

INTRODUCTION TO MEMES AS A LEARNING MEDIUM FOR STUDENTS OF SMPN 133 JAKARTA KEPULAUAN SERIBU REGENCY

Nur Fajar Absor^{1*}, Firdaus Hadi Santosa², Maisarah³

Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
nur.fajar@unj.ac.id^{1*}, firdaushadi@unj.ac.id², maisarah@unj.ac.id³

*Corresponding author

Manuscript received November 10, 2025; revised December 10, 2025; accepted December 18, 2025; published December 19, 2025

ABSTRACT

This community service activity was conducted to introduce an innovative, creative, and contextually relevant learning approach that supports the development of students' digital culture. The program was motivated by the geographically remote conditions of Kepulauan Seribu, which limit access to information technology and digital learning media. As a result, conventional learning methods remain dominant, leading to low student motivation and engagement. To address this issue, the community service team introduced and trained students to utilize meme as an engaging learning medium. Meme, commonly used as a popular form of communication on social media, were adapted into an educational tool to convey learning materials—particularly in history lessons. The activities included introducing the concept of educational meme, training students to create meme using digital applications, and presenting their completed work. The results indicated a high level of enthusiasm among students. The activity effectively increased their learning motivation and enhanced digital literacy. Furthermore, the school provided positive feedback and expressed commitment to continuing the initiative. Overall, this program successfully achieved its objectives and serves as an example of the implementation of digital-based learning innovation.

Keywords: Meme; learning media; creativity; digital literacy; learning motivation

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan budaya digital peserta didik. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kondisi geografis Kepulauan Seribu yang relatif terpencil dengan keterbatasan akses terhadap teknologi informasi dan media pembelajaran digital. Kondisi tersebut berdampak pada masih dominannya metode pembelajaran konvensional yang membuat peserta didik kurang termotivasi dan tidak sepenuhnya terlibat aktif dalam proses belajar. Melalui kegiatan ini, Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat berupaya memperkenalkan dan melatih peserta didik untuk memahami serta memanfaatkan meme sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Meme yang umumnya dikenal sebagai bentuk komunikasi populer di media sosial, dikemas ulang menjadi alat bantu edukatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran sejarah. Kegiatan yang dilaksanakan mencakup sesi pengenalan konsep meme, pelatihan pembuatan meme edukatif menggunakan aplikasi digital, serta presentasi hasil karya peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme yang tinggi dari para peserta didik. Kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat literasi digital mereka. Selain itu, pihak sekolah memberikan tanggapan positif dan berkomitmen untuk melanjutkannya di masa yang akan datang. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya dan menjadi contoh penerapan inovasi pembelajaran berbasis digital.

Kata kunci: Meme; media pembelajaran; kreativitas; literasi digital; motivasi belajar

PENDAHULUAN

SMPN 133 Jakarta terletak di kawasan Kabupaten Kepulauan Seribu. Kabupaten ini memiliki lokasi yang cukup terpencil dengan banyaknya pulau-pulau yang terpisah oleh lautan dan menyebabkan akses pendidikan serta teknologi informasi kurang optimal dibandingkan dengan wilayah Jakarta pada umumnya (Fuady & Yusnita, 2016). Sekolah ini terdiri dari peserta didik yang memiliki latar belakang sosial ekonomi yang beragam, dengan sebagian besar berasal dari keluarga nelayan, pedagang kecil, atau pekerja sektor informal.

Meskipun terletak di ibu kota Indonesia, wilayah Kabupaten Kepulauan Seribu menghadapi tantangan besar dalam hal aksesibilitas pendidikan yang berbasis teknologi. Akses internet dan perangkat teknologi di wilayah ini masih terbatas yang berdampak pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah-sekolah (Avorizano et al., 2025). Selain itu, budaya masyarakat yang lebih mengutamakan pekerjaan sehari-hari membuat peserta didik di SMPN 133 Jakarta kurang familier dengan konsep pembelajaran berbasis media sosial atau teknologi internet yang lebih canggih.

Melihat latar belakang tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan meme sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Meme yang merupakan bagian dari budaya populer dan sering digunakan dalam media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dicerna oleh peserta didik (Erawati et al., 2008; Mufarikha, 2019; Suswandari et al., 2021). Dengan mengintegrasikan meme dalam proses pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Adapun, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sejalan dengan konsep MBKM yang menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan berbasis pada kebutuhan serta perkembangan zaman. Dengan memperkenalkan penggunaan meme dalam proses pembelajaran, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai cara dalam menyampaikan pemahaman mereka terhadap suatu materi pelajaran yang menciptakan pembelajaran yang lebih terhubung dengan dunia digital dan gaya hidup mereka. Selain itu, kegiatan ini juga berfokus pada peningkatan kompetensi digital peserta didik yang menjadi salah satu indikator kinerja utama dalam pendidikan yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Sedangkan, fokus utama pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMPN 133 Jakarta melalui pemanfaatan media sosial dan teknologi, khususnya meme sebagai sarana untuk mempermudah pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan cara ini, diharapkan peserta didik tidak hanya menerima materi pelajaran secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik di SMPN 133 Jakarta dengan membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Sejauh ini teridentifikasi dua permasalahan yang dihadapi mitra, yakni 1) minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang disebabkan oleh keterbatasan infrastruktur, seperti perangkat keras dan koneksi internet, serta kurangnya pemahaman tentang pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini berdampak pada pembelajaran yang cenderung monoton, dengan banyak peserta didik yang merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, hal ini juga mengurangi potensi maksimal peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang lebih inovatif; dan 2) kurangnya keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, karena pembelajaran yang cenderung konvensional dan menggunakan buku teks serta metode ceramah yang kaku, banyak peserta didik merasa tidak tertarik untuk berpartisipasi aktif. Mereka kurang melihat relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, dan hal ini mengurangi motivasi belajar mereka. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar yang berpotensi berdampak pada penurunan prestasi akademik dan ketertarikan peserta didik dalam proses pendidikan jangka panjang.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka kegiatan ini menawarkan solusi berbasis inovasi media pembelajaran dengan menggunakan meme, sebuah format yang dikenal luas di kalangan peserta didik dan sangat dekat dengan kehidupan digital mereka. Hal ini dimulai dari pengenalan dan pemanfaatan meme sebagai media pembelajaran, karena meme bersifat ringan, visual, dan humoris yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami. Pendekatan ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Selanjutnya, peningkatan akses dan pemanfaatan teknologi dengan mengupayakan penggunaan perangkat teknologi yang dapat diakses oleh peserta didik, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan perangkat tersebut untuk tujuan pendidikan.

METODE

Kegiatan ini dirancang untuk mengatasi dua masalah utama, yakni 1) minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran; dan 2) kurangnya keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Maka, terdapat enam tahapan pelaksanaan kegiatan yang dirinci sebagai berikut 1) sosialisasi bertujuan untuk memperkenalkan program kepada pihak sekolah serta menjelaskan manfaat penggunaan meme sebagai media pembelajaran. Kegiatan sosialisasi dimulai dari presentasi tentang konsep meme dan potensinya dalam pembelajaran, lalu diskusi dengan guru untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi; 2) pelatihan yang memiliki tujuan memberikan keterampilan kepada peserta didik dalam membuat dan menggunakan meme sebagai media pembelajaran. Kegiatannya berupa lokakarya pembuatan meme menggunakan aplikasi sederhana (Canva atau *website* seputar meme), pelatihan integrasi meme dalam materi pembelajaran, dan simulasi penggunaan meme dalam kelas; 3) penerapan teknologi yang bertujuan untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran melalui penggunaan meme. Kegiatannya diisi dengan peserta didik mencoba membuat meme

untuk materi pembelajaran tertentu dan penggunaan platform digital (Google Classroom, WhatsApp Group) untuk berbagi meme; 4) pendampingan bertujuan untuk memastikan peserta didik dapat menggunakan meme secara efektif dalam pembelajaran dengan cara tim dosen dan mahasiswa melakukan diskusi lanjutan untuk mengatasi kendala yang dihadapi melalui platform digital; 5) evaluasi memiliki tujuan untuk mengukur keberhasilan program dan dampaknya terhadap pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan cara melakukan survei kepuasan kepada peserta didik; dan 6) keberlanjutan program dengan tujuan untuk memastikan program dapat dilanjutkan oleh sekolah secara mandiri melalui penyusunan panduan penggunaan meme dalam pembelajaran.

Evaluasi dilakukan melalui observasi dan survei dengan indikator keberhasilan meliputi peningkatan partisipasi dan motivasi peserta didik, sedangkan keberlanjutan program ini diharapkan dapat dilanjutkan oleh sekolah dengan membuat meme untuk materi pembelajaran lainnya, lalu melaporkan hasil program kepada dinas pendidikan setempat untuk disebarluaskan ke sekolah lain.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul ‘Pengenalan Meme sebagai Media Pembelajaran Bagi Peserta Didik SMPN 133 Jakarta, Kabupaten Kepulauan Seribu’ telah dilaksanakan pada tanggal 2 hingga 3 September 2025 di SMPN 133 Jakarta, yang terletak di wilayah Kabupaten Kepulauan Seribu. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan media baru yang kreatif dan dekat dengan keseharian peserta didik, yaitu meme sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan sambutan dari pihak sekolah dan tim pelaksana pengabdian. Setelah sesi pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi pengantar mengenai konsep meme, sejarah perkembangannya, serta proses meme menjadi bagian dari budaya digital saat ini. Peserta didik diperkenalkan pada berbagai jenis meme yang umum ditemui di media sosial, serta pesan-pesan dalam meme yang dapat dikaitkan dengan konteks kesejarahan.



Gambar 1. Pengenalan Meme kepada Peserta Didik SMPN 133 Jakarta

Setelah memahami konsep dasar meme, peserta kemudian diajak untuk melihat meme dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tim pelaksana memberikan contoh-contoh meme edukatif, khususnya yang berkaitan dengan materi kesejarahan, seperti masa kolonialisme Belanda, masa pendudukan Jepang, hingga masa Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia. Dengan pendekatan ini, peserta didik mulai menyadari bahwa meme tidak selalu bersifat hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk memahami materi pembelajaran sejarah secara lebih menarik dan kontekstual.

Memasuki hari kedua, kegiatan difokuskan pada praktik langsung melalui sesi *workshop*. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diberi kesempatan untuk membuat meme bertema sejarah menggunakan berbagai aplikasi meme generator, seperti Canva dan Imgflip. Masing-masing kelompok diberikan kebebasan untuk memilih peristiwa sejarah yang akan mereka angkat dalam bentuk meme. Selama proses pembuatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan kreativitas yang luar biasa. Banyak dari mereka mampu menggabungkan humor, kritik sosial, serta pesan sejarah dalam satu gambar yang komunikatif dan menarik.

Setelah sesi pembuatan, tiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas. Presentasi ini menjadi ajang bagi peserta didik untuk menjelaskan pesan di balik meme yang mereka buat, serta bagaimana gambar dan teks yang digunakan mampu merepresentasikan peristiwa sejarah yang dipilih. Kegiatan ini ditutup dengan sesi refleksi, yakni para peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai pengalaman mengikuti kegiatan ini.

Secara umum, kegiatan ini berjalan dengan lancar dan mendapat respons yang sangat positif dari para peserta didik maupun pihak sekolah. Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pendekatan pembelajaran yang ditawarkan. Mereka tidak hanya mampu memahami konsep bahwa meme bisa menjadi media pembelajaran, tetapi juga mampu memproduksi karya sendiri dengan kreativitas yang baik. Pihak sekolah menyambut baik kegiatan ini dan berharap ada keberlanjutan atau kegiatan serupa yang mengungus media kreatif lainnya dalam pembelajaran.

Sebagai kesimpulan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya. Peserta didik SMPN 133 Jakarta memahami bahwa meme dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam menyampaikan materi sejarah. Selain itu, peserta didik juga mendapatkan pengalaman langsung dalam membuat meme menggunakan aplikasi digital yang turut meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan literasi digital mereka. Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

PROGRAM TINDAK LANJUT

Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berlangsung pada tanggal 2 hingga 3 September 2025 di SMPN 133 Jakarta, Kabupaten Kepulauan Seribu, tim pelaksana menyusun program tindak lanjut sebagai upaya untuk menjaga

keberlanjutan dampak positif dari kegiatan tersebut. Tindak lanjut ini dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang penggunaan meme sebagai media pembelajaran sekaligus mendorong guru untuk mengintegrasikan pendekatan kreatif ini ke dalam proses pembelajaran di kelas secara lebih sistematis.

Langkah awal dari program tindak lanjut ini adalah dengan menjalin komunikasi lanjutan bersama pihak sekolah. Dalam pertemuan tersebut, tim pelaksana memberikan dokumentasi hasil karya peserta didik selama kegiatan, serta panduan praktis tentang cara memanfaatkan meme sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif. Panduan ini mencakup tip memilih gambar yang relevan, menyusun pesan edukatif secara ringkas, serta menggunakan platform meme generator yang mudah diakses oleh peserta didik.

Tim pelaksana juga mengusulkan kepada pihak sekolah agar kegiatan pembuatan meme ini dapat dijadikan sebagai bagian dari proyek mingguan atau tugas tematik dalam pembelajaran selain sejarah, sehingga peserta didik terus terlatih dalam berpikir kreatif, kritis, dan reflektif terhadap materi yang mereka pelajari. Lebih jauh lagi, dengan adanya kegiatan berkelanjutan ini, diharapkan akan terbentuk komunitas kecil peserta didik pecinta literasi digital dan media kreatif di lingkungan sekolah. Harapannya, keberhasilan program ini dapat menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lain, khususnya di wilayah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar) untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi dan kreativitas.

Dengan adanya program tindak lanjut ini, kegiatan pengabdian tidak berhenti hanya pada tahap pengenalan, tetapi berkembang menjadi upaya pendampingan yang berkelanjutan. Komitmen dari pihak sekolah, guru, dan peserta didik sangat dibutuhkan agar program ini dapat tumbuh menjadi bagian dari budaya pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman.

PENUTUP

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini secara keseluruhan telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di SMPN 133 Jakarta, Kabupaten Kepulauan Seribu. Melalui kegiatan ini, peserta didik memperoleh pemahaman baru bahwa meme tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik. Proses pelatihan yang melibatkan teori dan praktik langsung, memungkinkan peserta didik dapat mengekspresikan ide dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dengan cara yang kreatif dan komunikatif.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan meme sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran sejarah yang selama ini dianggap membosankan. Peserta didik menjadi lebih aktif, berani berekspresi, dan memiliki pemahaman yang lebih kontekstual terhadap peristiwa sejarah melalui visualisasi dan humor yang terkandung dalam meme. Selain itu, kegiatan ini turut memperkuat literasi digital peserta didik yang merupakan salah satu kompetensi penting pada abad ke-21.

Pihak sekolah, guru, dan peserta didik memberikan respons yang sangat positif

terhadap kegiatan ini. Mereka menyadari bahwa inovasi media pembelajaran seperti meme dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan sarana teknologi di daerah kepulauan serta menjadi strategi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini telah mencapai tujuannya dalam memperkenalkan media pembelajaran baru yang kreatif, meningkatkan partisipasi peserta didik, dan mendorong lahirnya praktik pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan budaya digital masa kini.

REFERENSI

- Avorizano, A., Fikri, A., Mujirudin, M., Aji, R. S., Anugrah, R. D., Intia, B. C., Hanif, C., & Rusneli, R. A. (2025). Mengenalkan Keahlian Pemrograman Siswa SMPN Satu Atap 01 Pulau Pari dengan Memanfaatkan Ilmu Logika. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 3014–3019.
- Erawati, N., Mulyati, Y., & Sastromiharjo, A. (2008). Menggagas meme sebagai media pembelajaran dalam menulis argumentasi. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII*, 1423–1432.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1026/931>
- Fuady, I., & Yusnita, T. (2016). Persepsi Masyarakat Pesisir Terhadap Kepemimpinan Perempuan Nelayan Di Pulau Pramuka Kepulauan Seribu. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 14(2).
- Mufarikha, I. (2019). *Efektifitas Penggunaan Meme Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII MTS NU 01 Cepiring*. Universitas Wahid Hasyim Semarang.
- Suswandari, Absor, N. F., & Soleh, M. B. (2021). Meme as a History Learning Media in The Post-Millennial Generation. *Paramita: Historical Studies Journal*, 31(2), 270–280.