

OPTIMALISASI PENGEMBANGAN RUMAH SINGGAH “ClassKu” DENGAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Arumsari¹, Saly Kurnia Octaviani²

¹Sistem Informasi, STMIK Sinar Nusantara Surakarta

²Manajemen Informatika, STMIK Sinar Nusantara Surakarta

Jalan K.H Samanhudi No. 84-86, Purwosari, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah

¹e-mail: arumsari@sinus.ac.id

Abstrak

Rumah Singgah “Classku” merupakan program individu yang didirikan saat pandemi *Covid-19* pada tahun 2021 dan memiliki anak-anak binaan dengan latar belakang ekonomi rendah. Rumah Singgah “Classku” belum memiliki video profil sebagai media informasi digital dikarenakan kurangnya pengetahuan pemilik mengenai teknologi informasi. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membuat video profil rumah singgah dan memberikan pemahaman dan pengarahan terhadap pemilik mengenai media informasi digital. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kosa kata berbahasa Inggris anak-anak Rumah Singgah “Classku” selama masa pembelajaran jarak jauh. Tahap pra kegiatan pengabdian ini menggunakan wawancara dengan pemilik rumah singgah, melakukan observasi, dan menganalisis kebutuhan program. Tahap pelaksanaan kegiatan adalah berbagi pengetahuan dengan pemilik dan 10 anak-anak rumah singgah. Hasil kegiatan ini adalah 100% realisasi video profil sebagai video promosi digital, 85% peningkatan pengetahuan maupun ketrampilan pemilik mengenai media informasi digital, dan 82% peningkatan ketrampilan kosa kata bahasa Inggris anak-anak Rumah Singgah “ClassKu”.

Kata Kunci: video profil, pembelajaran bahasa Inggris, rumah singgah

Abstract

ClassKu halfway house is an individual program that was just initiated in the midst of Covid-19 pandemic in 2021 and has children under low economic backgrounds. “ClassKu” halfway house does not have a profile video as a digital information medium due to the owner’s lack knowledge about information technology. Therefore, the aim of this community service activity is to make a video profile for halfway house and provide understanding and guide to the owner about digital information media. In addition, this program also aims to improve English vocabulary for children in “ClassKu” during distance school learning at home. The pre-stage of this activity used interviews with the owner of “ClassKu”, observation to the children, and needs’ analysis of the program. The implementation stage of this activity is knowledge sharing with the owner and 10 children of halfway house. The results of this activity are 100% realization of profile video as digital promotional video, 85% improvement of owner’s knowledge and skills regarding digital information media, and 82% improvement of children’s English vocabulary skills at “ClassKu” halfway house.

Keywords: profile video, English learning, halfway house

PENDAHULUAN

Video profil merupakan sebuah media elektronik untuk menyampaikan informasi yang sangat efektif dalam memperkenalkan suatu produk atau usaha. Melalui media visual inilah maka semua informasi dapat dengan mudah dicerna oleh semua kalangan masyarakat. Video profil adalah media yang sangat efektif yang digunakan mempromosikan daerah, produk, dan mempromosikan suatu perusahaan tertentu (Haryoko, 2012). Video Profil adalah sebuah rekaman yang ditayangkan di media audio dalam bentuk visual lainnya dan digunakan untuk isi dari profil suatu instansi. Video profil dapat dengan mudah diunggah melalui media sosial dan disebarakan kepada masyarakat luas untuk kebutuhan instansi, seperti promosi maupun pemasaran. Sementara itu, media sosial adalah perantara di internet yang memungkinkan pengguna untuk merepresentasikan diri maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Rifaldi, 2020).

Video profil juga dapat membantu pengembangan informasi mengenai sebuah program rumah singgah di awal pendirian. Pada saat ini, Rumah Singgah “ClassKu” sudah berdiri selama satu tahun sejak pandemi *Covid-19* pada tahun 2021 sebagai salah satu sarana untuk memberikan pendidikan non-formal kepada anak-anak kurang mampu dengan pola pikir yang cenderung tertinggal untuk bisa menggali potensi mereka baik dalam bidang pendidikan, seni serta kreativitas. Selain itu mereka juga mendapatkan pengetahuan untuk dapat berperilaku sopan kepada setiap orang sehingga dapat memberikan bekal ke depannya kepada mereka dalam bersosialisasi dengan baik di masyarakat luas. Hal ini karena rumah singgah merupakan proses informal yang memberikan suasana resosialisasi anak jalanan terhadap sistem nilai dan norma yang berlaku di masyarakat (Fikriryandi et al., 2016). Adapun peserta dari Rumah Singgah “ClassKu” ini memiliki usia 6 tahun sampai dengan 12 tahun dengan jumlah peserta 10 anak pada bulan Januari 2022.

Penulis ingin mengintegrasikan proses pembentukan karakter dan tata krama tersebut ke dalam salah satu materi pendidikan formal, yaitu bahasa Inggris. Hal ini karena mengacu pada pemberian motivasi anak-anak untuk

berkompetisi dan mendapatkan nilai pembelajaran dan bimbingan di balik materi pendidikan formal yang sistematis. Selain itu, pembelajaran mandiri bukanlah solusi untuk anak-anak dengan SDM rendah di Rumah Singgah “ClassKu” karena ketidaksiapan mental maupun psikologis anak-anak tersebut. Hal ini karena pembelajaran mandiri adalah kesiapan peserta didik untuk melakukan belajar mandiri yang merupakan salah satu cara meningkatkan keterampilan dalam proses belajar yang sangat diperlukan guna memperoleh hasil belajar yang baik dan lebih maksimal (Oishi, 2020). Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan pengabdian dan sekaligus mengangkat topik mengenai video profil Rumah Singgah “ClassKu” serta memberikan beberapa pengetahuan dalam berbahasa Inggris dengan permainan kepada anak-anak Rumah Singgah “ClassKu”. Sebuah penelitian menerangkan bahwa melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk perkembangan emosi, sosial, dan fisik (Mulyati, 2019). Hal ini sama dengan konsep dari Rumah Singgah “ClassKu” tidak terlepas dari pembelajaran menyenangkan untuk anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, permasalahan yang dihadapi oleh pemilik Rumah Singgah “Classku” adalah (1) minimnya media untuk mempromosikan Rumah Singgah “ClassKu” ini kepada masyarakat luas sehingga belum banyak masyarakat yang mengetahui keberadaan Rumah Singgah ini; (2) minimnya pengetahuan pemilik Rumah Singgah “ClassKu” terhadap teknologi informasi maupun media informasi digital sehingga pemilik mengalami kesulitan dalam mencari donatur atau pendukung untuk mendanai Rumah Singgah tersebut, mengingat bahwa Rumah Singgah “ClassKu” menggunakan biaya pribadi dari pemilik sejak awal berdiri; (3) minimnya partisipan pengajar/sukarelawan yang dapat membantu pemilik Rumah Singgah “ClassKu” dalam memberikan materi mengajar maupun alat peraga yang kreatif untuk anak-anak di rumah singgah tersebut.

Oleh karena itu, target dari pengabdian masyarakat ini adalah memberikan ruang serta bahan kepada pemilik sebagai mitra kegiatan pengabdian ini untuk bisa mempromosikan kepada masyarakat luas tentang Rumah Singgah “ClassKu”. Apabila banyak masyarakat sudah mengenal serta mengetahui

keberadaan Rumah Singgah ini, maka diharapkan pemilik pun bisa meminta masyarakat untuk ikut berpartisipasi dalam menyukseskan program Rumah Singgah ini.

METODE

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat di Rumah Singgah ClassKu dilakukan pada bulan Oktober 2021 hingga Januari 2022. Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah *need assessment* atau analisa kebutuhan. Kebutuhan (*need*) adalah kesenjangan atau gap antara sesuatu yang diharapkan dengan keadaan sebenarnya, sedangkan keinginan adalah harapan atau cita-cita terkait dengan pemecahan masalah yang ada (Morisson et al., 2001). Hal ini juga berada dalam istilah suatu instansi di mana kebutuhan belajar untuk memecahkan suatu masalah kinerja yang terjadi dalam instansi tersebut. Dalam tahapan analisa kebutuhan ini, wawancara dengan pihak pendiri Rumah Singgah ClassKu dibutuhkan untuk memperoleh informasi dan mengumpulkan data terkait dengan sejarah rumah singgah tersebut, profil pendiri maupun pengajar, dan profil anak-anak di Rumah Singgah tersebut. Selain itu, observasi di Rumah Singgah ClassKu dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data konkret mengenai keadaan di dalam dan luar instansi. Tahapan analisa kebutuhan ini dilakukan pada awal bulan Oktober 2021. Setelah tahapan analisa kebutuhan dilakukan, dua tim dibentuk dalam kegiatan ini sesuai dengan deskripsi pekerjaan yang terkait, yaitu tim pembuatan video profil oleh 2 mahasiswa semester 5 dari program studi Teknologi Informatika jenjang Strata 1 di STMIK Sinar Nusantara Surakarta dan tim pengajaran Bahasa Inggris oleh 2 dosen mata kuliah Bahasa Inggris umum dari STMIK Sinar Nusantara Surakarta.

Tahapan perijinan kerja sama dilakukan pada akhir bulan Oktober 2021 dengan pemilik Rumah Singgah ClassKu sebagai mitra kegiatan pengabdian masyarakat. Selain itu, tahapan persiapan kegiatan dilakukan juga pada akhir bulan Oktober 2021 dengan pemaparan rencana kegiatan dan perancangan materi video profil dan kegiatan pengajaran bahasa Inggris. Dalam tahapan

persiapan, tim kegiatan pengabdian berdiskusi dengan mitra berkaitan ide-ide perancangan materi video profil dan kegiatan pengajaran bahasa Inggris. Tim kegiatan pengabdian masyarakat mengambil konsep *sharing knowledge* dengan mitra terkait dengan pengambilan gambar untuk video profil dan pengarahan mengenai penyebaran informasi video profil Rumah Singgah ClassKu dengan media sosial, seperti *Whatsapp*, *Youtube*, dan *Instagram*. *Sharing knowledge* memberikan kesempatan yang luas untuk belajar kepada seluruh anggota organisasi sehingga dapat meningkatkan kompetensinya secara mandiri (Widuri, 2018).

Pada tahap akhir kegiatan pengabdian, tim pembuatan video profil mengambil foto maupun video di dalam maupun luar Rumah Singgah “ClassKu”. Sementara itu, tim kegiatan pengajaran bahasa Inggris memberikan materi kepada anak-anak didik di Rumah Singgah “ClassKu” dengan metode komunikatif interaktif, yaitu pemaparan materi, latihan dan permainan tebak kata. Hal ini karena metode pengajaran komunikatif-interaktif mampu meningkatkan kosa kata anak dalam upaya pemerolehan bahasa bagi anak-anak yang kurang mampu mengkomunikasikan hal yang dilihat, dirasa, maupun diraba (Noviyanti et al., 2017). Tahapan pembuatan video profil dan pengajaran bahasa Inggris ini dilakukan selama 3 bulan, yaitu bulan November 2021, Desember 2021, dan Januari 2022 setiap hari Rabu dengan durasi 45 menit setiap pertemuan.

Tahap evaluasi dan penyusunan laporan dilakukan pada awal bulan Februari 2022. Evaluasi adalah kegiatan atau proses untuk menilai sesuatu yang mencakup dua kegiatan, yaitu kegiatan pengukuran dan penilaian (Sudijono, 2013). Tahap ini mengukur dan menilai realisasi pembuatan video profil, pemahaman maupun ketrampilan pemilik Rumah Singgah “ClassKu” terhadap pengetahuan penyebaran informasi melalui media digital dengan *sharing knowledge*, dan pemahaman maupun ketrampilan anak-anak terhadap pengetahuan bahasa Inggris dengan tema “*Animals*” dengan menghafal, menulis, dan melafalkan. Tabel 1 menunjukkan representasi indikator evaluasi dari program kegiatan ini.

Tabel 1 Indikator Pencapaian Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tujuan	Indikator	Target Pencapaian	
		Bobot	Nilai
Realisasi pembuatan video profil	Ketersediaan media informasi kreatif tentang sejarah, lokasi, dan kegiatan rumah singgah “ClassKu”	50%	100%
	Ketersediaan logo dan banner rumah singgah “ClassKu”	50%	
Peningkatan pengetahuan maupun ketrampilan pemilik mengenai media informasi digital	Pengetahuan modernisasi media informasi dengan pemanfaatan teknologi kamera dan aplikasi pengeditan video	50%	100%
	Pengelolaan Mitra terhadap media sosial sebagai media penyebaran informasi rumah singgah	50%	
Peningkatan pengetahuan maupun ketrampilan anak-anak dalam Bahasa Inggris	Anak dapat memahami kosa kata “ <i>Domestic Animal and Farm Animal</i> ” dalam bahasa Inggris dengan benar.	40%	100%
	Anak dapat menulis kosa kata “ <i>Domestic Animal and Farm Animal</i> ” dengan benar.	30%	
	Anak dapat melafalkan kosa kata “ <i>Domestic Animal and Farm Animal</i> ” dengan benar.	30%	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara luring sehingga seluruh pihak yang terlibat, meliputi tim kegiatan pengabdian masyarakat, mitra, dan anak-anak didik di Rumah Singgah “ClassKu”, menerapkan protokol kesehatan dengan memakai masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan dengan sabun sebelum dan setelah kegiatan.

Tabel 2 memberikan ringkasan mengenai kegiatan pengabdian pada bulan November 2021 sebagai awal bulan kegiatan ini. Pada minggu pertama dan kedua di bulan ke-1, seluruh tim kegiatan pengabdian masyarakat mengenalkan diri kepada seorang pengajar sukarela dan anak-anak di Rumah Singgah “ClassKu” sesuai jadwal proses belajar mengajar di rumah singgah tersebut. Pemilik

memberitahukan maksud kedatangan seluruh tim kegiatan pengabdian masyarakat kepada pengajar dan anak-anak didik tersebut. Tim pembuatan video profil mengambil kebutuhan video dengan pemilik Rumah Singgah “ClassKu” berkaitan sejarah atau latar belakang rumah singgah. Gambar 1 di bawah ini merupakan bagian awal video yang menampilkan sejarah berdirinya Rumah Singgah “ClaasKu”.

Tabel 2 Uraian Pelaksanaan Kegiatan Bulan ke-1

Hari, Tanggal	Kegiatan
Rabu, 3 dan 10 November 2021	1) Pengambilan materi sejarah berdirinya Rumah Singgah “ClassKu” untuk video profil. 2) Pengenalan anggota dan pengenalan materi bahasa Inggris dasar kepada pengajar sukarela dan anak-anak di Rumah Singgah “ClassKu”
Rabu, 17 dan 24 November 2021	1) Pengambilan foto dan video outdoor (di luar) Rumah Singgah “ClassKu” untuk video profil. 2) Penyampaian materi kosa kata bermacam-macam nama hewan dengan tema “Farm Animals” kepada pengajar sukarela dan anak – anak Rumah Singgah “ClassKu”



Gambar 1 Storyboard Sejarah Rumah Singgah “ClassKu”

Sementara itu, tim pengajaran bahasa Inggris memberikan materi berupa kosa kata “*Introduction/ Perkenalan diri*” dengan menanyakan nama, umur, dan warna kesukaan, kosa kata “*Greetings/Salam*” dan kosa kata “*Gratitude/Terima kasih*”. Tim pengajar juga memberikan kosa kata “*Rewards/Pujian*” seperti “*Good*”, “*Excellent*”, dan “*Two Thumbs Up*” setelah anak-anak didik tersebut ada

pencapaian. Hal ini karena pembelajar muda sangat memerlukan pujian dan penghargaan sebagai pemacu semangat untuk belajar lebih baik lagi terutama ketika mereka telah mencapai sebuah kemajuan (Utami & Herlina, 2019). Kosa kata “*Greetings/Salam*”, “*Gratitude/ Terima kasih*”, dan “*Rewards/Pujian*” akan sering dipakai oleh tim pengajar sampai sesi terakhir kegiatan sebagai bentuk pengajaran mengenai *attitude/ sopan santun*.



Gambar 2 Kegiatan *Brainstorming* Kosa Kata Bahasa Inggris

Pada minggu kedua di bulan ke-1, tim pengajaran bahasa Inggris memberikan *brainstorming* mengenai kosa kata hewan yang disukai oleh anak-anak di Rumah Singgah “ClassKu” dalam bahasa Inggris. Gambar 2 di atas merupakan gambaran mengenai kegiatan *brainstorming* kepada anak-anak tersebut. Setelah *brainstorming* selesai, tim memberikan kertas yang berisi gambar-gambar hewan dengan tema “*Animal Farms*” dan tim akan memberikan kosa kata hewan-hewan tersebut dalam bahasa Inggris. Di akhir sesi, tim mengajak anak-anak didik untuk menebak nama hewan dalam bahasa Inggris dari suara hewan yang ditirukan oleh tim pengajar. Sementara itu, tim pembuatan video merekam keadaan di luar Rumah Singgah “ClassKu” yang menjadi bahan untuk bagian awal maupun akhir video profil. Pemilik Rumah Singgah “ClassKu”

juga memberikan ide susulan untuk pembuatan *banner* dengan logo yang akan dipasang di bagian luar rumah singgah tersebut.

Tabel 3 Uraian Pelaksanaan Kegiatan Bulan ke-2

Hari, Tanggal	Kegiatan
Rabu, 1 dan 8 Desember 2021	<ol style="list-style-type: none">1) Pengambilan foto dan video indoor (di dalam) Rumah Singgah “ClassKu” untuk video profil.2) Penyampaian materi kosa kata bermacam-macam nama hewan dengan tema “<i>Domestic Animals</i>” kepada pengajar sukarela dan anak – anak Rumah Singgah “ClassKu”
Rabu, 15 & 22 Desember 2021	<ol style="list-style-type: none">1) Perancangan Video Profil kepada Pemilik Rumah Singgah “ClassKu”.2) Perancangan Banner kepada Pemilik Rumah Singgah “ClassKu”.3) Penyampaian materi kosa kata bermacam-macam nama hewan dengan tema “<i>Wild Animals</i>” kepada pengajar sukarela dan anak-anak Rumah Singgah “ClassKu”

Tabel 3 di atas memberikan ringkasan mengenai kegiatan pengabdian pada bulan Desember 2021 sebagai bulan kedua kegiatan ini. Di minggu pertama, tim pembuatan video profil merekam gambar kondisi dan aktivitas di dalam Ruang Singgah “ClassKu”. Waktu perekaman gambar dilakukan bersama dengan proses belajar mengajar oleh tim pengajaran bahasa Inggris. Anak-anak didik belajar mengenai kosa kata bahasa Inggris bermacam-macam hewan dengan tema “*Domestic Animals*” dalam kertas bergambar dan berwarna sebagai media pembelajaran. Anak-anak didik juga belajar dengan bermain gerakan meniru hewan-hewan yang ada di tema “*Domestic Animals*”.



Gambar 3 Storyboard Kegiatan Pendidikan Tata Krama

Pada minggu kedua, tim pengambilan video melakukan proses pembuatan video profil dengan menggunakan *Adobe Premier Pro* dan banner beserta logo Rumah Singgah “ClassKu” dengan menggunakan *Adobe Photoshop*. Gambar 3 di atas merupakan bagian video yang menampilkan salah satu kegiatan pendidikan tata krama anak-anak, yaitu belajar mengantri. Dalam gambar tersebut, pemilik “ClassKu” secara langsung memberikan pendidikan mengenai tata krama untuk mengantri kepada anak-anak didik.



Gambar 4 Kegiatan Latihan Menulis Kosa Kata Bahasa Inggris

Sementara itu, tim pengajar bahasa Inggris melanjutkan proses belajar mengajar di Rumah Singgah “ClassKu” dengan tema “*Wild Animals*”. Dalam

Gambar 4 di atas, anak-anak mengerjakan latihan menulis kosa kata bahasa Inggris macam-macam hewan tersebut dan kemudian dilanjutkan dengan permainan acak kata setelah mendapatkan materi dengan tema “*Wild Animals*”.

Tabel 4 Uraian Pelaksanaan Kegiatan Bulan ke-3

Hari, Tanggal	Kegiatan
Rabu, 5 & 12 Januari 2022	<ol style="list-style-type: none">1) Diskusi hasil perancangan video profil dan <i>banner</i> sementara.3) Mengulang materi tentang “<i>Domestic Animals</i>” dan “<i>Farm Animals</i>”2) Memberikan <i>posttest</i> dengan tebak kata berhadiah kepada anak-anak Rumah Singgah “ClassKu” tentang materi yang sudah diberikan di pertemuan sebelumnya.
Rabu, 26 Januari 2022	<ol style="list-style-type: none">1) Presentasi, pengarahannya, dan serah terima hasil akhir <i>banner</i> dan video profil kepada pemilik rumah singgah “ClassKu”2) Evaluasi materi kosa kata “<i>Animals</i>” kepada anak-anak Rumah Singgah “ClassKu”3) Mewarnai bermacam-macam gambar hewan dan menempelkan hasil karya anak-anak Rumah Singgah “ClassKu” di papan kreasi.

Tabel 4 memberikan ringkasan mengenai kegiatan pengabdian pada bulan Januari 2022 sebagai bulan ketiga kegiatan ini. Tim pembuatan video profil memberikan pemaparan hasil akhir perancangan video profil dan memberikan pengarahannya mengenai penyebaran video profil tersebut sebagai konten promosi di media sosial. Selain itu, tim juga memberikan hasil akhir desain *banner* kepada pemilik Rumah Singgah “ClassKu”. Setelah hasil akhir video profil dan desain *banner* tidak ada revisi dari pihak mitra, maka serah terima dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2022 kepada pemilik rumah singgah tersebut. Gambar 5 di bawah ini merupakan kegiatan serah terima *banner* “ClassKu” kepada pemilik sebagai mitra kegiatan pengabdian masyarakat ini.



Gambar 5 Serah Terima Hasil Video Profil dan Banner kepada Pemilik Rumah Singgah “ClassKu”

Sementara itu, Gambar 6 di bawah ini merupakan kegiatan permainan tebak kata bahasa Inggris. Dalam kegiatan ini, tim pengajaran bahasa Inggris memberikan *posttest* sebagai evaluasi kepada anak-anak didik Rumah Singgah “ClassKu” dengan menggunakan permainan tebak kata berhadiah sebagai penghargaan. Anak didik yang sudah menjawab pertanyaan dengan benar, maka anak tersebut mendapatkan hadiah terlebih dahulu dan memberikan kesempatan anak-anak lain untuk menjawab pertanyaan sehingga seluruh anak didik mendapatkan hadiah. Pada minggu terakhir di bulan terakhir kegiatan, anak-anak didik mewarnai gambar-gambar hewan yang sudah dibahas di pertemuan-pertemuan sebelumnya selama kegiatan ini. Setelah itu, anak-anak tersebut menempelkan hasil karya mewarnai di papan kreasi Rumah Singgah “ClassKu”.



Gambar 6 Kegiatan Permainan Tebak Kata Bahasa Inggris

Sebagai tahap evaluasi dari program kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim pengabdian masyarakat menggunakan indikator yang berfokus pada tujuan kegiatan ini. Tabel 5 di bawah ini merupakan tabel realisasi kegiatan pengabdian masyarakat.

Dalam Tabel 5 tersebut, realisasi pembuatan video memiliki nilai 100%. Sementara itu, peningkatan pengetahuan maupun ketrampilan pemilik mengenai media informasi digital memiliki nilai realisasi 85%. Di antara *Instagram* dan *Youtube*, pemilik akhirnya memilih media sosial *Instagram* untuk dipelajari dan digunakan lebih lanjut sebagai media penyebaran informasi Rumah Singgah “ClassKu” kepada masyarakat luas. Selain itu, dalam program kegiatan ini, peningkatan pengetahuan maupun ketrampilan anak-anak dalam Bahasa Inggris mencapai nilai realisasi 82%. Sebagai hasil total, realisasi kegiatan pengabdian masyarakat ini mencapai keberhasilan 89%. Pembimbingan materi pengetahuan digital kepada pemilik Rumah Singgah “ClassKu” memberikan efek positif yang nyata untuk keberlangsungan rumah singgah tersebut dengan fasilitas yang lebih aman dan nyaman. Informasi digital yang dibuat pun juga berguna sebagai perantara antara keberadaan rumah singgah tersebut dengan donator maupun relawan. Sementara itu, anak binaan Rumah Singgah “ClassKu” tersebut mendapatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan mendapatkan penghargaan diri sebagai anak-anak semestinya di masyarakat. Hal ini karena

rumah singgah merupakan tahap awal bagi seorang anak untuk memperoleh pelayanan selanjutnya di masyarakat sehingga penting menciptakan rumah singgah sebagai tempat yang aman, nyaman, menarik, dan menyenangkan bagi anak binaan sehingga anak akan selalu di rumah singgah (Yunanto, 2018).

Tabel 5 Realisasi Program Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tujuan	Indikator	Target Pencapaian		Realisasi (Persen)	
		Bobot	Nilai	Nilai	Total
Realisasi pembuatan video profil	Ketersediaan media informasi kreatif tentang sejarah, lokasi, dan kegiatan rumah singgah "ClassKu"	50%	100%	100x50% = 50	100
	Ketersediaan logo dan banner rumah singgah "ClassKu"	50%		100x50% = 50	
Peningkatan pengetahuan maupun ketrampilan pemilik mengenai media informasi digital	Pengetahuan modernisasi media informasi dengan pemanfaatan teknologi kamera dan aplikasi pengeditan video	50	100%	80x50% =40	85
	Pengelolaan Mitra terhadap media sosial sebagai media penyebaran informasi rumah singgah	50%		90x50% =45	
Peningkatan pengetahuan maupun ketrampilan anak-anak dalam Bahasa Inggris	Anak dapat memahami kosa kata " <i>Domestic Animal and Farm Animal</i> " dalam bahasa inggris dengan benar.	40%		85x40% =34	82
	Anak dapat menulis kosa kata " <i>Domestic Animal and Farm Animal</i> " dengan benar.	30%	100%	80x30% =24	
	Anak dapat melafalkan kosa kata " <i>Domestic Animal and Farm Animal</i> " dengan benar.	30%		80x30% =24	

SIMPULAN

Berdasarkan dari proses pendampingan dan evaluasi, tim pengabdian masyarakat merangkum kesimpulan bahwa pembuatan video profil dapat membantu pengembangan Rumah Singgah “ClassKu” dalam memberikan informasi melalui video kreatif dari media sosial yang tersebar kepada masyarakat sehingga mengoptimalkan tujuan rumah singgah tersebut. Pendampingan tim pengabdian masyarakat terkait dengan penyebaran video profil dalam media sosial juga memberikan wawasan teknologi informasi kepada pemilik Rumah Singgah “ClassKu”. Selain itu, alat peraga pembelajaran bahasa Inggris dari tim pengabdian masyarakat juga ke depannya memberikan manfaat untuk proses belajar mengajar di Rumah Singgah “ClassKu”. Tim pengabdian masyarakat juga menyarankan adanya kerja sama lebih lanjut untuk optimalisasi Rumah Singgah “ClassKu” berkenaan dengan pendampingan teknologi informasi sebagai promosi dan *marketing* program tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Fikriryandi, P., Asiah, D. H. S., & Hidayat, E. N. (2016). Pemberdayaan anak jalanan di rumah singgah. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 82. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1>
- Haryoko, T. (2012). Pembuatan video company profile rumah sakit amal sehat wonogiri. *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.0809/seruni.v1i1.412>
- Morisson, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2001). *Designing Effective Instruction* (3rd ed.).
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pembelajaran. *Alim: Journal of Islamic Education*, 1(2), 291. <https://doi.org/10.51275/alim.v3i2>
- Noviyanti, D., Sutini, A., & Kurniawati. (2017). Pendekatan komunikatif interaktif untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.10550>
- Oishi, I. R. V. (2020). Pentingnya belajar mandiri bagi peserta didik di perguruan tinggi. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 50. <https://doi.org/https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i2>
- Rifaldi, W. (2020). *Pemanfaatan media sosial instagram sebagai media promosi pemasaran makanan di banjarbaru (studi pada akun instagram @burgerberkahbersama)*. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Albanjari.

- Sudijono, A. (2013). *Pengantar evaluasi pendidikan* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Utami, N. C. M., & Herlina. (2019). *Teaching english to elementary school studenys* (Y. N. I. Sari (ed.); 1st ed.). Bumi Aksara.
- Widuri, N. R. (2018). Implementasi knowledge sharing (berbagi pengetahuan) di kalangan pustakawan. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 4(2), 660. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20961/jpi.v4i2.33744>
- Yunanto, P. B. (2018). *Kajian Fleksibilitas Ruang Pada Rumah Singgah Anak Jalanan di Losari Ngaglik Sleman Studi Kasus : Proyek Pengabdian Masyarakat Rumah Ngaji Anak Jalanan di Losari Sleman*. Tesis tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.