermitra dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. Metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yakni dengan metode berbentuk 1) pengenalan, 2) pelatihan/praktik, 3) pendampingan dan evaluasi terhadap kelompok guru yang mengikuti kegiatan pelatihan platform Meme guna akselerasi literasi di lingkungan mitra.

Mitra dalam kegiatan ini adalah guru SMPIT TBZ 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 sekolah.

Jadwal pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dilaksanakan dari bulan April s.d. Juli 2024. Setelah pelaksanaan pelatihan, guru diberi kuesioner minat dan sikap guru terhadap pelatihan pengenalan platform Meme ini. Ada tiga item yang ditanyakan pada guru yaitu, (1) minat dan sikap terhadap penggunaan platform desain Meme; (2) kepercayaan diri dalam menggunakan platform desain Meme dalam pembelajaran; dan (3) penguasaan aplikasi/gawai. Penilaian yang digunakan dalam bentuk skala linier 1-5.

Kegiatan dilaksanakan dalam program pengabdian ini yaitu berbentuk; 1) pengukuran kemampuan awal guru dalam mengoperasikan gawai; 2) pembagian kelompok berdasarkan kemampuan guru; 3) pengenalan platform desain Meme kepada guru; 4) penyuluhan dan pendampingan guru dalam membuat literasi; 5) pemantauan dan pengevaluasian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini berfokus pada berbagi pengalamandan manfaat dari aplikasi Meme yang sangat memberi kemudahan di tengah era society 5.0. Aplikasi ini juga mempermudah guru dalam melakukan berbagai aktivitas dalam penunjang literasi.

Praktik pengenalan langsung Aplikasi dapat dikatakan sebagai cara yang efektif



dalam memberi pengetahuan tentang cara dan penggunaan aplikasi Meme ini kepada para guru. Selanjutnya, melalui praktik ini dapat memberikan cara penggunaan aplikasi yang efektif dan efisien kepada para guru untuk mengelola konten Meme dan membuat literasi secara daring. Dalam praktiknya, tim pelaksana mengamati bahwa kendala utama yang ditemukan adalah *paradox of choice* dimana banyaknya pilihan yang membuat peserta lama dalam memilih Meme yang akan dibuat.



**Gambar 1** Tim Pelaksana dan Peserta Kegiatan PKM SMPIT TBZ

Dalam hal pelaksanaannya, kegiatan ini mencakup tiga tahapan, antara lain: 1) sosialisasi perubahan paradigma, 2) pengenalan aplikasi Meme dan 3) praktik pembuatan karya menggunakan *Imgflip*.



**Gambar 2.** Tim Pelaksana Membuka Kegiatan PKM di SMPIT TBZ

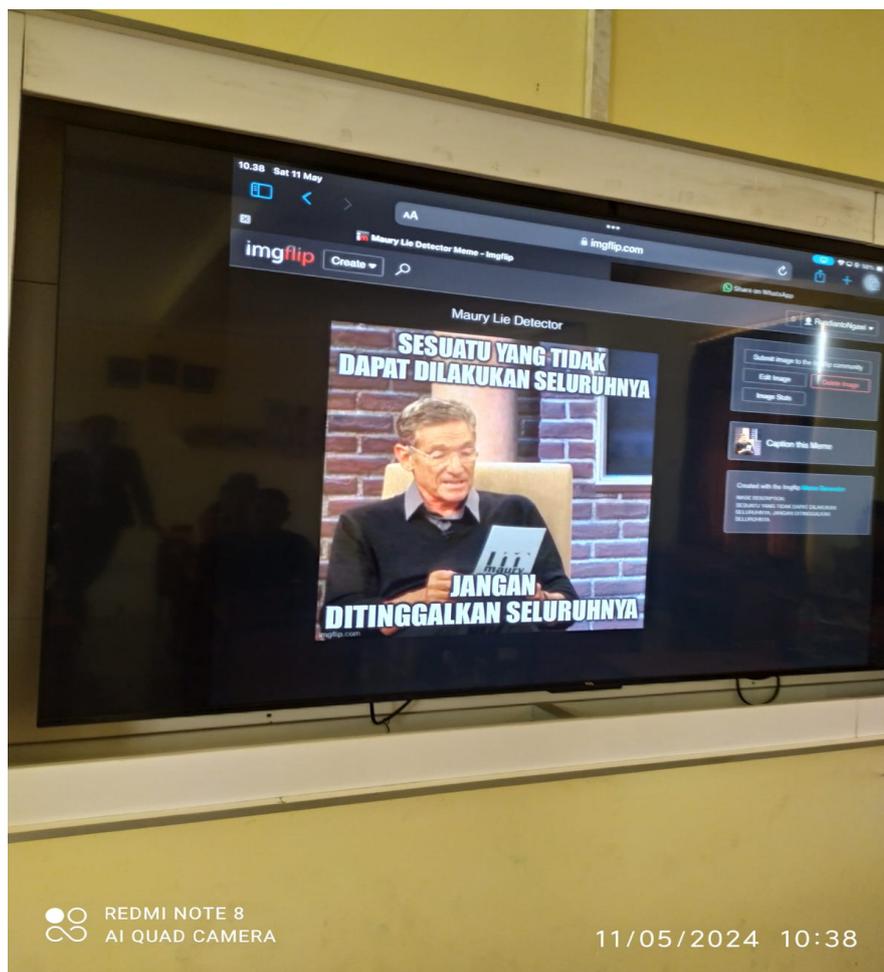
Pada tahapan pertama, tim pelaksana memberikan sosialisasi terikait perubahan paradigma dalam pendidikan dewasa ini. Bahwa ke depan sekolah dan guru harus beradaptasi dengan digital. Sekolah daring dan guru digital akan lebih disukai siswa dimasa depan. Kemudian, tim pelaksana memberikan materi tentang visual pentingnya guru menguasai aplikasi digital yang berkembang saat ini. Semua ini erat kaitannya dengan era society 5.0.



**Gambar 3.** Sosialisasi Terikait Perubahan Paradigma dalam Pendidikan



Pada tahapan kedua, pengenalan *Imgflip*. Tahapan ini merupakan kegiatan tim menjelaskan apa itu *Imgflip* dan bagaimana cara penggunaannya. Pada tahap ini, tim pelaksana juga memperkenalkan dan menjelaskan fitur-fitur yang ada pada aplikasi secara bertahap.

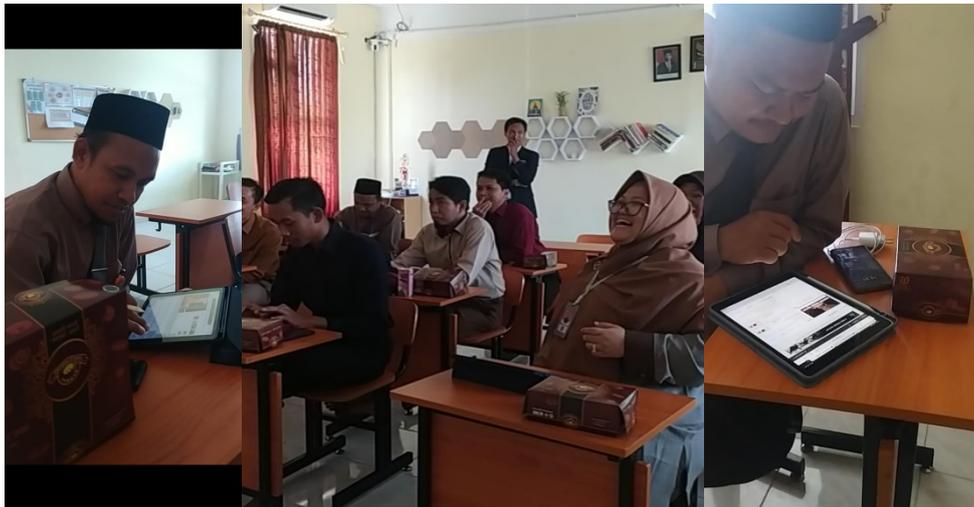


Gambar 4. Pengenalan Imgflip

Selanjutnya adalah tahapan praktik pembuatan karya menggunakan Meme. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan demonstrasi penggunaan Meme bersama-sama diikuti oleh para guru lainnya. Bagaimana langkah awal dimana para guru harus memiliki contoh bahan ajar terlebih dahulu. Kemudian penjelasan secara bertahap oleh tim pelaksana.



Melalui kegiatan ini tim secara bersama membantu para guru dalam menggunakan aplikasi ini. Dampak positif yang timbul dari kegiatan ini adalah para guru lebih mudah mendesain dan proses tersebut dapat secara daring dilakukan oleh guru. Pada tahapan ini, tim pelaksana berperan aktif untuk mengamati penggunaan Meme oleh para guru dengan meminta respon 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 *imgflip* secara komprehensif.



**Gambar 5.** Praktik *Imgflip*

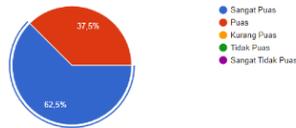
Dalam pelaksanaan pelatihan tidak terdapat kendala sinyal internet dan masalah teknis lainnya. Guru menyimak dengan sangat antusias dan berkeinginan untuk menginstal aplikasi *imgflip* secara langsung. Berikut terlampir (lampiran) hasil desain dan karya peserta guru selama pelaksanaan kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat), yang dilaksanakan secara tatap muka di SMPIT TBZ, Kab. Bekasi.



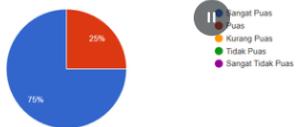
### INDIKATOR KEGIATAN

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, UNINDRA  
2024 & SMPIT THARIQ BIN ZIYAD BOARDING SCHOOL

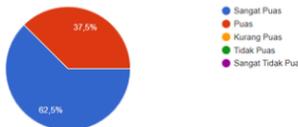
1. PERENCANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT YANG DILAKUKAN TIM SUDAH SESUAI DENGAN HARAPAN MASYARAKAT



2. PELAKSANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT YANG DILAKUKAN TIM MENINGKATKAN PENGETAHUAN MASYARAKAT



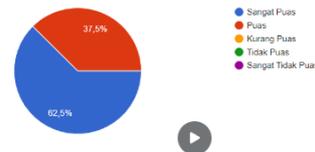
3. MITRA/ PESERTA MENDAPATKAN KETERAMPILAN BARU SETELAH MENGIKUTI PENGABDIAN MASYARAKAT



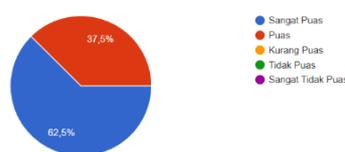
### INDIKATOR KEGIATAN

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, UNINDRA  
2024 & SMPIT THARIQ BIN ZIYAD BOARDING SCHOOL

4. PELAKSANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT YANG DILAKUKAN TIM DAPAT MEMECAHKAN MASALAH YANG ADA DI MASYARAKAT?



5. MASYARAKAT MERASA SANGAT TERBANTU DENGAN ADANYA PELAKSANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT



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 pembuatan dan penggunaan imgflip:hand book*” untuk guru agar dapat menggunakan *imgflip* dengan baik dan benar. Pembuatan luaran ini dilakukan dalam rangka pemberian umpan balik tim pelaksana kepada para guru terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman akan penggunaan *imgflip* yang dikemas ke dalam bentuk buku saku.

## SIMPULAN

Dengan menggunakan aplikasi *imgflip* untuk proses desain literasi alternatif ini sedikit banyaknya tentu bermanfaat. Para guru terbantu dalam membuat Meme untuk peserta didik, seperti pemberian materi dan melakukan adaptasi dari konvensional ke digital. Seperti menurut (Harared & Utomo, 2020) bahwa pembelajaran yang berlangsung konvensional selama ini harus beradaptasi ke digital. Dengan menggunakan aplikasi *Imgflip* proses desain literasi dinilai lebih menarik dan memikat peserta didik dan sangat



memudahkan guru era society 5.0. Dari hasil kegiatan dapat ditarik kesimpulan bahwa, para guru sudah mahir menggunakan meme sebagai alat ekspresi dan masih perlunya lokakarya secara intensif tentang penggunaan aplikasi *Imgflip* berdasarkan tema dan kategori karya sebagai aplikasi literasi alternatif yang efektif dan efisien bagi guru. Pengenalan aplikasi ini diharapkan mampu mendorong daya literasi para guru dan siswa. Ke depan pelatihan seperti ini tidak hanya diperkenalkan kepada guru di SMPIT TBZ saja. Secara umum, hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat untuk para guru SMPIT TBZ ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Mayoritas guru mendapat informasi dan pengetahuan baru mengenai aplikasi *meme* ini.
2. SMPIT TBZ sudah mampu berinovasi menggunakan aplikasi dalam proses desain literasi secara digital yang dapat memberikan informasi kepada siswa secara daring.
3. Para guru merasakan dampak positif dari kegiatan pelatihan yang diselenggarakan dengan tujuan memudahkan proses literasi dan lainnya. Antusiasme yang positif dan rasa ingin tahu para guru ditunjukkan secara interaktif selama kegiatan pelaksanaan, seperti indikator dan testimonial.
4. Kegiatan PKM ini berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan serta terjalin komunikasi yang baik antara pihak mitra dengan tim abdimas.

Pengenalan aplikasi ini diharapkan tidak hanya diperkenalkan kepada guru di lingkungan SMPIT TBZ saja, tapi juga bisa diperkenalkan kepada guru lintas sekolah lainnya. Namun, tentunya hal ini membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak untuk mewujudkan kegiatan ini. Oleh karena itu, kerjasama dengan pihak terkait merupakan bagian dari rencana tahapan berikutnya dalam rangka memperkenalkan aplikasi ini di setiap sekolah yang membutuhkan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Bagian ini dapat disertakan pada artikel sebagai bentuk apresiasi kepada setiap pihak yang telah mendukung kegiatan pengabdian.



## DAFTAR RUJUKAN

- Arsana, A. A. P., Javandira, C., Dwiputri, N. N. A., & Suryana, I. M. (2023, December 14). Edukasi Google Classroom Untuk Siswa SMP Di Desa Adat Sukawati. *Senadiba Iii Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/senadiba/article/view/8432/6343>
- Batubara, H. H., & Arian, N. D. (2016). Workshop Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Dosen-Dosen Fakultas Studi Islam. *Al-Ikhlash*, 2(1), 39–44. <http://digilib.uin-suka.ac.id/25309/4/04>. Hamdan Husein Batubara - Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi Pgmi Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari.Pdf
- Cahyana, Y. (2021). Pelatihan Media ICT “Edmodo” Bagi Guru SDIT NU Telukjambe Timur Karawang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 1(5), 462–468.
- 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. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas/article/view/4295/3109>
- 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>
- 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. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/2362/1792>
- Kepramareni, P., Ayu, G., Kanaya, R., Gde, L., & Dewi, P. P. (2023, December 14). Penerapan Inovasi Dan Teknologi Dalam Upaya Pemberdayaan Masyarakat Moa Beauty Salon. *Senadiba Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Listiyorini, A. (2017). Wacana Humor Dalam Meme Di Media Online Sebagai Potret Kehidupan Sebagian Masyarakat Indonesia. *Litera*, 16(1), 64–77. <https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Litera/Article/View/14251/Pdf>
- Marantika, I. M. Y., & Putra, I. K. N. D. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris Dengan Metode Storytelling Di Sdn 2 Jatiluwih. *Senadiba, Iii Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://E-Journal.Unmas.Ac.Id/Index.Php/Senadiba/Article/View/8433/6359>
- Puspitaloka, N., Fauziah, D., & Cahyana, Y. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif pada Keterampilan Membaca Bahasa Inggris bagi Guru-Guru SMP. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(6), 1781–1786.
- Radarbekasi.ID. (2021). 60 Persen Guru Masih Gagap TIK. RADARBEKASI.ID. <https://radarbekasi.id/2021/04/16/60-persen-guru-masih-gagap-tik/>
- Rahmasari, B. S. (2022). Aplikasi Microsoft Teams: Alternatif Media Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris untuk Siswa SD pada Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 2(6), 2854–2862.



Syahyuri, S., & Harared, N. (2022). Membumikan Platform Digital CANVA Untuk Mendesain Bahan Ajar Melalui Digitalisasi Guna Akselerasi Minat Baca di Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 8(2), 91–95.