

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

### **PKM: Pelatihan Mendesain Meme sebagai Alternatif Media di PC IPNU-IPPNU Jakarta Selatan**

**Nico Harared<sup>1)</sup>, Syahyuri<sup>2)</sup>, Riyanto<sup>3)</sup>, Wisnu Danureksa Pamungkas<sup>4)</sup>**

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Indraprasta PGRI<sup>1</sup>

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Indraprasta PGRI<sup>2</sup>

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Indraprasta PGRI<sup>3</sup>

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Indraprasta PGRI<sup>4</sup>

Jakarta, Indonesia

[nicoharared@gmail.com](mailto:nicoharared@gmail.com)

#### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital membuat informasi cepat tersebar, namun banyak anak muda belum memiliki kemampuan literasi digital yang baik. Banyak dari mereka hanya menjadi penikmat atau konsumen konten, bukan produsen konten yang sadar terhadap pesan dan dapat bertanggung jawab. Karena itu, kemampuan literasi digital menjadi sangat penting untuk membantu mereka lebih bijak dan kreatif di dunia sosial media. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan kegiatan PKM berupa pelatihan “Mendesain Meme sebagai Alternatif Media Literasi Digital” bermitra dengan PC IPNU-IPPNU Jakarta Selatan. Meme dipilih karena sederhana, digemari anak muda, dan efektif untuk edukasi serta kampanye sosial. Pelatihan dilakukan melalui tiga tahap pelaksanaan: 1; sosialisasi IOT-literasi digital-perubahan paradigma, 2; pengenalan platform meme dan 3; praktik pembuatan meme menggunakan *platform*, di mana konten meme peserta dinilai dari kejelasan pesan, kreativitas, relevansi dengan isu yang diangkat, dan etika penggunaan gambar. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan kemampuan dalam membuat meme yang lebih terarah, kreatif, dan sesuai etika. Peserta memahami bahwa membuat konten meme bukan sekadar membuat gambar yang lucu, tetapi juga membutuhkan rasa bertanggung jawab secara sosial. Peserta juga mampu menghasilkan meme sesuai kategori yakni, edukatif, motivasi, inspiratif dan *entertain* yang mengandung pesan positif hingga meme yang mudah dipahami, bahkan relevan dengan kehidupan mereka. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan keterampilan baru kepada peserta, khususnya dalam memahami dan membuat konten digital yang bermanfaat. Kegiatan ini diharapkan dapat dikembangkan di masa mendatang agar semakin banyak generasi muda yang mampu berkontribusi secara positif di ruang digital.

**Kata Kunci:** *PKM, Meme, Media Alternatif, IPNU-IPPNU*



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

### 1. PENDAHULUAN

Di era IOT ini sangat diharapkan peserta didik 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 konvensional ke platform digital diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan literasi membaca melalui desain. Hal ini sejalan dengan (Batubara & Arian, 2016) yang mengemukakan bahwa digitalisasi membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan dan dirasakan oleh berbagai pihak, mulai dari proses administrasi hingga layanan dan pembelajaran. Peningkatan minat membaca siswa dalam pembelajaran daring tidak hanya mengandalkan teks dalam jumlah banyak, namun juga harus didukung dengan desain media dan bahan yang menarik seperti meme.

Hasil dari observasi mitra di lingkungan Jakarta Selatan, khususnya IPNU-IPPNU ditemukan bahwa mitra belum mengenal platform desain meme. Minimnya informasi mengenai literasi meme dalam membuat mitra harus bisa bersaing dalam hal teknologi literasi sehingga perlu kiranya dilakukan sosialisasi melalui sebuah pelatihan.

Atas dasar permasalahan tersebut, kami tim Pengabdian Kepada Masyarakat Unindra berinisiatif mengadakan pelatihan bagi kelompok peserta yang berada di lingkungan IPNU-IPPNU agar 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



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA

Rabu, 17 Desember 2025

Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

teknologi terutama *smartphone*, dan 4) melakukan pembinaan peningkatan kesadaran bereksistensi di ruang digital.

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah publikasi ilmiah di Jurnal JPKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) yang terakreditasi nasional, peningkatan distribusi ekonomi dan indeks pembangunan manusia, dokumentasi pelaksanaan, serta prosiding dalam kegiatan seminar.

### Permasalahan Mitra

Mitra dalam pelaksanaan PKM ini yaitu PC IPNU-IPPNU Jaksel. Berdasarkan analisis situasi dapat teridentifikasi beberapa prioritas permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu sebagai berikut;

- 1) mayoritas peserta belum mengenal platform meme;
- 2) mayoritas peserta belum memiliki pengalaman mendesain meme dengan platform meme;

Berdasarkan temuan di lapangan, tim pelaksana memandang perlu dilakukan pembinaan dengan cara mengadakan pelatihan pengenalan platform meme untuk literasi.



Gambar 1.1: Tim Sowan ke PWNU Nahdhatul Ulama Jakarta Selatan

### Solusi

Target dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

Melalui kegiatan tersebut, peserta mendapatkan beberapa manfaat solutif yaitu;

- 1) peserta mengenal platform meme;
- 2) peserta memiliki pengalaman mendesain meme dengan platform meme;

Desain literasi yang mengikuti perkembangan zaman tentunya dapat mengakselerasi minat generasi muda di era digital ini. Hal ini tidak dapat ditunda lagi mengingat pengaruh teknologi informasi dan komunikasi bagi

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

dunia pendidikan telah dirasakan berbagai pihak (Batubara, 2016; Batubara & Arian, 2016b), (Astawa & Utami, 2020), (Sai'dah et al., 2020). Oleh sebab itu generasi muda harus mampu beradaptasi dan bertransformasi ke dunia digital. Kolaborasi dengan teknologi secara masif dapat meningkatkan kompetensi pedagogis profesional secara signifikan (Hakim et al., 2018).

### Target Luaran

Target luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan mitra secara nyata dan memberikan kontribusi akademik serta sosial yang berkelanjutan. Beberapa bentuk luaran yang diharapkan antara lain:

#### 1. Peningkatan Literasi Digital Peserta

Peserta IPNU IPPNU diharapkan memiliki peningkatan pemahaman yang mengenai penggunaan platform media terhadap *value* konten dalam literasi yang efektif.

#### 2. Peningkatan Keterampilan Kategorisasi Konten Digital

Diharapkan peserta memiliki kemampuan teknis dalam membuat konten literasi, mengklasifikasikan konten digital sesuai kategori, **edukatif**, **inspirasi**, **motivasi** dan **entertain** serta memanfaatkan platform secara relevan.

#### 3. Terbangunnya Konten Positif antara Generasi Muda

Melalui pelatihan dan simulasi, peserta diharapkan mampu menjadi produsen konten literasi yang memiliki *value*.

#### 4. Dokumentasi Program dalam Bentuk Artikel Ilmiah

Salah satu target utama kegiatan ini adalah tersusunnya artikel ilmiah berbasis hasil kegiatan lapangan yang dapat dipublikasikan di jurnal nasional terakreditasi. Publikasi ini bertujuan untuk mendiseminasikan praktik baik kepada komunitas akademik dan institusi pendidikan lainnya.

#### 5. Penyebaran Informasi melalui Meme Pendidikan

Hasil kegiatan juga akan dikemas dalam bentuk konten digital (dokumentasi video pendek) yang disebarluaskan melalui platform media sosial, agar dampak kegiatan ini dapat menjangkau khalayak yang lebih luas.



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Menguatkan yang Rentan*

Target-target tersebut selaras dengan semangat Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam pengabdian yang berdampak langsung terhadap masyarakat, serta berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan melalui publikasi dan diseminasi hasil. Sebelumnya, pelatihan dengan tema serupa juga pernah dilakukan (Harared et al., 2024) di mitra seperti SMPIT Thariq Bin Ziyad, Cikarang, Bekasi dan (Syahyuri et al., 2025) di SKB 10 Setiabudi, Guntur Jakarta Selatan.

Pelatihan ini juga disesuaikan dengan tema SPORA 2025, yaitu “Merawat Alam, Menguatkan yang Rentan”. Dalam konteks ini, generasi muda dianggap sebagai kelompok yang rentan secara digital karena sering terpapar banyak informasi tetapi belum tentu mampu mengolahnya dengan baik. Pelatihan ini membantu mereka untuk menjadi lebih kuat secara pengetahuan digital sehingga mereka tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga bisa menciptakan konten yang lebih bermakna sesuai kategori yaitu konten meme yang bersifat edukasi, motivasi, inspirasi dan entertain. Selain itu, peserta juga didorong untuk membuat meme yang mengangkat tema penting seperti kepedulian terhadap lingkungan, empati terhadap kelompok yang rentan, dan mengedukasi terhadap pentingnya literasi digital.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan pendekatan edukatif yang bersifat partisipatif, dengan menitikberatkan pada peran serta aktif mitra dalam setiap tahapan kegiatan yang dijalankan. Pendekatan ini dipilih karena dinilai paling relevan untuk menjawab kebutuhan mitra dalam konteks peningkatan literasi digital dan penguatan peran pemuda di era teknologi informasi.

Seluruh kegiatan dirancang secara sistematis dengan tahapan sebagai berikut:

### 1. Sosialisasi dan Observasi Lapangan

Tim pelaksana menjalin koordinasi awal dengan pihak mitra, termasuk kepala organisasi dan peserta, serta mengomunikasikan maksud dan urgensi program kepada para struktur pimpinan PC IPNU IPPNU.

### 2. Penyuluhan Interaktif

Seminar dan diskusi kelompok dilaksanakan guna membekali



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA

 Rabu, 17 Desember 2025  Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Menguatkan yang Rentan*

pengetahuan platform digital.

### 3. Pelatihan Teknis

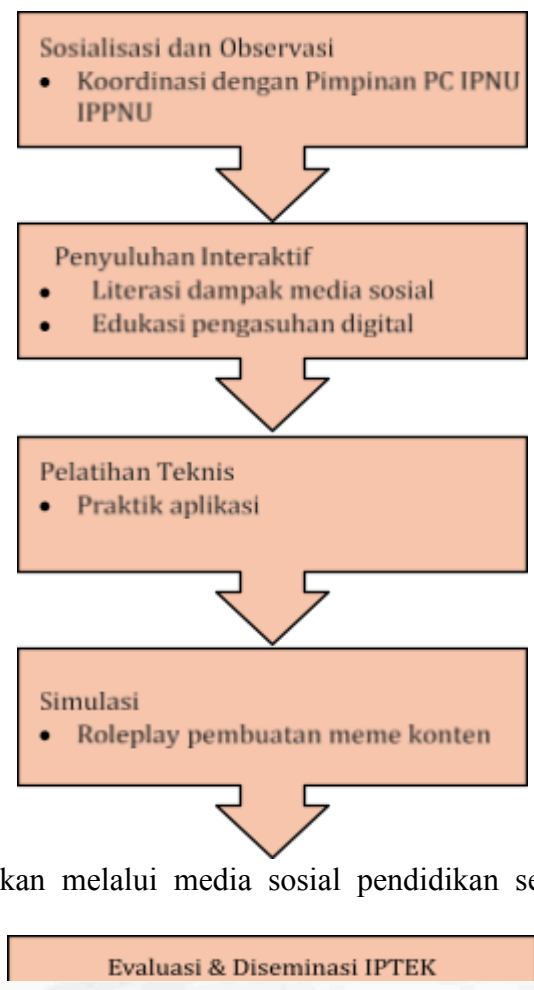
Peserta dilatih secara langsung dalam pelatihan atau lokakarya. Pelatihan dilakukan secara *hands-on* dengan menggunakan perangkat pribadi peserta.

### 4. Simulasi Roleplay

Simulasi dilakukan agar peserta dapat mempraktikkan penggunaan platform digital meme untuk literasi.

### 5. Evaluasi dan Diseminasi

Refleksi dilakukan melalui diskusi kelompok dan pengisian lembar umpan balik. Hasil kegiatan didokumentasikan dalam artikel ilmiah



serta disebarluaskan melalui media sosial pendidikan sebagai bagian

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Menguatkan yang Rentan*

dari diseminasi IPTEK.

*Pendekatan IPTEK*

### **B. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program**

Pelaksanaan program ini melibatkan partisipasi aktif dari berbagai pihak, khususnya peserta IPNU-IPPNU. IPNU IPPNU berperan penting dalam mendukung aspek administratif dan logistik, serta memberikan kontribusi sebagai fasilitator dan penyambung komunikasi antara tim pengabdian dan peserta.

Peserta IPNU IPPNU terlibat secara aktif dalam setiap sesi kegiatan, mulai dari penyuluhan, pelatihan, hingga simulasi. Mereka memberikan respons positif, berbagi pengalaman, serta menerapkan hasil pelatihan di lokasi kegiatan. IPNU IPPNU turut serta menyosialisasikan program kepada peserta, mendorong keikutsertaan peserta, dan ikut merumuskan gagasan untuk keberlanjutan program di masa depan.

Kolaborasi antara tim pelaksana dan mitra ini menjadikan kegiatan pengabdian tidak hanya sebagai kegiatan edukasi satu arah, tetapi juga sebagai forum pembelajaran bersama yang membangun kesadaran kolektif dan memperkuat literasi digital dalam lingkungan organisasi.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Praktik pengenalan langsung aplikasi merupakan cara yang efektif dalam memberi pengetahuan tentang cara dan penggunaan platform meme ini kepada para peserta. Selanjutnya, melalui praktik ini dapat memberikan cara penggunaan platform yang efektif dan efisien untuk mengelola konten meme dan membuat literasi secara daring.

Dalam hal pelaksanaannya, kegiatan ini mencakup tiga tahapan, antara lain: 1; Sosialisasi IOT, literasi digital dan perubahan paradigma, 2; pengenalan platform Meme dan praktik pembuatan konten menggunakan *platform*.



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA

Rabu, 17 Desember 2025 Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Menguatkan yang Rentan



Gambar 1. Pembukaan oleh Tim Pelaksana PKM X IPNU-IPPNU Jaksel



Gambar 2. Tim Pelaksana Membuka Kegiatan PKM X peserta IPNU-IPPNU

Pada tahapan pertama, tim pelaksana, Syahyuri, memberikan sosialisasi terikait perubahan paradigma dalam pendidikan, literasi dan IOT (*internet of thing*) dewasa ini. Bahwa ke depan dunia dan genZ harus beradaptasi dengan digital. Kemudian, tim pelaksana memberikan materi tentang literasi. Dimana **literasi** adalah kemampuan untuk memahami, menafsirkan, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi dalam berbagai bentuk (teks, visual, digital, dll.), tidak hanya sekedar bisa membaca dan menulis, tetapi juga mengolah pengetahuan untuk kecakapan hidup, berpikir kritis, dan berpartisipasi penuh dalam masyarakat. Dalam kegiatan ini, literasi yang digadangkan adalah literasi digital yaitu, kemampuan menggunakan teknologi digital untuk mencari, mengevaluasi, dan menciptakan informasi. Mengutip dari *Literacy Rate by Country 2025*, literasi adalah satu-satunya faktor utama karir sukses seseorang yang sangat berkaitan dengan kesempatan kerja dan produktivitas manusia.

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA

Rabu, 17 Desember 2025

Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan



Gambar 3. Pengenalan platform meme

Pada tahapan kedua, pengenalan platform bernama *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 platform *meme* secara bertahap.



Gambar 4. Pengenalan Imgflip

Selanjutnya adalah tahapan praktik pembuatan karya menggunakan Meme. Pada tahap ini, tim pelaksana, Nico Harared, melakukan demonstrasi penggunaan meme bersama-sama diikuti oleh para peserta lainnya. Sebagai langkah awal, para peserta harus diminta menyimak satu video dari channel YouTube dibalik profesi yang diproduksi, dengan narasumber tim pelaksana Drs. Riyanto, M.A terkait topik tertentu, yakni **Fenomena Mokondo: tinggal bersama orang tua setelah menikah atau jauh dari orang tua setelah menikah?**. Terdapat respon pro dan kontra dari peserra terhadap

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA

Rabu, 17 Desember 2025

Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

fenomena ini. Kemudian, tim meminta peserta menyimpulkan video dalam literasi digital dengan meme masing-masing. Melalui kegiatan ini tim secara bersama membantu para peserta dalam menggunakan platform ini.

Dalam praktiknya, tim pelaksana mengamati bahwa kendala utama yang ditemukan adalah *paradox of choice*. Dimana banyaknya pilihan template meme yang membuat peserta lama dalam memilih meme yang akan dibuat. Senada dengan (Yuricha & Phan, 2025) menyatakan bahwa fenomena *Paradox of Choice* menggambarkan bagaimana manusia cenderung bingung saat dihadapkan dengan banyak pilihan dan salah satu cara mengatasinya adalah dengan sistem rekomendasi yang dapat membantu peserta dalam mempercepat pengambilan keputusan dan mencapai kenyamanan peserta.



<https://www.youtube.com/watch?v=ECL2Lyq8tFE&t=6s>

#### 47. UNCENSORED: Mokondo Jaman Dulu - Drs. Riyanto, M.A. #mokondo (Youtube: **Dibalik Profesi** | *Uncensored* Mokondo: Drs. Riyanto, M.A.)



Gambar 5. Praktik platform meme oleh tim dan peserta

Berikut terlampir (lampiran) hasil desain dan konten peserta selama pelaksanaan kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat), yang dilaksanakan secara tatap muka di PWNU bersama PC IPNU-IPPNU Jaksel, Jakarta, 08 November 2025.

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA

Rabu, 17 Desember 2025 Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Menguatkan yang Rentan



Gambar 6. Konten Meme Peserta

Dari 10 peserta yang hadir, konten meme yang dibuat oleh peserta bervariasi. Mulai dari konten dengan kategori **edukasi**, **motivasi** dan **entertain** mewarnai hasil konten meme peserta. Sebelumnya, tim pelaksana membekali peserta dengan pemaparan mengenai jenis konten berdasarkan luaran kategorinya. Terdapat 4 luaran konten, 1; konten dengan kategori **edukasi** yaitu memberi pengetahuan kepada audiens dari yang tidak tahu menjadi tahu, seperti *sharing knowledge*, *tips*, *how to*. 2; Konten dengan kategori **inspirasi** yaitu konten yang membuat audiens dari yang awalnya tidak punya ide, jadi memiliki ide, seperti studi kasus, revidu dan rekomendasi. 3; Konten dengan kategori **motivasi** yaitu memberi value kepada audiens dari awalnya tidak memiliki tujuan, jadi semangat melakukan, seperti *sharing story*, *goals* dan *mindset*. Konten dengan kategori **entertain** yaitu konten yang bersifat humor, dan relevan dengan audiens, seperti humor, interesting story, sesuatu yang relate dengan audience, musik, film, nostalgia dll.

Dampak positif yang timbul dari kegiatan ini adalah para peserta lebih mudah mendesain dan proses tersebut dapat secara daring dilakukan oleh peserta. Pada tahapan ini, tim pelaksana berperan aktif untuk mengamati penggunaan meme oleh para peserta. Pada tahap akhir tim pelaksana memberikan umpan balik terhadap berbagai pertanyaan dari peserta (*sharing session*).

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA

 Rabu, 17 Desember 2025

 Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Menguatkan yang Rentan



Gambar 7. Tim Pelaksana Mengingatkan Etika Literasi Digital Kepada Peserta IPNU-IPPNU

Di tahap akhir, tim pelaksana, Wisnu Danureksa Pamungkas juga kembali mengingatkan peserta, kendati dengan meme pengguna bebas untuk berekspresi, namun selalu berhati-hati dan mematuhi etika dalam berekspresi melalui meme di era digital ini. Seperti contoh kasus, seorang pemuda yang kehilangan kesempatan belajar keluar negeri hanya karena sosial medianya dan postingannya diperiksa oleh reviewer. Kemudian, masih hangat di akhir November 2025, seorang karyawan yang kehilangan pekerjaannya hanya karena sebuah *tumblr*. Hal ini terjadi akibat hilangnya etika dalam bermedia sosial. Perlu diingat, bahwa media sosial adalah ruang publik dan pentingnya etika di ruang publik. Dimana definisi dari etika adalah ketika kebebasan kita, berbenturan dengan kebebasan orang lain.

Dalam pelaksanaan pelatihan, peserta menyimak dengan sangat antusias. Peserta juga berkeinginan untuk menginstal platform *imgflip* secara langsung dan membagikan ilmu ini kepada rekan dan rekanita lainnya (sebutan untuk sejawat di IPNU-IPPNU).



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

### Gambar 8. Tim Pelaksana dan Peserta IPNU-IPPNU

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. Pembuatan luaran ini dilakukan dalam rangka pemberian umpan balik tim pelaksana kepada mitra terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dengan harapan meningkatkan pemahaman akan kegiatan pelatihan.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan menggunakan platform *imgflip* sebagai media alternatif ini membantu peserta dalam membuat meme yang memiliki nilai seperti edukasi, inspirasi, motivasi dan hiburan. Sehingga peserta mampu melakukan adaptasi dari tektual ke meme digital. Seperti menurut (Harared & Utomo, 2020) bahwa dalam hal apapun sesuatu itu yang bersifat konvensional selama ini harus beradaptasi ke digital.

Dengan menggunakan platform *Imgflip*, alternatif media dinilai lebih menarik dan memikat. Peserta juga memahami bahwa membuat konten meme bukan sekadar membuat gambar yang lucu, tetapi juga membutuhkan rasa bertanggung jawab sosial. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan keterampilan baru kepada peserta, khususnya dalam memahami dan membuat konten digital yang bermanfaat. Kegiatan ini diharapkan dapat dilanjutkan dan dikembangkan di masa mendatang agar semakin banyak generasi muda yang mampu berkontribusi secara positif di ruang digital.

Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa masih perlunya sosialisasi dan pelatihan yang berkelanjutan tentang penggunaan platform *Imgflip* yang nantinya bisa memiliki dampak ekonomi bagi peserta IPNU IPPNU. Secara umum, hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat untuk para peserta IPNU-IPPNU Jaksel ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Mayoritas peserta mendapat informasi dan pengetahuan baru mengenai platform *meme* ini.
2. PC IPNU-IPPNU Jaksel mampu berinovasi menggunakan platform dalam membuat konten meme sebagai media alternatif secara digital yang dapat memberikan informasi secara daring.



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

3. Para peserta merasakan dampak positif dari kegiatan pelatihan. Antusiasme yang positif dan rasa ingin tahu ditunjukkan secara interaktif selama kegiatan dan dalam bentuk testimonial.

Pengenalan platform ini diharapkan tidak hanya diperkenalkan kepada peserta di lingkungan IPNU-IPPNU saja, tapi juga bisa diperkenalkan kepada peserta lintas organisasi lainnya. Namun, tentunya hal ini membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kerjasama dengan pihak terkait merupakan bagian dari rencana berikutnya bagi tim pelaksana dalam memperkenalkan platform ini di setiap mitra yang membutuhkan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Universitas Indraprasta PGRI melalui LRPM yang telah memberikan pendanaan melalui HIBAH DIPA UNINDRA gasal 2025/2026 nomor **02108/SK/P3M/LRPM/UNINDRA/XI/2025**. Selanjutnya, terimakasih kepada mitra PC IPNU-IPPNU 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

### REFERENSI

- Astawa, N. L. P. N. S. P., & Utami, N. W. (2020). Pelatihan pembuatan buku cerita digital sederhana sebagai bahan ajar dalam kondisi new normal. *Jurnal Karya Abdi*, 4(1), 143–147.
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PgmI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2).
- Batubara, H. H., & Arian, N. D. (2016a). 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
- Batubara, H. H., & Arian, N. D. (2016b). Workshop Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Dosen-Dosen Fakultas Studi Islam. *Al-Ikhlash*, 2(1), 39–44.
- 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>



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

Hakim, L., Sinaga, P., & Setiawan, A. (2018). Tanggapan Guru terhadap Penggunaan Elearning dalam Pembelajaran Fisika. *Seminar Nasional Pendidikan* 8.

Harared, N., Syahyuri, S., & Riyanto, R. (2024). PKM: Pelatihan Mendesain Meme sebagai Media Alternatif Menggunakan Aplikasi pada SMPIT Thariq Bin Ziyad, Borading School, Cikarang, Bekasi. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT FAKULTAS BAHASA ASING UNIVERSITAS MAHASARASWATI DENPASAR (SENADIBA) 2021*, 121–132.

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>

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>

Literacy Rate by Country 2025. World Population Review. Retrieved December 6, 2025, from <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/literacy-rate-by-country>

Makdori, Y. (2021, April 15). *Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi*. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi?page=2>

Radarbekasi.ID. (2021). *60 Persen Guru Masih Gagap TIK*. *RADARBEKASI.ID*. <https://radarbekasi.id/2021/04/16/60-persen-guru-masih-gagap-tik/>

Sai'dah, N., Farida, Y. E., & Widagdo, J. (2020). Pemanfaatan Limbah Kayu Melalui Puzzle Wayang sebagai Media Pengenalan Budaya Untuk Anak Usia Dini. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 66–70.

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.

Yuricha, Y., & Phan, I. K. (2025). REKOMENDASI DRAMA KOREA MENGGUNAKAN CONTENT-





Co-Host:



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

BASED FILTERING DENGAN WEIGHTED TREE SIMILARITY. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1).

Jurnal Mitra:



Idea Pengabdian Masyarakat

Organized by:

