

STRATEGI PENINGKATAN MINAT LITERASI ANAK BERBAHASA INGGRIS DI RUMAH SUSUN MARUNDA

Indra Gunara Rochyat^{1*}, Ainur Rosyid², Adisti Ananda Yusuff³

^{1*}Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain & Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

²Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul

³Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain & Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara 9, Jakarta Barat, Indonesia

indragunara@esaunggul.ac.id*, ainur.rosyid@esaunggul.ac.id, adisti.ananda@esaunggul.ac.id

(*) Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract

This community service program was carried out in Neighborhood Rusunawa Marunda, with partners from economically non-productive community groups who participated in English language learning activities. Teaching and learning activities were carried out in a public space in the complex that did not have adequate supporting facilities. The main problems were divided into two aspects. Physical aspects included the lack of facilities for storing books and learning tools, thereby hampering the effectiveness of the learning process. Non-physical aspects include low interaction between teachers and students due to limited teaching staff. The PKM was implemented using participatory methods in activities, which included the provision of learning infrastructure and supporting learning. The solutions implemented included the provision of metal cabinets, bookshelves, new blackboards, and the addition of teaching staff through an interactive storytelling program. The program successfully created a conducive learning environment, improved communication skills, and strengthened collaboration between teachers and students. As a result, the target community was able to improve their literacy, knowledge, and skills. The application of appropriate solutions in physical and non-physical aspects demonstrates the importance of community-based learning facility innovations in improving the quality of education in public housing complexes. The concrete outcome of the PKM activity in the Marunda public complex is an impact that is not only short-term but also builds a foundation for literacy, language skills, and a sustainable participatory learning culture. The benefits directly felt by the participants encourage increased learning productivity and strengthen the role of partners as an educational ecosystem.

Keywords: *community service; learning innovation; literacy; Marunda housing complex; storytelling.*

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Rukun Tetangga 001/010 Rusunawa Marunda, Cilincing, dengan mitra kelompok masyarakat non produktif secara ekonomi yang tergabung dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan belajar dan mengajar dilakukan di ruang publik rusun yang belum memiliki sarana pendukung memadai. Permasalahan utama terbagi menjadi dua aspek, yaitu fisik dan non fisik. Aspek fisik meliputi ketiadaan fasilitas penyimpanan buku dan alat belajar, serta papan tulis yang tidak layak pakai sehingga menghambat efektivitas proses pembelajaran. Aspek non fisik mencakup rendahnya interaksi antara guru dan peserta didik akibat keterbatasan tenaga pengajar. Pelaksanaan PKM dilakukan dengan metode partisipatif pada aspek kegiatan sosial kemasyarakatan yang meliputi penyediaan sarana prasarana pembelajaran dan aspek kegiatan pendukung pembelajaran. Solusi yang diterapkan meliputi penyediaan lemari besi, rak buku, papan tulis baru, serta penambahan tenaga pengajar melalui program *storytelling* interaktif. Program ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan memperkuat kolaborasi antara guru dan peserta didik. Dampaknya, masyarakat sasaran yang terdiri dari anak-anak PAUD dan sekolah dasar mampu meningkatkan literasi, pengetahuan, dan keterampilannya. Penerapan solusi tepat guna dalam aspek fisik dan non fisik menunjukkan pentingnya inovasi fasilitas pembelajaran berbasis partisipasi masyarakat

dalam meningkatkan kualitas pendidikan di lingkungan rusunawa. Luaran kongkret dari kegiatan PKM di Rusunawa Marunda adalah Impact yang tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga membangun fondasi literasi, keterampilan bahasa, dan budaya belajar partisipatif yang berkelanjutan di masyarakat. Kebermanfaatannya yang dirasakan langsung oleh peserta mendorong peningkatan produktivitas pembelajaran dan memperkuat peran mitra sebagai ekosistem pendidikan.

Kata kunci: pengabdian kepada masyarakat; inovasi pembelajaran; literasi; Kompleks Perumahan Marunda; bercerita.

PENDAHULUAN

Peningkatan pelayanan atas program pemberdayaan kemitraan masyarakat (PKM) di Rusunawa Marunda Cilincing sesuai dengan program Asta Cita yang telah dicanangkan oleh Pemerintah Indonesia. Peningkatan berupa pelayanan yang bersifat fisik dan pelayanan yang bersifat non fisik kepada khalayak tidak produktif secara ekonomi diyakini mampu memperkuat sumber daya manusia dari bidang pendidikan. *Sustainable Development Goals* (SGD) #1 yang menjadi tujuan PKM akan berdampak pada masyarakat yang memiliki akses pendidikan yang sama. SDG #2 menjadi tujuan karena PKM diiringi dengan inovasi dari aspek teknologi agar sasaran mendapatkan nilai fungsional dan merasa aman dan nyaman dari fasilitas yang disediakan. Hasil PKM ini selaras dengan Indikator Kinerja Utama (IKU), seperti IKU 2 dan IKU 3 yang bermanfaat bagi mahasiswa yang terlibat pada persoalan-persoalan aspek sosial kemasyarakatan.

Rusunawa Marunda di Kecamatan Cilincing Jakarta Utara dibangun untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. PKM dari Universitas Esa Unggul di Rusunawa Marunda dilaksanakan kepada kelompok masyarakat tidak produktif secara ekonomi adalah dengan melaksanakan layanan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Kebutuhan layanan yang bersifat non fisik berupa bantuan tenaga pengajar tambahan kepada fasilitas pendidikan Berbahasa Inggris yang telah tersedia. Terdapat juga kebutuhan layanan yang bersifat fisik di ruang pendidikan tersebut, sehingga menjadi program peningkatan layanan. Menyoroti kemitraan dengan institusi seperti sekolah dan komunitas untuk sebuah lingkungan pendidikan sangat relevan untuk kemitraan masyarakat [1].

Aktivitas pembelajaran memanfaatkan ruang publik yang tersedia terdapat berbagai persoalan yang menghambat peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Kondisi mitra sasaran melakukan aktifitas pendidikan di ruang publik di lantai 2 bersifat sementara. Mitra pada saat Tim PKM melakukan observasi sedang mempersiapkan ruangan publik khusus untuk kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris bagi khalayak sasaran.

Hasil analisis dari kondisi mitra terdapat kurangnya sarana pembelajaran untuk peserta, sehingga minat literasi menjadi lemah. Kondisi mitra hanya menyediakan alat pembelajaran sebagai alat bantu, seperti papan tulis, meja, bangku dan penyimpanan buku ala kadarnya. Semua sarana tersebut disediakan dari inventaris RT 001/10 Rusunawa yang dibantu oleh sebagian warga yang kebetulan memiliki anak sebagai peserta didik.

Literasi merupakan fondasi utama dalam pengembangan kapasitas kognitif, bahasa, dan karakter anak, terutama pada kelompok masyarakat yang memiliki keterbatasan akses terhadap sarana dan metode pembelajaran yang memadai. Rendahnya literasi tidak hanya berdampak pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, serta memahami pengetahuan dan keterampilan baru.

Urgensi literasi menjadi semakin penting karena bahasa asing membutuhkan pendekatan yang kontekstual, menyenangkan, dan interaktif agar mudah dipahami. Kegiatan bercerita menjadi metode strategis untuk menjembatani kebutuhan tersebut, karena mampu mengintegrasikan unsur bahasa, imajinasi, emosi, dan interaksi sosial dalam satu proses pembelajaran.

Hasil pengamatan dan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya di lingkungan mitra menunjukkan beberapa permasalahan. Kegiatan pembelajaran masih berfokus pada pendekatan konvensional dengan interaksi satu arah antara pengajar dan anak-anak, sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, terdapat kesenjangan dalam ketersediaan dan pengelolaan fasilitas fisik yang kurang mendukung kenyamanan belajar. Peran mitra juga masih terbatas sebagai pelaksana kegiatan rutin tanpa didukung oleh metode, panduan, dan sistem evaluasi yang terstruktur, sehingga keberlanjutan program sangat bergantung pada pihak eksternal. Di samping itu, belum terdapat integrasi yang kuat antara aspek literasi, *storytelling*, dan pemberdayaan masyarakat.

Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam menjembatani kesenjangan tersebut melalui

pendekatan terpadu antara inovasi fisik dan nonfisik. Pertama, menghadirkan model pembelajaran bercerita partisipatif berbahasa Inggris, yang secara langsung meningkatkan interaksi antara pengajar dan anak-anak, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Kedua, penyediaan fasilitas fisik berkontribusi pada terciptanya lingkungan belajar yang lebih nyaman, tertata, produktif, dan berkelanjutan. Ketiga, kegiatan ini memperkuat kapasitas dan kemandirian mitra tanpa ketergantungan pada pihak eksternal. Keempat, mengintegrasikan literasi dan *storytelling* sebagai strategi pemberdayaan, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga berkontribusi pada penguatan pelayanan pendidikan di lingkungan masyarakat.

Tujuan pelaksanaan kegiatan dan kaitannya dengan SDG adalah untuk mewujudkan pendidikan yang inklusif dan berkualitas bagi semua dan bahwa pendidikan adalah salah satu kendaraan yang paling ampuh untuk pembangunan berkelanjutan. Untuk itu program peningkatan pelayanan yang bersifat fisik maupun non fisik di lokasi mitra menjadi penting untuk menopang kegiatan yang sudah berjalan. Pemberdayaan yang fokus pada fasilitas dan infrastruktur pembelajaran menjadi relevan untuk aspek fisik program sejenis ini [2].

Tujuan pelaksanaan kegiatan dan kaitannya dengan IKU. Kegiatan ini juga sejalan dengan RIRN bidang material maju dimana penyediaan fasilitas fisik yang disesuaikan dengan keadaan lingkungan. Kegiatan ini juga sejalan dengan Misi Asta Cita ke empat yang bertujuan mengembangkan sumber daya manusia melalui peningkatan kualitas pendidikan. Fokus kegiatan pemberdayaan kemitraan ini adalah menambah fasilitas fisik sebagai pelayanan yang bersifat aksesibilitas dan penyediaan tenaga pengajar tambahan untuk meningkatkan kemajuan pemahaman dan keterampilan terhadap peserta didik.

Kegiatan PKM ini memiliki manfaat pada aspek sosial ekonomi kemasyarakatan dengan kebutuhan-kebutuhan untuk mitra non produktif. Peserta didik sebagai sasaran mitra sangat membutuhkan aksesibilitas yang baik terhadap pengetahuan yang mereka inginkan. Manfaat lainnya yang bisa dipetik bahwa segenap unsur pengurus rukun tetangga bersama warga turut serta membantu program PKM ini.

Feliza mengatakan bahwa pemberdayaan komunitas dalam pendidikan berkelanjutan relevan dengan kemitraan masyarakat dan aspek non-fisik [3]. Nugorho menjelaskan terkait peningkatan minat literasi, bawa untuk memajukan sebuah pemberdayaan non fisik, maka kegiatan

harus berfokus pada literasi digital di komunitas marginal, hal ini tentunya sangat relevan untuk inovasi teknologi dan masyarakat tidak produktif [4]. Windah menyarankan bahwa pelayanan literasi melalui organisasi masyarakat seperti di tempat marginal harus mendapat dan mendukung tujuan akses pendidikan yang sama [5]. Rubiyad menjelaskan bahwa studi tentang fasilitas baca dalam sebuah komunitas bisa dilihat dari keadaan fisik dan non fisik, tentu hal ini sangat relevan untuk disebut sebagai “pojok literasi” berikut fasilitas fisik di rusunawa [6]. Pernyataan diatas sebagian besar menegaskan bahwa PKM di Rusun Marunda sejalan dengan kegiatan yang dilaksanakan. Berlandaskan dukungan ini dan dengan faktor bahwa sebagian dari warga masih memiliki keterbatasan dalam akses pendidikan, dan keterampilan kompetensi dasar, menjadi alasan yang kuat dilaksanakan program ini.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode partisipatif digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan pada sasaran non-produktif secara ekonomi. Kegiatan ini dilaksanakan melalui dua aspek utama, yaitu penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran serta kegiatan pendukung lainnya. Partisipasi mitra menjadi bagian penting dalam mengidentifikasi kebutuhan, khususnya terkait kenyamanan dan efektivitas proses belajar peserta didik. Tahap akhir kegiatan meliputi evaluasi pelaksanaan program serta penyusunan rencana keberlanjutan program. Rangkaian metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Metode kegiatan

Kegiatan	Tujuan	Luaran
Observasi	pengamatan holistik	Persoalan: 1. tempat bahan ajar 2. Strategi pembelajaran
Wawancara	Ketua RT dan jajarannya serta warga Rusunawa menjadi informan	1. pengadaan perkakas baru. 2. penambahan tenaga pengajar 3. buku dan alat belajar baru. 4. strategi pembelajaran
Analisis	Hasil observasi dan hasil wawancara dianalisis dan akan menjadi rekomendasi	Analisis data di kategorisasi menghasilkan data fisik dan non fisik.
Solusi	Pelaksanaan Sajian data	1. Lemari berbahan besi dengan desain pintu kaca

Kegiatan	Tujuan	Luaran
Metode pendekatan	1. Kesepakatan dengan mitra 2. Kesesuaian volume pekerjaan 3. skala prioritas 4. Partisipasi mitra	2. Lemari buku tidak menggunakan pintu
		3. meja guru rendah
		4. tenaga pengajar tambahan
		5. Penambahan buku
Desain dan Penerapan Teknologi	1. Kebutuhan Desain produk 2. Kebutuhan Desain interior 3. Kebutuhan desain bahan ajar baru	1. menghasilkan surat kemitraan, surat anggota organisasi mitra.
		2. Pekerjaan yang dilaksanakan oleh tim
		3. Prioritas pada pekerjaan fisik
Sosialisasi	1. FGD dengan mitra dan warga 2. media koran dan media sosial pemberdayaan.	4. Mitra mengawal dan mengawasi pekerjaan
		1. Desain perkakas harus sesuai dengan kebutuhan mitra, fungsional dan mudah digunakan, menarik,
		2. implementasikan penerapan teknologi.
Pelatihan	pelatihan dilakukan pada program bersifat non fisik	3. buku bahan ajar stryelling harus sesuai dengan kebutuhan.
		1. Meningkatnya kesadaran masyarakat
Pendampingan dan evaluasi	1. Pendampingan 2. Evaluasi	2. Meningkatnya partisipasi peserta didik
		3. Meningkatnya kualitas hidup
Keberlanjutan program	memastikan program dapat berkelanjutan dan memberikan manfaat jangka panjang.	Pelatihan dilakukan kepada tenaga pengajar pembantu
		1. Mitra harus mempertahankan pengetahuan.
		2. Mitra harus merawat perkakas
		3. Mitra meningkatkan kemandirian
		4. Tim melakukan pengawasan dan pengendalian anggaran.
		1. Keterlibatan masyarakat mitra yang aktif dan berkelanjutan.
		2. Kemitraan yang kuat antara tim dan mitra
		3. Alih teknologi.
		4. Pengelolaan program yang baik, transparan, dan akuntabel.
		5. Evaluasi dan pemantauan yang teratur

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Tahapan awal dalam kegiatan ini adalah observasi lapangan yang dilakukan secara langsung di lingkungan Rusunawa Marunda. Dokumentasi kegiatan observasi ditampilkan pada Gambar 2.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Gambar 1. Kegiatan Observasi

Tahap observasi adalah kegiatan pengamatan yang bersifat holistik dan sistematis terhadap fenomena pembelajaran di Rusunawa Marunda guna memperoleh data yang valid. Fokus kepada kebutuhan manusia adalah hal yang utama [7].

Tahap wawancara dilakukan sekaligus dengan tahapan observasi. Ketua RT dan jajarannya menjadi orang yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan objek pemberdayaan. Selain itu subyek wawancara juga berasal dari warga dan peserta didik.

Tahap analisis diperoleh dari hasil observasi dan hasil wawancara dianalisis dan akan menjadi rekomendasi bagi tim tentang pemberdayaan yang tepat untuk peningkatan pelayanan di ruang pembelajaran publik.

Tahap solusi adalah dari hasil sajian data yang telah dikategorisasikan dan telah dianalisis kemudian menghasilkan beberapa rekomendasi untuk dikerjakan dan dilaksanakan oleh tim abdimas.

Tahap pendekatan melalui tahap:

1. Kesepakatan bahwa tim sepakat dengan mitra dengan mengerjakan sesuai yang telah digariskan bersama,
2. Kesesuaian *volume* pekerjaan, yaitu kerjasama yang telah disepakati kemudian berlanjut dengan membahas pekerjaan lebih detail,
3. Skala prioritas, yaitu berlandaskan rekomendasi pekerjaan dengan mitra, maka yang akan dilaksanakan terlebih dahulu adalah pekerjaan fisik kemudian pekerjaan non fisik,
4. Partisipasi mitra, dimana mitra turut berpartisipasi dalam kegiatan mencari informasi tentang sumberdaya material dan sumberdaya manusia untuk membantu tim. Mitra juga membantu mengawasi setiap langkah-langkah yang dilaksanakan oleh tim.

Tahap desain penerapan teknologi melalui tahapan menganalisis kebutuhan desain produk untuk menyediakan produk lemari yang fungsional, aman, dan estetik. Kemudian menganalisis kebutuhan desain interior untuk menciptakan ruang yang fungsional, nyaman, dan estetik. Kemudian menyediakan kebutuhan desain bahan ajar baru seperti bahan ajar storytelling yang berkualitas.

Tahap sosialisasi dilakukan dengan mengadakan pertemuan dan diskusi dengan mitra dan warga untuk memperkenalkan program pemberdayaan dan memahami kebutuhan dan keinginan mitra. Menggunakan media koran dan media sosial untuk menyebarkan informasi tentang program pemberdayaan dan mengadakan pertemuan dengan tokoh masyarakat tahap pelatihan tidak dilakukan pada program pemberdayaan yang bersifat fisik namun pelatihan dilakukan pada program pemberdayaan yang bersifat non fisik, yaitu kepada guru pembaca cerita anak melalui pembekalan strategi bercerita untuk anak.

Tahap pendampingan setelah program pemberdayaan mitra selesai sangat penting untuk memastikan bahwa mitra dapat mempertahankan dan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang telah diperoleh selama program pemberdayaan.

Tahap evaluasi adalah pengawasan terhadap kemajuan mitra dalam mengelola dan mengembangkan program pemberdayaan. Keberlanjutan program pemberdayaan kemitraan masyarakat sangat penting untuk memastikan bahwa program tersebut dapat berkelanjutan dan memberikan manfaat jangka panjang bagi mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk Teknologi Dan Inovasi

Penyelesaian secara fisik berfungsi merawat buku ajar dan sebagai alat penyimpanan alat belajar. Penggunaan alat yang baik memiliki keunggulan signifikan dalam konteks lingkungan belajar berbasis komunitas yang digunakan secara intensif dan bergantian [8]. Salah satu produk yang dihasilkan adalah lemari penyimpanan alat belajar yang ditunjukkan pada Gambar 2.

Bahan berkualitas digunakan dalam struktur utama pembangun lemari sedangkan bagian lain seperti pintu akan divariasikan menggunakan kaca. Inovasi terletak pada bahan cara perakitan lemari dengan sistem *knockdown* (mudah bongkar pasang). Ketahanan ini memastikan buku, alat ajar, dan perlengkapan pembelajaran tersimpan dengan

aman dan rapi, tanpa risiko kerusakan yang dapat mengganggu kontinuitas kegiatan belajar.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 2. Lemari Penyimpanan Alat Belajar

Selain itu, rak buku yang ditunjukkan pada Gambar 3 dirancang dengan konsep modular untuk mendukung fleksibilitas penggunaan.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 3. Rak Buku

Rancangan lemari modular/*knockdown* dan prinsip *sustainable design* akan sangat mendukung argumentasi penggunaan lemari *knockdown* tahan lama dan hemat ruang [9]. Studi desain lemari modular yang mengakomodasi kebutuhan

pengguna (mobilitas, kustomisasi), cocok dengan kebutuhan rak/lemari di ruang publik rusunawa [10]. Sistem penyambungan yang kompatibel dengan prinsip *Design for Disassembly* berguna untuk memilih sambungan kuat namun mudah bongkar pasang untuk lemari/rak [11].

Lemari penyimpanan buku cerita berbahasa Inggris dibuat tanpa pintu juga dengan teknologi knockdown. Demikian juga dengan pengadaan meja dan papan tulis yang multifungsi sebagai alat untuk menyimpan bahan ajar sementara dan alat pembelajaran lainnya. Lemari seperti ini memudahkan peserta yang masih anak-anak dengan mudah menjangkau buku. Pemberdayaan yang fokus pada akses pendidikan inklusif akan sangat mendukung tujuan kepada akses pendidikan yang sama [1]. Meja berbahan dasar kayu olahan yang dilapisi oleh melamin, begitu juga dengan papan tulis. Salah satu produk meja pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 4.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
 Gambar 4. Meja Pembantu

Desain meja mudah untuk dibongkar pasang dan mudah untuk dipindah-pindahkan karena ruang pembelajaran merupakan fasilitas publik. Meja pendek seperti *coffee table* memungkinkan keleluasan dan kenyamanan oleh gerak apabila ditinjau dari aspek ergonomi [12].

Rangkuman produk teknologi dan inovasi yang dihasilkan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Produk teknologi dan Inovasi

Produk	Teknologi	Inovasi
Lemari guru	tahan karat,	1. Pintu kaca 2. Sistem knockdown
rak buku	HPL	1. Ramah akses bagi anak 2. Sistem knockdown

Produk	Teknologi	Inovasi
Meja duduk	HPL	1. Ramah akses bagi guru 2. Sistem knockdown cerita yang bergambar
Buku cerita anak	Laminasi hard cover	

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Strategi Inovasi Non Fisik

Selain aspek fisik, penyelesaian permasalahan juga dilakukan melalui strategi non fisik, yaitu dengan menambahkan tenaga pengajar pembantu yang berfokus pada kegiatan *storytelling* berbahasa Inggris. Penggunaan buku cerita bergambar berkualitas menjadi media utama dalam mendukung proses pembelajaran, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
 Gambar 5. Buku Cerita Bergambar Berkualitas

Buku cerita bergambar berbahasa Inggris ditambah jumlahnya dengan buku yang berkualitas dari aspek sampul dan bahan kertasnya agar lebih tahan lama. Teknologi buku cerita bergambar yang berkualitas dengan sampul *hard cover* dan kertas halaman menggunakan ketebalan yang cukup tahan lama akan memberikan sensasi membaca yang baru bagi anak. Strategi inovasi *storytelling* yang diterapkan dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Strategi inovasi bercerita

Produk	Teknologi	Strategi Inovasi
Tenaga Pengajar Tambahan	1. Menggunakan buku ajar (<i>story telling</i>) bahan berkualitas. 2. Kombinasi gambar dan narasi 3. Menggunakan media rekam	1. Inovasi <i>storytelling</i> memuat faktor emosi, konflik, perubahan, dan makna 2. Memuat 3 (tiga) babak: masalah, proses (konflik), dan hasil 3. Penjagaan ritme 4. Terelasi dengan kehidupan nyata 5. Penutup dengan kesan yang mendalam 6. Rekaman cerita dapat diputar ulang

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Keberadaan fasilitas penyimpanan yang andal menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, terorganisasi, dan profesional. Hal ini berdampak pada meningkatnya fokus peserta didik, efisiensi waktu pembelajaran, serta keberlanjutan pemanfaatan fasilitas oleh mitra. Dengan demikian, teknologi berkontribusi secara tidak langsung namun signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pemberdayaan mitra dalam jangka panjang.

Strategi inovasi metode *storytelling* dengan penambahan tenaga pengajar dirancang dengan memperhatikan beberapa unsur penting, yaitu faktor emosi yang mampu membuat pendengar merasakan keterlibatan secara emosional, faktor konflik yang menggambarkan adanya gesekan antara keinginan dan kenyataan sehingga menumbuhkan kepedulian, faktor perubahan yang menunjukkan perkembangan karakter atau cara pandang sehingga cerita memiliki arah dan tujuan, serta faktor makna yang memberikan nilai atau pesan yang dapat dijadikan pedoman oleh pendengar. Selain itu, *storytelling* juga disusun dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap masalah yang diawali dengan keresahan, rasa penasaran, atau pertanyaan, tahap konflik yang menggambarkan tantangan atau proses yang dihadapi, serta tahap hasil yang merupakan titik balik cerita berupa solusi atau pelajaran yang dapat dipahami oleh pendengar. Implementasi kegiatan *storytelling* ditunjukkan pada Gambar 6.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 6. Penutur Cerita

Penjaagaan ritme menuntut penutur cerita untuk mengalirkan narasi dengan cepat namun tidak terburu-buru agar pendengar tidak kehilangan momentum. Memotong bagian yang tidak penting, variasi tampilan dan transisi. Relasi cerita dengan kehidupan nyata mengutamakan kejujuran yang memperlihatkan kegagalan atau kekurangan membuat cerita lebih nyata [15]. Menutup cerita dengan kesan yang menempel kepada pendengar karena tersentuh, tercerahkan atau tersadarkan dilakukan dengan memberi pemahaman lebih,

berupa kalimat reflektif maupun pertanyaan sederhana agar mudah diingat.

Penerapan Teknologi Dan Inovasi Kepada Masyarakat

Penerapan teknologi dalam program ini bertujuan untuk memperluas jangkauan dan efektivitas kegiatan literasi di lingkungan Rumah Susun Marunda. Solusi dari persoalan fisik melalui strategi penerapan teknologi dan inovasi sederhana dalam bentuk penambahan rak lemari besi dan rak buku multifungsi, program ini menjadi relevan sebagai solusi praktis dan berkelanjutan untuk peningkatan kualitas kegiatan belajar di lingkungan rusunawa. Penerapan teknologi dalam konteks ini berfokus pada teknologi material dan desain ergonomis, yang menyesuaikan kebutuhan masyarakat dengan ruang terbatas.

Menggunakan lemari besi antikarat dan tahan lama, didesain agar tahan lembap dan aman bagi penyimpanan alat belajar, buku, maupun perangkat elektronik sederhana (tablet, speaker, dll). Lemari menerapkan prinsip teknologi desain modular agar rak bisa dirakit, dibongkar, dan disusun ulang sesuai kebutuhan ruang. Inovasi ini relevan bagi lingkungan rusun yang memiliki keterbatasan luas namun memerlukan fleksibilitas ruang. Program literasi di perpustakaan sekolah sangat relevan dengan program fisik seperti rak buku dan fasilitas pembelajaran lainnya secara fisik [13].

Desain tata letak fasilitas pembelajaran yang diterapkan dalam program ini ditunjukkan pada Gambar 7.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 7. Desain Tata Letak Perkakas

Inovasi tidak hanya terletak pada produk fisik tetapi juga pada konsep non fisik dimana lebih fokus pengelolaan dan pemberdayaan masyarakat, yaitu dengan inovasi desain partisipatif. Warga rusunawa dilibatkan dalam proses perancangan tata letak dan penataan rak, sehingga mereka memiliki rasa memiliki terhadap fasilitas baru

tersebut. Rak buku bukan sekadar tempat penyimpanan, tetapi difungsikan sebagai “Pojo Literasi” tempat anak-anak belajar, membaca, dan bercerita. Strategi ini menciptakan ruang interaksi sosial positif antarwarga non produktif melalui kegiatan seperti mendonasikan buku, berbagi alat belajar, dan sesi membaca bersama.

Di masa yang akan datang dalam aktivitas bercerita dapat juga memanfaatkan teknologi yang dapat digunakan untuk merekam cerita, mendokumentasikan, dan menyebarkan cerita-cerita dalam bentuk audio atau video digital. Hal ini memungkinkan anak-anak dan warga dapat mengakses cerita kapan saja melalui gawai. Cerita menjadi arsip digital yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran [14].

Pemanfaatan media sosial seperti Instagram, YouTube, dan TikTok juga digunakan untuk mendiseminasikan hasil kegiatan bercerita serta karya anak-anak. Hal ini bermanfaat dalam meningkatkan partisipasi masyarakat dan kesadaran pentingnya literasi, juga mendorong kolaborasi antarwarga dan memperkuat identitas komunitas rusun. Peralatan rekam audio visual sederhana (gawai) menjadi teknologi praktis yang mendukung pelaksanaan kegiatan bercerita. Membuat suasana lebih menarik dan interaktif dan mengajarkan warga penggunaan teknologi sederhana untuk kegiatan edukatif [4]. Inovasi dalam program ini terletak pada cara baru mengintegrasikan literasi, budaya bercerita, dan teknologi.

Impact (Kebermanfaatan dan Produktivitas)

Dampak keberlanjutan dari program ini terlihat pada peningkatan kesadaran literasi serta keterampilan lingkungan belajar. Kegiatan storytelling tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca, tetapi juga mampu melatih keterampilan komunikasi, berpikir kritis, serta ekspresi kreatif peserta didik. Dengan demikian, literasi berkembang menjadi aktivitas yang menyenangkan dan berkelanjutan.

Selain itu, program ini turut meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mengelola fasilitas bersama berbasis teknologi sederhana, sehingga mendorong kemandirian mitra dalam menjaga dan memanfaatkan sarana pembelajaran. Lebih lanjut, tercipta ruang edukatif yang berkelanjutan dan kondusif, yang mampu mendukung perkembangan anak-anak di Rusunawa Marunda secara optimal.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat di Rusunawa Marunda berhasil mengintegrasikan

penerapan teknologi dan inovasi fisik serta nonfisik dalam meningkatkan literasi dan kualitas pembelajaran masyarakat nonproduktif. Penerapan teknologi fisik diwujudkan melalui penyediaan fasilitas pembelajaran berupa lemari besi tahan karat, rak buku, meja multifungsi, dan buku cerita bergambar berkualitas, yang didukung inovasi sistem knockdown untuk fleksibilitas pemanfaatan ruang publik terbatas. Pendekatan ini meningkatkan efisiensi, daya tahan, dan keteraturan sarana belajar.

Secara nonfisik, inovasi difokuskan pada pengembangan metode pembelajaran berbasis storytelling interaktif yang memperkuat komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Metode ini menumbuhkan empati, imajinasi, dan pemahaman melalui unsur emosi dan makna cerita, serta diperkuat dengan pemanfaatan media rekam sederhana dan platform digital untuk memperluas jangkauan dan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan konten literasi.

Secara keseluruhan, penerapan teknologi dan inovasi tersebut berdampak pada meningkatnya kesadaran literasi, kemandirian warga dalam mengelola fasilitas, dan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, kolaboratif, dan berkelanjutan. Ke depan, pengembangan literasi digital melalui produksi konten, penguatan kolaborasi multipihak, peningkatan fasilitas ramah inklusi, serta evaluasi berkala diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan replikasi model pemberdayaan masyarakat di lingkungan rusun lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Kemendikbudsaaintek yang telah memberikan dana hibah PKM pada pelaksanaan tahun 2025. Ucapan terima kasih kepada mitra PKM Jajaran kepengurusan Rukun Tetangga 01/10 yang telah memberikan fasilitas dan kepada anak-anak peserta pendidikan Bahasa Inggris Rusunawa Marunda Cilincing

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Afrianti, “Literature Study: School and Community Partnership Model to Improve the Quality of Educational Environment,” *PPSDP International Journal of Education*, vol. 3, no. 2, 2024.
- [2] I. M. Azzahra, “Learning facilities and infrastructure based on the characteristics of Children with Special Needs in inclusive education,” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia DinI*, vol. 5, no. 2, 2022,

- doi:
<https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i2.14432>.
- [3] N. Faliza, "Community Empowerment In Building Sustainable And Dignified Community Education," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*, Vol. 5, No. 4, 2024, Doi: <https://doi.org/10.31004/Cdj.V5i4.33348>.
- [4] R. Nugroho, "Construction Of Knowledge And Learning Experience To Build Digital Literacy In Marginal Communities," *Journal Of Nonformal Education*, Vol. 10, No. 2, 2024, Doi: <https://doi.org/10.15294/Jone.V10i2.4826>.
- [5] W. Andi, "Community Organization-Based Literacy Empowerment For Women To Support Acceleration Of Indonesian Digital Civilization Index," *Jppmi*, Vol. 3, No. 3, 2023, Doi: <https://doi.org/10.59247/Jppmi.V3i3.151>.
- [6] A. Rubiyad, "Increasing Reading Interest And Literacy In The Community Through The Community Reading Garden (Tbm) Program In Gempol Village, Gempol District, Cirebon Regency," *Ijcs: Indonesia Journal For Community Service And Empowerment*, Vol. 1, No. 1, 2025, Doi: <https://doi.org/10.59966/Anrn0s24>.
- [7] S. Szökeová, "First And Second Phase Of Human Centered Design Method In Design Of Exterior Seating Furniture," *Drvna Industrija*, Vol. 72, No. 3, Pp. 291–298, 2021, Doi: <https://doi.org/10.5552/Drvind.2021.2101>.
- [8] W. Cascio And R. Montealegre, "How Technology Is Changing Work And Organizations," *Annual Review Of Organizational Psychology And Organizational Behavior*, Vol. 3, Pp. 349–375, Mar. 2016, Doi: [10.1146/Annurev-Orgpsych-041015-062352](https://doi.org/10.1146/Annurev-Orgpsych-041015-062352).
- [9] T. S. Pambudi, "Modular System In Wardrobe Design With Sustainable Design Concept," *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, Vol. 13, No. 01, 2024.
- [10] N. Hutasoit, "The Design Of Dining Table Made From Medium Density Fiberboard (Mdf) With The Application Of Knockdown Construction," *Jurnal Industri Furnitur & Pengolahan Kayu*, Vol. 3, No. 1, 2025.
- [11] M. Sydor, "Analyzing Joinery For Furniture Designed For Disassembly," *Mdpi: Journal Of Manufacture And Materials Processing*, Vol. 9, No. 5, 2025, Doi: <https://doi.org/10.3390/Jmmp9050162>.
- [12] G. M. Kusuma, "Perancangan Meja Dan Kursi Bar Multifungsi Untuk Ruang Keluarga Milenial Di Ruang Hunian Terbatas," *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan ...)*, Vol. 8, No. 1, 2025.
- [13] S. Aprilita, "The Impact Of The Long-Term Kampus Mengajar Program On The Development Of Student's Soft Skills And Hard Skills," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 9, No. 2, 2025, Doi: <https://doi.org/10.23887/Jppp.V9i2.92225>.
- [14] M. M. Hidayatulloh, "Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Vii Smp," *Journal Of Education Action Research*, Vol. 9, No. 1, 2025, Doi: <https://doi.org/10.23887/Jear.V9i1.90597>.
- [15] P. Freire, "Review Of 'The Pedagogy Of The Oppressed,'" *Harm Reduction Journal*, Vol. 19, No. 1, 2022, Doi: [10.1186/S12954-022-00605-9](https://doi.org/10.1186/S12954-022-00605-9).