



Website:
ejournal.umm.ac.id/index.php/janayu

*Correspondence:
bob-morison@ubb.ac.id

DOI: 10.22219/janayu.v4i1.22110

Sitasi:
Sigalingging, B. M., Bowo, T. A., & Lubis, D. F. (2023). Pengembangan Kreativitas Bahasa Inggris dan Literasi Digital melalui Program Fun English untuk Peserta Didik Rusunawa Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian dan Peningkatan Mutu Masyarakat*, 4(1), 61-74.

Proses Artikel

Diajukan:
10 Agustus 2022

Direviu:
21 Agustus 2022

Direvisi:
13 September 2022

Diterima:
28 Februari 2023

Diterbitkan:
28 Februari 2023

Alamat Kantor:
Jurusan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Malang
Gedung Kuliah Bersama 2
Lantai 3.
Jalan Raya Tlogomas 246,
Malang, Jawa Timur,
Indonesia

P-ISSN: 2721-0421
E-ISSN: 2721-0340

Pengembangan Kreativitas Bahasa Inggris Dan Literasi Digital Melalui Program Fun English Untuk Peserta Didik Rusunawa Pangkalpinang

Bob Morison Sigalingging^{*1}, Tri Arie Bowo², Donal Fernando Lubis³

^{1,2}Universitas Bangka Belitung; Kampus Terpadu UBB
Balunijuk, Kec. Merawang, Kab. Bangka, (0717) 422145

³Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bangka Belitung

ABSTRACT

RUSUNAWA (*Rumah Susun Sederhana Sewa*) Pangkalpinang is a housing facility provided by the state, especially for low-income people. Livelihood and family social background have a significant impact on the cognitive development of students at the primary education level. The purpose of Community Service (PkM) carried out by the PkM team of the Department of English Literature of Universitas Bangka Belitung is to present a forum for accelerating students' literacy abilities, both in mastering learning platforms and in improving cognitive abilities when communicating using English. These two variables are packaged in one structured activity that is realized in one vision, namely "Pelita", Literacy Improvement. In its application, the concept of "Fun English" became the team's choice as a strategy to achieve strengthening English literacy. In addition, understanding of digital literacy was delivered in the form of animated videos. The results achieved, examined qualitatively, showed that the approach applied has a positive impact in the form of students' enthusiasm when expressing an active and fun learning atmosphere so as to change students' perceptions of the difficulty of learning English. Not only that, understanding the use of applications for the learning process can be well absorbed through animated videos that are created in such a way.

KEYWORDS: Application; Fun English; Learning; Literacy; Rusunawa; Student.

ABSTRAK

RUSUNAWA (*Rumah Susun Sederhana Sewa*) Pangkalpinang merupakan sarana perumahan yang disediakan oleh negara khususnya bagi masyarakat berpenghasilan rendah. Mata pencaharian dan latar belakang sosial keluarga memberikan dampak yang cukup signifikan bagi perkembangan kognitif siswa tingkat pendidikan dasar. Tujuan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan oleh tim PkM Program Studi Sastra Inggris Universitas Bangka Belitung adalah menghadirkan wadah akselerasi kemampuan literasi peserta didik, baik dalam menguasai platform pembelajaran maupun dalam meningkatkan kemampuan kognitif ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Kedua variabel ini dikemas dalam satu kegiatan terstruktur yang diwujudkan dalam satu visi, yakni "Pelita", Peningkatan Literasi. Dalam penerapannya, konsep "Fun English" menjadi pilihan tim sebagai strategi untuk mencapai



penguatan literasi bahasa Inggris. Selain itu, pemahaman akan literasi digital disampaikan dalam bentuk video animasi. Hasil yang dicapai, dikaji secara kualitatif, menunjukkan bahwa pendekatan yang diaplikasikan memberi dampak positif dalam bentuk antusiasme peserta didik saat mengekspresikan atmosfer pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga mampu mengubah persepsi peserta didik terhadap sulitnya pelajaran bahasa Inggris. Tidak hanya itu, pemahaman akan penggunaan aplikasi untuk proses belajar dapat diserap dengan baik melalui video animasi yang diciptakan sedemikian rupa.

KATA KUNCI: Aplikasi; Fun English; Literasi; Pembelajaran; Peserta Didik; Rusunawa.

PENDAHULUAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan oleh tim PkM Program Studi Sastra Inggris tahun 2022 ini memusatkan perhatian pada Rusunawa Pangkalpinang yang terletak di Jl. Tenggiri - Pangkalarang Kelurahan Ketapang, Kecamatan Pangkal Balam, Kota Pangkalpinang. Rusunawa, atau Rumah Susun Sederhana Sewa, merupakan usaha pemerintah untuk mewujudkan kesejahteraan dan pemberdayaan masyarakat serta meningkatkan taraf hidup masyarakat Kota Pangkalpinang, khususnya dalam usaha pemenuhan kebutuhan pokok akan penyediaan perumahan yang layak huni dengan harga yang mudah terjangkau oleh masyarakat pada umumnya terutama golongan masyarakat berpenghasilan rendah. Eksistensi Rusunawa merupakan bentuk pelaksanaan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2011 tentang Rumah Susun dan Implementasi Peraturan Daerah Kota Pangkalpinang No. 08 Tahun 2015 tentang Pengelolaan Rumah Susun Sederhana Sewa.



Gambar 1. Kondisi Rusunawa Pangkalpinang 2022

Rusunawa Pangkalpinang saat ini dikelola oleh Unit Pelaksana Teknis (UPT) Pengelola Rusunawa dan dihuni oleh 136 Kepala Keluarga dengan jumlah total penghuni sebanyak 276 orang. Dalam hal sarana dan prasarana, Rusunawa Pangkalpinang memiliki empat blok rumah susun yang masing-masing terdiri dari lima tingkat dan terdapat seratus sembilan puluh delapan unit tempat tinggal di setiap bloknya. Selain itu, Rusunawa Pangkalpinang dilengkapi oleh fasilitas ruang parkir motor, ruang pertemuan, aula terbuka, taman, sistem keamanan 24 jam, penerangan jalan umum (PJU), lampu taman dan lampu koridor.

Selain fasilitas umum yang dimiliki, fasilitas kesehatan juga telah dipersiapkan bagi para warga rusun. Fasilitas kesehatan itu antara lain PUSKESMAS Pangkal Balam yang berjarak kurang lebih 750 meter, Polkesdes, dan Kampung KB Mentari Kelurahan Ketapang. Sarana dan prasarana ini nantinya akan terus berkembang seiring dengan bertambahnya populasi warga rusun, seperti halnya fasilitas pendukung untuk pendidikan yang belum terlihat, atau fasilitas untuk kegiatan keagamaan dan sebagainya.

Data terakhir yang diperoleh dari pengelola UPT Rusunawa memperlihatkan jumlah penduduk yang menempati Gedung C dan D tercatat sebanyak 136 Kepala Keluarga, dengan jumlah penduduk 276 jiwa (Dinas PKP, Pangkalpinang). Mengacu data tersebut, 58 pelajar dari tingkat SD hingga SMP tergolong anak-anak dari keluarga warga Rusunawa yang saat ini terlihat terabaikan perihal pendidikan, khususnya dalam dua tahun terakhir yang ditandai oleh pandemi Covid-19. Dampak Pandemi Covid-19 yang berkelanjutan selama dua tahun terakhir telah banyak mengubah wajah sistem pendidikan di Indonesia, khususnya dalam tatanan proses belajar dan mengajar ketika pihak sekolah berupaya memaksimalkan berbagai platform yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran jarak jauh. Perubahan yang begitu cepat tentunya belum tentu dapat diadaptasi oleh berbagai kalangan, khususnya dari masyarakat dengan latar pendidikan dan ekonomi lemah, sementara proses pembelajaran akan tetap berlangsung.

Fokus perhatian pelaksana pengabdian pertama-tama adalah bagaimana peserta didik, yang juga adalah bagian warga Rusunawa, mengikuti proses pembelajaran berbasis daring namun pemahaman mereka atas penggunaan platform digital masih sangat terbatas. Ada cukup banyak media pembelajaran berbasis daring yang dapat diunduh, tetapi yang menjadi permasalahan adalah seberapa efektif para siswa ini mampu menggunakannya, bahkan memaksimalkan penggunaannya. Dalam satu studi kasus tentang perbandingan antara sistem belajar daring dan luring, efektifitas pembelajaran secara *online* dinyatakan jauh lebih maksimal daripada pembelajaran *offline*, dilihat dari segi lingkungan fisik, biaya yang lebih rendah dan sumber materi yang lebih luas bila dilakukan dengan benar ([Anggrawan, 2019](#)). Hal ini menyiratkan bahwa setiap peserta didik perlu memahami aplikasi-aplikasi yang lazim dipakai dalam mendukung proses pembelajaran secara daring, salah satunya yang cukup populer adalah aplikasi Zoom Cloud Meetings.

Dalam pantauan rekan mitra, rata-rata pemahaman peserta didik akan penggunaan aplikasi pembelajaran daring sangat terbatas, bahkan tidak sedikit yang belum mengenal aplikasi Zoom Cloud Meetings yang sebenarnya sudah sangat lazim dimanfaatkan oleh masyarakat belajar. [Mulyawan \(2020\)](#) memperhatikan fenomena ini berkaitan dengan kesiapan dari orang tua siswa dalam mempersiapkan peralatan (*device*) seperti *smartphone* yang mendukung penggunaan aplikasi. Tidak hanya itu, pembelajaran berbasis daring terkadang membutuhkan paket data dalam jumlah besar khususnya untuk aplikasi berbasis video langsung. Pengenalan akan penggunaan dan manfaat platform pembelajaran menjadi bekal utama yang seharusnya dimiliki oleh para pelajar dari semua tingkat pendidikan. Tingginya kebutuhan akan aplikasi pembelajaran digital ini tentunya harus didukung oleh literasi tentang bagaimana menerapkan dan memaksimalkan penggunaan aplikasi pembelajaran tersebut.

Selanjutnya, salah satu realita yang muncul adalah bagaimana respon peserta didik ketika ditanya melalui wawancara terbuka terhadap pelajaran bahasa Inggris yang mereka pelajari di sekolah. Dari 30 siswa yang diwawancarai dalam diskusi grup, tim menyimpulkan bahwa sebahagian besar masih menganggap pelajaran tersebut adalah beban berat yang sulit dipahami dan diterapkan dalam proses belajar. Bahasa Inggris adalah gerbang bagi anak bangsa untuk dapat menembus persaingan global di masa depan mereka, bukan hanya

sekadar suatu pelajaran yang harus ditekuni semasa mereka belajar. Pandangan yang terbentuk dalam benak peserta didik di sini menunjukkan betapa menyeramkannya pelajaran tersebut, dengan segala hafalan, pelafalan, dan rumus-rumus yang begitu beragam. Adanya pandangan seperti itu membuat anak-anak enggan dalam mempelajari bahasa Inggris. Sementara itu, bahasa Inggris sendiri memiliki peran krusial dalam penyerapan ilmu pengetahuan secara global, sehingga memahami bahasa Inggris merupakan jalan dalam penguasaan ilmu ([Widyastri, 2019](#)). Oleh karena itu, mitra PkM mengharapkan pendampingan dalam peningkatan literasi bahasa Inggris menjadi prioritas yang dapat mencerahkan kembali Rusunawa dengan anak-anak yang terdidik dan dapat memanfaatkan waktunya dengan baik, serta menerima pendidikan yang layak sebagaimana hak mereka. Sejumlah permasalahan yang dijumpai oleh mitra bersama tim PkM lebih mengarah pada pendekatan yang efektif dalam membangun kepercayaan warga Rusunawa Pangkalpinang terhadap program yang dijalankan. Ada dua faktor yang dirumuskan oleh mitra dan tim PkM Program Studi Sastra Inggris Universitas Bangka Belitung yang menjadi titik utama perhatian dalam program ini, yaitu:

- a) Bagaimana memotivasi anak-anak usia pelajar agar dapat mengembangkan kemampuan literasi bahasa Inggris mereka sehingga mereka bukan hanya dapat mengembangkan kemampuan di bidang studinya, namun juga dapat mengikuti perkembangan dunia digital yang terus berkembang, sementara di satu sisi latar belakang keluarga dan aspek sosial ekonomi sangat kurang mendukung.
- b) Bagaimana peserta didik dapat menggunakan aplikasi digital dalam proses pembelajaran di sekolah secara maksimal sehingga tidak ada lagi alasan bagi pengajar dan pelajar memiliki hambatan secara teknis.

Sehubungan dengan situasi pembelajaran yang baru-baru ini kembali dibatasi oleh pemerintah karena tingginya jumlah penderita Covid varian Omicron di wilayah Pangkalpinang pada akhir Februari 2022, kondisi pembelajaran di sekolah dikhawatirkan kembali pada pembelajaran secara daring, dan berdasarkan pemantauan mitra terhadap kondisi anak-anak warga rusun, kebanyakan anak menggunakan waktunya untuk bermain-main, berkeliaran di sekitar rusun dan bahkan cukup sering membuat kondisi rusun menjadi kotor dan berantakan. Gambaran ini sejalan dengan suatu kajian yang menyatakan bahwa pemerintah, profesi bidang pendidikan, siswa serta orang tua perlu bersinergi untuk tetap konsisten mendukung kegiatan belajar mengajar dalam kondisi seperti dijabarkan di atas ([Siahaan, 2020](#)).

Menyikapi hal tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat menilai bahwa kondisi Rusunawa sangat memungkinkan untuk melakukan langkah-langkah solutif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan di atas dan merupakan suatu ekspektasi apabila suatu program yang telah diluncurkan ini nantinya dapat dipertahankan dan dikembangkan untuk keperluan masa yang akan datang.

METODE

Persoalan prioritas yang telah dipaparkan sebelumnya perlu mendapat perhatian ekstra. Hambatan dan kurangnya minat dalam pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar serta perlunya dukungan penguatan akan penguasaan aplikasi pembelajaran berbasis digital menjadi esensi persoalan yang membutuhkan jalan penyelesaian. Berbekal landasan keilmuan sastra dan linguistik bahasa Inggris, Tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Sastra Inggris Universitas Bangka Belitung menilai betapa pentingnya pengetahuan akan bahasa Inggris di era digital yang

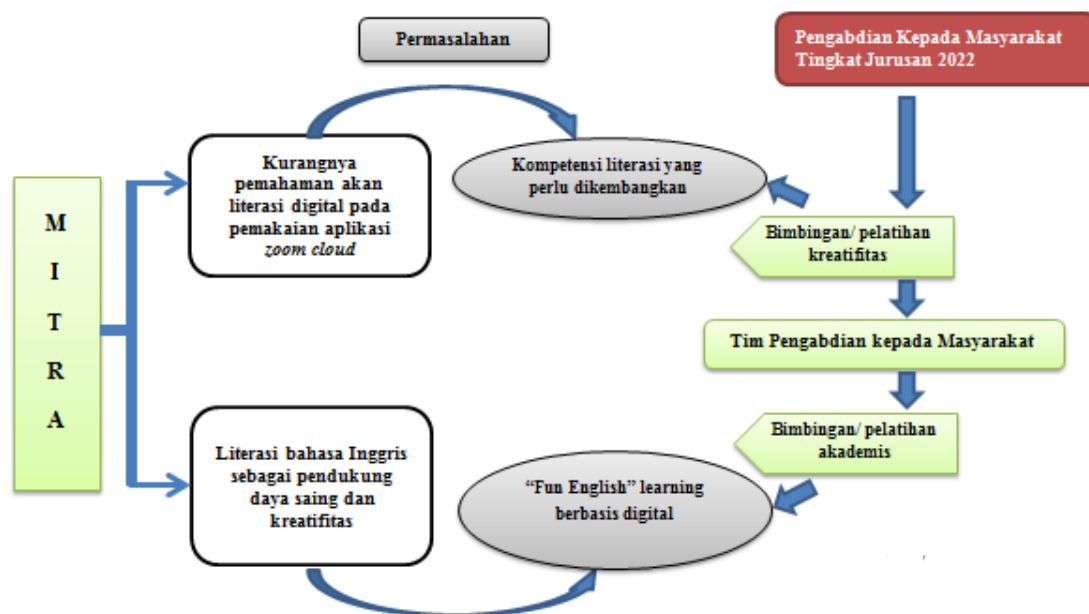
semakin melesat maju sehingga ketertinggalan seseorang akan kemampuannya berbahasa Inggris memberikan dampak besar bagi kehidupannya. Sumarsono (2007:20) menegaskan bahwa sebagai produk sosial dan budaya tentunya bahasa merupakan wadah untuk aspirasi sosial, kegiatan dan perilaku masyarakat, wadah pengungkapan budaya, termasuk teknologi yang diciptakan masyarakat pemakai bahasa itu sebagai cipta dan karyanya.

Di sisi lain, pemahaman bahasa Inggris dianggap mampu memberikan dukungan dalam penggunaan platform digital secara umum. Lebih lagi, keberterimaan peserta didik dalam mempelajari bahasa Inggris tentunya harus ditopang dengan aktivitas yang menstimulasi kreativitas sehingga dapat merangsang proses pembelajaran menjadi lebih selaras dengan capaian yang dituju. Dengan demikian, kreativitas bahasa Inggris dan literasi digital seharusnya saling berakselerasi dan menjadi kontributor utama dalam program Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2022.

Menilik target capaian tersebut, metode yang akan diimplementasikan haruslah berorientasi pada pengembangan daya tangkap dan kreativitas peserta didik dan dirumuskan dalam beberapa poin berikut.

1. Pendataan kepada populasi/peserta yang akan diikutsertakan dalam kegiatan pemberdayaan dengan mempertimbangkan masa kerja dalam program pengabdian ini. Hal ini diperlukan agar nantinya kegiatan ini menjadi tepat sasaran, yaitu para peserta didik di tingkat pendidikan dasar SD dan SMP.
2. Penyusunan materi pembelajaran bahasa Inggris berbasis konsep "*Fun English*" serta menyiapkan media pembelajaran yang dipakai. Hasil yang ingin dicapai dalam tahapan ini adalah bagaimana konsep pengajaran yang akan diterapkan dapat mengubah pandangan para peserta didik akan pelajaran bahasa Inggris yang dipelajarinya.
3. Koordinasi dengan para mahasiswa dengan melakukan pelatihan penguasaan terhadap materi yang akan disampaikan, metode yang dipakai, serta bentuk implementasi di lapangan. Hal ini mencakup sistem pengajaran yang berbasis "*fun*", sehingga tidak hanya pelajaran yang dapat diserap, melainkan kreativitas dapat di bangun dalam berbagai bentuk aktivitas.
4. Penyusunan konsep video tutorial pemakaian aplikasi "*Zoom Cloud Meetings*" berbasis animasi, mulai dari draf, durasi dan tampilan yang disesuaikan dengan target program. Hal ini diharapkan dapat memberi informasi yang jelas kepada peserta didik akan pengetahuan dalam menggunakan aplikasi Zoom Meetings dalam proses pembelajaran.

Melalui metode yang direncanakan tersebut, prosedur pelaksanaan perlu disusun agar kegiatan tersebut berjalan secara terorganisir. Secara prosedural, langkah pengerjaan dapat dilihat dalam bagan berikut.



Gambar 2. Bagan prosedur pelaksanaan program

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam implementasinya, tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Sastra Inggris Universitas Bangka Belitung mengawali langkahnya dengan melakukan observasi kepada mitra PkM yang akan dituju, yaitu UPT Rusunawa Pangkalpinang. Observasi meliputi diskusi bersama kepala UPT Rusunawa dalam upaya menyampaikan maksud dan tujuan dari program pengabdian serta untuk mendapatkan laporan serta hal-hal yang berkaitan dalam pelaksanaannya nanti. Dengan tercapainya bentuk kerja sama tersebut, pendataan akan peserta didik yang tinggal di Rusunawa menjadi hal yang penting dilaksanakan. Mengacu pada hasil pendataan yang diperoleh, sebanyak 45 peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dimasukkan sebagai peserta dalam program pengabdian ini. Dengan mempertimbangkan jumlah tersebut, pihak pengelola Rusunawa berinisiatif memfasilitasi program tersebut untuk dapat dilaksanakan pada suatu ruang yang seyogyanya akan digunakan sebagai ruang baca bagi peserta didik yang tinggal di Rusunawa. Ruang yang akan dipakai terpantau cukup baik walaupun terkesan cukup lama ditinggalkan atau sangat jarang dipakai. Oleh karena itu, pembenahan melalui dekorasi ruangan perlu dilakukan.

3.1. Penerapan Konsep *Fun English* dalam Literasi Bahasa Inggris

Sesuai dengan rencana program yang telah ditargetkan, penyusunan materi pengajaran menjadi hal penting untuk dipersiapkan. Bahan pembelajaran yang dipersiapkan meliputi penyusunan modul pembelajaran, alat pendukung pembelajaran (poster, *flash card*, papan tulis, spidol, dan perangkat pendukung lainnya), serta media penunjang program. Sebagai bentuk penyelenggaraan di pertemuan awal, tim pengajar melakukan pengenalan terhadap program yang dilaksanakan serta menyampaikan rencana pengajaran dalam kurun waktu lima pertemuan, sehingga dapat dikatakan evaluasi pembelajaran tidak diaplikasikan pada pertemuan perdana. Para peserta didik diingatkan bahwa evaluasi pembelajaran dilakukan pada pertemuan-pertemuan selanjutnya dalam bentuk kuis atau aktivitas lainnya.

Dengan memperhatikan konsep “*Fun English*”, atmosfer pengajaran yang menyenangkan menjadi perhatian utama agar kesan yang dibawa dalam proses pembelajaran tidak sama seperti yang peserta didik hadapi di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pengadaan instrumen musik menjadi pertimbangan penting untuk diikutsertakan di dalam proses pembelajaran. Alat musik pendukung yang digunakan adalah keyboard. Keyboard dianggap dapat memfasilitasi ruang lingkup pembelajaran dengan konsep menyenangkan karena lagu-lagu berbahasa Inggris dapat menjadi selingan ditengah-tengah berlangsungnya proses pembelajaran.



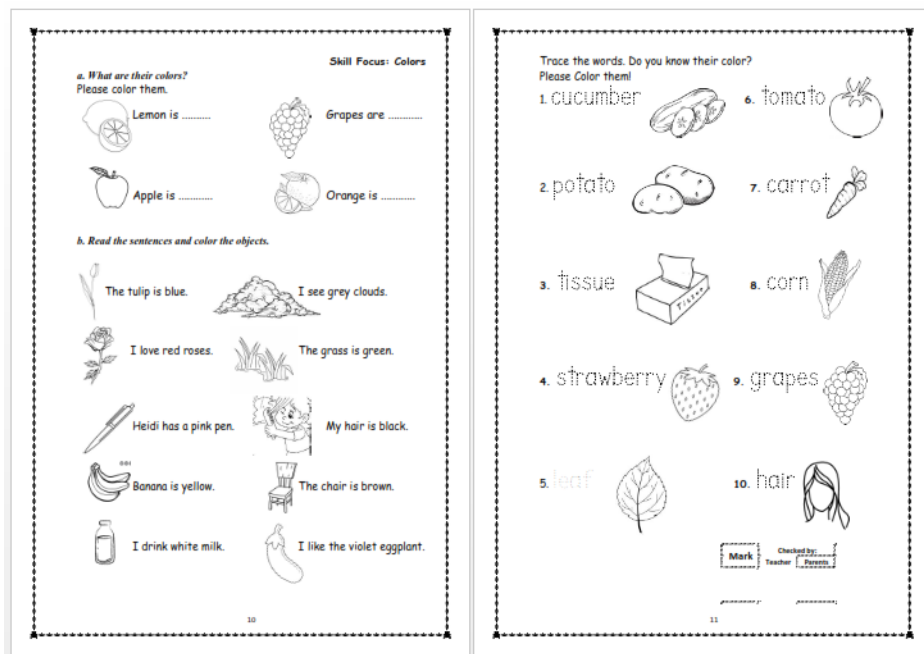
Gambar 3. Proses pelaksanaan “*Fun English*” yang dipandu oleh mahasiswa

Dalam pertemuan awal, antusiasme peserta didik terlihat cukup tinggi yang dibuktikan dengan rasa keingintahuan yang besar akan hal-hal yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Hal yang sama juga dirasakan oleh tim pengajar yang melibatkan mahasiswa Program Studi Sastra Inggris. Dukungan atmosfer belajar yang penuh semangat menyebabkan materi yang disampaikan berjalan dengan cukup baik memenuhi target-target pencapaian di setiap sesi pertemuan, baik dalam bentuk lisan maupun dalam bentuk tulisan. Beberapa tahapan yang dilakukan dalam setiap sesi pembelajaran meliputi poin-poin berikut:

- a) *Ice-breaking*. Bagian awal proses pembelajaran yang dimulai dengan salam sapa, aktivitas ringan seperti bernyanyi dan bermain yang mengarah kepada materi pembelajaran.
- b) *Penyampaian* materi. Bagian ini menyentuh kemampuan lisan dan tulisan, seperti *spelling* (mengeja), *listen and repeat* (menyimak), *listen and do* (memeragakan) dan *writing* (menulis).
- c) *Kreativitas*. Bagian ini meliputi *coloring* (mewarnai), *singing* (bernyanyi) dan *recitation* (puisi singkat)

Sementara itu, materi yang telah disusun memiliki sasaran pada kemampuan peserta didik dalam menguasai dasar-dasar berbahasa Inggris serta penambahan kosakata dalam bahasa Inggris. Dengan mempertimbangkan waktu pelaksanaan program, perlu adanya target realistis untuk dicapai dengan memperhatikan lingkup usia dan latar belakang tingkat pendidikan yang telah anak-anak tempuh di bangku sekolah. Materi pembelajaran tersebut diwujudkan dalam pembuatan modul yang dipakai oleh para peserta didik, yang terdiri atas materi-materi sebagai berikut:

- a) *Introducing myself* (Memperkenalkan diri dalam bahasa Inggris)
- b) *Recognizing objects* (Mengenal benda-benda sekitar dalam bahasa Inggris)
- c) *Telling numbers* (Mengenal angka dalam bahasa Inggris)
- d) *Counting* (Berhitung dengan menggunakan bahasa Inggris)
- e) *Parts of Body* (Mengenal bagian-bagian tubuh dan fungsinya dalam bahasa Inggris)
- f) *Things and their colors* (Mengenal benda dan warna benda tersebut)
- g) *Basic Grammar* (Mengenal bentuk tata bahasa sederhana dalam bahasa Inggris)



Gambar 4. Tampilan modul pembelajaran

“*Fun English*”

Terdapat banyak hal yang perlu dipertimbangkan ketika menyusun modul pembelajaran tersebut selain mempertimbangkan latar belakang pendidikan para peserta didik yang tinggal di Rusunawa. Salah satu elemen yang menjadi pusat perhatian tim PkM adalah bagaimana memberikan nuansa belajar yang benar-benar bersahabat kepada para peserta didik yang selama ini merasa bahwa bahasa Inggris merupakan satu beban berat yang mereka pikul dan sangat sulit untuk dipelajari. Hal ini terjawab ketika para peserta didik mulai menikmati proses belajar dari awal sampai selesai di setiap pertemuannya, bahkan sampai-sampai menantikan pertemuan berikutnya. Dari pengamatan tim, di sesi-sesi pertemuan berikutnya, para peserta didik terlihat tidak sabar untuk dapat langsung masuk ke ruang belajar mereka. Anak-anak terlihat berkerumun di depan ruang kelas, sementara waktu mulai belajar masih cukup lama (kurang lebih tiga puluh menit) sehingga para tenaga pengajar dengan sigap menanggapi antusiasme para peserta didik, baik dengan bercengkerama penuh canda tawa, maupun dengan tanya jawab ringan oleh peserta didik. Rasa antusiasme yang tinggi inilah yang menjadi salah satu parameter untuk mengukur keberhasilan program Pengabdian kepada Masyarakat, sehingga keberlanjutannya di masa depan dapat dipastikan secara kontinuitas.

Tabel 1. Rata-rata Pencapaian Peserta Didik dalam 3 Sesi Fun English

Pertemuan ke-	<i>Spelling</i>	<i>Recognizing Objects</i>	<i>Grammar</i>	<i>Recitation</i>	<i>Coloring</i>	<i>Singing</i>
2	68,3	71	66,5	70	82	72
3	74,6	74	68,5	73	88	82
4	78,3	82	71,3	80	90	88
5	81,2	88	72	90	90	90

*Catatan: Evaluasi pembelajaran tidak dilakukan pada Pertemuan 1

Permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya yakni pandangan para peserta didik terhadap penguasaan Bahasa Inggris yang cenderung negatif, khususnya kemampuan dalam berkomunikasi, serta perlunya pemahaman akan penguasaan aplikasi pembelajaran secara digital melahirkan sejumlah langkah pendekatan untuk membuka ruang komunikasi dan memperkenalkan program yang akan dilakukan. Dengan demikian, sebagai bentuk jawaban atas tantangan tersebut tim PkM melakukan pendekatan awal terhadap masyarakat Rusunawa secara langsung dengan mendatangi masing-masing rumah warga rusun sambil menyebarkan brosur dan juga dengan menonjolkan ciri khas budaya setempat sambil bersilaturahmi sehingga kedekatan yang terbangun dengan cara silaturahmi tersebut mampu mendorong para orang tua untuk mengirimkan anak-anak mereka mengikuti program *Fun English*. Rasa kepercayaan yang ingin dibangun dianggap sangat berharga atas pertimbangan keberlanjutan program di masa yang akan datang. Tantangan terbesar berikutnya adalah bagaimana membekali para peserta didik untuk dapat menguasai dasar-dasar komunikasi dalam bahasa Inggris dalam waktu yang relatif singkat. Untuk menjawab tantangan tersebut, strategi dan metode yang diterapkan dalam proses pembimbingan harus benar-benar terorganisir dengan baik mulai dari perencanaan pembelajaran, pembimbingan oleh dosen fasilitator (dengan melibatkan dua mahasiswa Program Studi Sastra Inggris), pemilihan materi yang akan disampaikan per pertemuan, dan bentuk penyampaian yang menyenangkan dalam konsep "*Fun English*". Salah satu faktor yang mengakselerasi kegiatan belajar tersebut adalah penggunaan alat musik dan penyisipan lagu-lagu berbahasa Inggris di tengah-tengah proses pembelajaran sehingga para peserta didik merasakan proses pembelajaran yang begitu menyenangkan dan memberi motivasi juga tantangan tersendiri bagi mereka. Kesiapan tim Pengabdian tentunya dalam pengadaan alat musik keyboard dan pemain musik yang baik menjadi keuntungan tersendiri. Hasilnya, salah satu dosen yang turut ambil bagian dalam tim PkM mampu mengiringi berbagai lagu yang disertakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. Pengiring musik dan tutor yang mengajarkan lagu-lagu berbahasa Inggris kepada peserta didik dalam “Fun English”

Dengan terbangunnya suasana yang penuh semangat dan atmosfer belajar yang menyenangkan, target-target yang sudah ditetapkan dalam setiap pertemuannya pun lebih mudah tercapai, khususnya keluasaan komunikasi yang telah tercipta antara tutor/pengajar dan peserta didik sehingga pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari peserta didik keluar dengan sendirinya tanpa ada rasa keengganan. Dari sisi pembimbing sendiri, mereka dapat menempatkan diri mereka di tengah-tengah karakter peserta didik tanpa mengabaikan otoritas yang mereka miliki sebagai pengajar. Faktor ini turut serta membangun ikatan emosional yang terjalin secara alami sehingga para peserta didik yang berlatar belakang warga Rusunawa tidak merasakan kesenjangan antara mereka dengan pengajar. Salah satu bentuk komunikasi antara tutor dengan peserta didik terlihat ketika “*pronunciation*” (pengucapan) yang mereka ucapkan dikoreksi oleh tutor secara langsung, dan repetisi dilakukan secara berulang sehingga ketika mereka mencoba berkomunikasi dalam bahasa Inggris kembali, bentuk pengucapan yang mereka sampaikan lebih sempurna dan jauh lebih baik dari pada sebelumnya. Kebiasaan yang dibangun selama proses belajar ini, dalam waktu singkat memberikan dampak yang sangat besar. Sebagai contoh, ketika salah satu peserta didik ingin pergi ke toilet, pada awalnya mereka menyampaikannya dalam bahasa Indonesia, seperti “Miss/Sir, saya mau ke kamar kecil”. Dengan inisiatif dari pengajar sendiri, mereka memberikan saran agar anak-anak menyampaikannya dalam bahasa Inggris sambil memberikan contoh: “Baik, coba ikuti Miss ya. *Miss, I want to go to the toilet!*”. Ketika proses komunikasi ini terjadi, tidak hanya peserta didik yang bersangkutan yang mendapatkan satu ide kontekstual dalam mengomunikasikan hal tersebut dengan pengajarnya, tetapi peserta didik lain secara otomatis mengikuti apa yang baru saja teman mereka peroleh dari pengajar mereka.

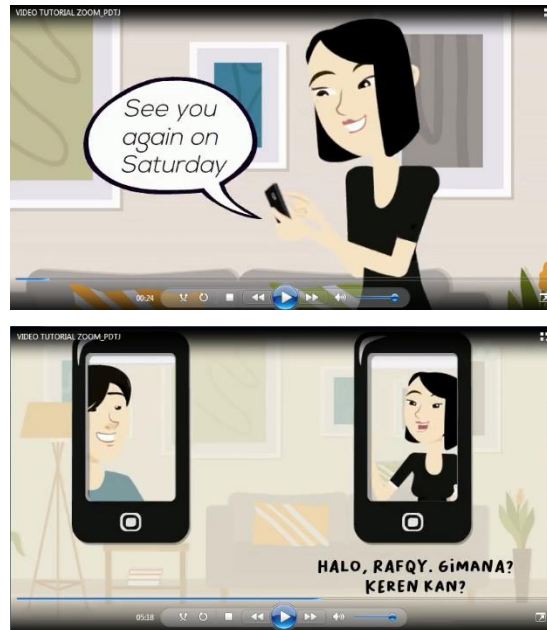
Hal-hal seperti ini tentunya menambah khasanah tersendiri di luar konteks pembelajaran yang mereka terima secara akademik. Dengan terbangunnya hal-hal kecil seperti ini, kebiasaan berkomunikasi dalam bahasa Inggris memicu semangat dan memunculkan perubahan pandangan peserta didik bahwa ternyata bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat mudah dan sangat mungkin untuk dikuasai. Ketika persepsi seperti ini telah terbangun, berbagai pertanyaan, pernyataan dan hal-hal lainnya dalam konteks komunikasi ringan akan datang dengan sendirinya dari peserta didik dan memberi gambaran pencapaian akan program yang dilaksanakan tersebut.

Puncak Program Pengabdian kepada Masyarakat ini disimpulkan dalam bentuk evaluasi pembelajaran untuk melihat sejauh mana dampak yang para peserta didik rasakan dan capai setelah mengikuti program tersebut. Bentuk evaluasi diberikan bukan hanya semata-mata untuk menilai pencapaian yang telah diperoleh para peserta didik setelah melewati masa pembelajaran, tetapi juga merupakan bentuk ekspresi para peserta didik dalam menunjukkan kemampuan mereka berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Hal ini diwujudkan dalam bentuk evaluasi secara akademik, baik dalam bentuk tulisan maupun dalam bentuk lisan. Secara tulisan, hal-hal yang dinilai adalah aspek pencapaian kosakata serta dasar-dasar tata bahasa bahasa Inggris. Kemampuan secara lisan diukur melalui kefasihan dalam mengeja kata (*spelling*), bernyanyi, dan puisi singkat (*recitation*). Dengan dihadiri Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung, Ketua Program Studi Sastra Inggris Universitas Bangka Belitung, serta Ketua UPT Rusunawa Pangkalpinang, proses evaluasi oleh para peserta didik yang dipandu oleh para tutor berjalan dengan sangat tertib namun juga meriah. Terlebih lagi antusiasme para orang tua peserta didik dan para warga Rusunawa sekitarnya turut meramaikan puncak acara Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Tim PkM sendiri telah merancang jalannya acara tersebut dan dengan mempertimbangkan pencapaian yang cukup maksimal yang telah dilalui para peserta didik selama masa kegiatan, maka sebagai bentuk apresiasi kepada para peserta didik, hadiah-hadiah juga telah disediakan untuk semua peserta. Tentunya *rewards* yang disediakan oleh tim PkM ini bukan sekadar satu tolak ukur motivasi bagi peserta didik, tetapi juga suatu bentuk apresiasi atas kerja keras mereka tanpa melihat siapa yang mendapat pencapaian tertinggi dari proses belajar tersebut. Melalui penutupan secara resmi dari Ketua Tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Sastra Inggris serta ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam program tersebut, Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2022 di Rusunawa Pangkalpinang dinyatakan selesai, dengan harapan program ini dapat dilanjutkan di waktu yang akan datang dengan bentuk program yang lebih atraktif dan menantang.

3.2. Penerapan Stimulus Literasi Digital dalam Program PkM

Sesuai dengan tema yang diusung dalam program Pengabdian kepada Masyarakat, salah satu kegiatan yang dilaksanakan adalah peningkatan pemahaman literasi digital dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Kegiatan ini dimasukkan dalam rangkaian aktivitas pembelajaran dengan konsep “Video Animasi” untuk memperbarui pemahaman para peserta didik terhadap dunia digital yang akan bermanfaat saat mereka nantinya mengikuti proses pembelajaran secara formal melalui aplikasi digital. Dengan mempertimbangkan tingginya pemakaian aplikasi Zoom Cloud Meetings pada proses pendidikan Jarak Jauh (PJJ), tim PkM telah merancang sedemikian rupa proses penyampaian literasi digital berbasis aplikasi pembelajaran jarak jauh. Fakta di lapangan menunjukkan adanya kecenderungan proses belajar mengajar yang menjadi stagnan ketika para siswa mengikuti PJJ dengan menggunakan aplikasi tanpa tatap muka. Hal ini diperoleh setelah pendekatan melalui wawancara dilakukan terhadap para peserta didik. Mereka mengungkapkan bahwa Pembelajaran Jarak Jauh cenderung mengarah kepada aktivitas pemberian tugas oleh para pengajar sedangkan proses transfer ilmu sendiri tidak dilakukan secara maksimal. Hal ini memang menjadi dilema ketika para peserta didik ditawarkan untuk menggunakan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran jarak jauh ketika mereka sendiri dalam segala keterbatasan belum memahami cara penggunaan aplikasi tersebut.

Oleh karena itu, dalam penerapannya, literasi digital yang akan disampaikan kepada para peserta didik berada dalam bentuk video animasi. Video tersebut menampilkan cara pengoperasian aplikasi serta fitur-fitur yang dapat anak-anak pergunakan dalam aplikasi Zoom Cloud Meetings tersebut.



Gambar 6. Tampilan video animasi penggunaan aplikasi Zoom Cloud Meetings

Pembuatan video animasi tersebut dilakukan karena beberapa pertimbangan, antara lain: (1) Para peserta didik dapat mengikuti proses secara bertahap terkait penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meetings* dan dibuat dalam bentuk tutorial video animasi sehingga peserta didik dapat memutarinya berulang-ulang jika mereka masih merasa belum memahami sepenuhnya; (2) Video animasi dipandang lebih mudah dipahami oleh para peserta didik sebagaimana para peserta didik di usia pendidikan dasar yang menyukai genre video, seolah-olah mereka menonton film animasi (film kartun) pada umumnya; (3) Pemakaian bahasa yang tersusun dalam draf narasi mempertimbangkan pilihan kata (diksi) yang mudah dipahami oleh para peserta didik di usia pendidikan dasar. Narasi video tutorial sepanjang sembilan menit dua puluh enam detik diputuskan untuk ditampilkan pada salah satu sesi pertemuan pembelajaran bahasa Inggris, tentunya dengan memberikan pengarahannya terlebih dahulu kepada para peserta didik akan maksud dan tujuan disampaikannya video tutorial penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meetings* tersebut.



Gambar 7. Penyampaian video animasi penggunaan aplikasi Zoom Cloud Meetings

SIMPULAN

73

Implementasi Program Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Sastra Inggris Universitas Bangka Belitung yang mengangkat tema penguatan literasi bahasa Inggris dengan konsep “Fun English” memberikan dampak signifikan terhadap para peserta didik di usia pendidikan dasar, khususnya dalam membangun kepercayaan diri peserta didik dan mengubah persepsi akan sulitnya mempelajari bahasa Inggris. Oleh karena itu, Tim Pengabdian kepada Masyarakat 2022 Program Studi Sastra Inggris Universitas Bangka Belitung mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Bangka Belitung, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat atas Hibah Pendanaan Internal PMTJ Tahun 2022 yang sesuai dengan DIPA Universitas Bangka Belitung sehingga program yang telah disusun oleh tim PkM dapat direalisasikan secara maksimal dan memberikan dampak bagi masyarakat di Rusunawa Pangkalpinang. Kegiatan “Fun English” berdampak pada peningkatan motivasi para peserta didik untuk lebih menggemari pelajaran bahasa Inggris ke depannya dalam konteks lingkup akademik secara formal di sekolah, bahkan lebih jauh lagi dapat membuka wawasan mereka untuk mencari tahu atau mempelajari hal-hal di sekitar mereka dengan konteks komunikasi menggunakan bahasa Inggris. Hal ini merupakan modal dasar bagi generasi muda untuk menjadi pelajar di tingkat global sehingga latar belakang ekonomi, sosial dan budaya tidak lagi menjadi penghambat bagi para generasi muda Indonesia.

Lebih jauh lagi, pengetahuan akan penguasaan literasi digital menjadikan proses pendidikan dan komunikasi menjadi tanpa batas sehingga pembekalan dalam bentuk video tutorial yang telah disampaikan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat di kesempatan ini memberikan pencerahan bagi para peserta didik akan pentingnya penguasaan teknologi. Dengan berbekal kemampuan berbahasa internasional, bahasa Inggris, serta menguasai media pembelajaran berbasis digital, yaitu Zoom Cloud Meetings, maka batasan-batasan yang selama ini menjadi penghalang bagi para peserta didik di Rusunawa Pangkalpinang dapat dilampaui dan target capaian pendidikan dapat diupayakan lebih merata di dalam berbagai lapisan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrawan, Anthony. 2019. *Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Daring Menurut Gaya Belajar Mahasiswa*. Matrik : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika & Rekayasa Komputer. Vol.18 No.2 (Mei) 2019, Hal 339-346. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>
- Data Penghuni Rusunawa Pangkalpinang. 2022. UPT Pengelola Rusunawa Kota Pangkalpinang: Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota pangkalpinang.
- Kurniasari, Asrilia et al. 2020. *Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) Selama pandemi Covid-19*. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol 6, No 3 diakses pada 02 Maret 2022
- Mukminatun, S. 2008. Teknik Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak. Retrieved July 27, 2022
- Mulyawan, Ulfan. 2020. Problematika Online Learning; Hambatan Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa. Jurnal Hospitality Vol.9 No.2 Desember 2020. <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.349>

- Novita, N., Kejora, M. T. B., & Akil, A. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dalam Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2961-2969
- Nur, M. 2017. English Corner: A Setting to Support CLT Success Enhancing Students' speaking Skill. *Ideas: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 5(1).
- Salinan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2011 Tentang Rumah Susun
- Siahaan, M. 2020. Dampak pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, 20(2). <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Sumarsono. 2007. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Sabda.
- Triyanto, T., Fauziah, F. A., & Hadi, M. T. 2019. Bahasa sebagai pendidikan budaya dan karakter bangsa. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*, 1(1).
- Widyastri, P. L. 2019. Peran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dalam Persebaran Ilmu Pengetahuan dan Pendidikan di Indonesia. [10.31227/osf.io/mp84t](https://doi.org/10.31227/osf.io/mp84t)
- Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. 2021. Studi Kasus: Game Digital "Kahoot" Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 46-59.