



# Pendampingan "Integrated Programming English" Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

## *Assistance "Integrated English Programming In English Learning*

<sup>1</sup>T. Syarfina, <sup>2</sup>T. Thyrhaya Zein, <sup>3</sup>Rohani Ganie, <sup>4</sup>T. Silvana Sinar

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara, Medan

\*[tengku.syarfina@usu.ac.id](mailto:tengku.syarfina@usu.ac.id), [t.thyrhaya@usu.ac.id](mailto:t.thyrhaya@usu.ac.id), [ganierohani@gmail.com](mailto:ganierohani@gmail.com),  
[tengkusilvana@usu.ac.id](mailto:tengkusilvana@usu.ac.id)

---

**Abstract.** The "Integrated Programming English" program aims to improve multimodal literacy, including programming-based English language skills, among students and teachers at MTs SKB 3 Minister Sinar Serdang. This program involves practical training using lecture methods, demonstrations, simulations and interactive exercises. Through a project-based approach with the Scratch platform, participants are trained to combine language and technology skills to solve problems and express themselves creatively. The results of the training showed an increase in participants' motivation to learn English, independence, and language and programming skills. Participants become more critical and independent in using technology, increase creativity, and strengthen their ability to work in teams. The positive response to this modern learning method also shows that the integration of technology in language learning is not only accepted but also recognized as a relevant and interesting innovation for students. This program opens up opportunities for further adoption in other educational environments to support student competence in facing the digital challenges of the 21st century.

**Keywords:** Digital Literacy, Integrated Programming, Project Based Learning.

**Article history:** Received: Jan 2025; Revised: Jan 2025; Accepted: Jan 2025; Available online: Jan 2025

**How to cite this article:** Syarfina, T, Zein T, Ganie, R. , Sinar, T. S. (2025). Assistance "Integrated English Programming In English Learning. *Journal of Community Research and Service*,(-).

---

### 1. PENDAHULUAN

Pemrograman bahasa Inggris terpadu merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa Inggris dalam beberapa tahun terakhir. Peserta perlu didampingi dan dilatih ketrampilan ini untuk memahami dan memproduksi bahasa Inggris tertulis dengan cara membuat kode komputer untuk meningkatkan keterampilan literasi kode multimodal sebagai kombinasi visual dan verbal untuk membaca gambar atau teks, menulis, berbicara, mendengarkan, hingga mencakup literasi digital termasuk bahasa pemrograman komputer.

Integrated Programming English adalah program ini menggabungkan berbagai aspek bahasa, seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Hal ini telah membantu peserta menjadi lebih mahir dalam semua bidang bahasa Inggris, daripada hanya berfokus pada satu aspek saja. Keuntungan lain dari program ini adalah program ini menggabungkan situasi dan konteks kehidupan nyata ke dalam pelajaran. Hal ini membuat belajar bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan praktis, karena dapat melihat bagaimana bahasa tersebut digunakan dalam situasi sehari-hari. Selain itu, Integrated Programming English juga melatih kemampuan bahasa melalui diskusi kelompok, permainan peran, dan presentasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris dan mendapatkan kepercayaan diri ketika menggunakan bahasa tersebut.

Salah satu tokoh kunci pemrograman terpadu bahasa Inggris adalah Mitchel Resnick, seorang profesor di MIT Media Lab, yang mengembangkan Scratch, sebuah bahasa pemrograman dan komunitas online untuk anak-anak. Scratch telah banyak digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk memperkenalkan konsep pengkodean dengan cara yang mudah digunakan (Resnick, 2009). Tokoh berpengaruh lainnya adalah Seymour Papert, seorang ahli matematika dan pendidik yang ikut mendirikan bahasa pemrograman Logo, yang dirancang untuk mengajarkan pemrograman kepada anak-anak melalui eksplorasi yang menyenangkan dalam mengajarkan keterampilan coding. Salah satu fitur utama grafik kura-kura virtual bergerak di sekitar layar menggambar garis dan bentuk berdasarkan perintah yang diberikan oleh programmer (Papert, 1980).

Salah satu aspek kunci dari Scratch adalah antarmuka yang ramah pengguna, yang memungkinkan siswa untuk dengan mudah menarik dan melepas blok kode untuk membuat program mereka. Hal ini membuatnya dapat diakses oleh siswa dari segala usia dan latar belakang, bahkan mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam pengkodean. Dengan membuat pemrograman menjadi menyenangkan dan menarik, Resnick telah membuka dunia ilmu komputer kepada generasi pelajar mendorong kolaborasi di antara para siswa melalui komunitas online supaya dapat berbagi proyek mereka, dan memberikan umpan balik (Resnick, 2009). Hal ini menumbuhkan rasa kebersamaan dan mendorong para siswa untuk belajar dari satu sama lain, membangun ide satu sama lain, serta menciptakan budaya berbagi dan berkolaborasi. Program Scratch telah memberikan dampak yang besar terhadap dunia pendidikan, membuka peluang baru bagi siswa untuk belajar dan berkreasi dengan teknologi.

Keterampilan ini diperlukan bagi kemajuan sekolah dalam menavigasi lanskap digital abad ke-21 dengan pesatnya peran teknologi. Secara keseluruhan, Integrated Programming English bermanfaat bagi sekolah dan madrasah khususnya MTs SKB 3 Menteri Sinar Serdang dengan pendekatan baru yang inovatif dalam pembelajaran bahasa untuk menghadapi tantangan dan peluang. Alasan pertama MTs SKB 3 Menteri Sinar Serdang mengikuti pendampingan karena pelatihan mencakup pembelajaran prinsip-prinsip dan praktik pengajaran "Integrated Programming English" dan para mentor tim Pengabdian kepada Masyarakat USU membuat program menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama tim dan berbagi ide, keterampilan, pengetahuan, dan kepercayaan diri peserta. Yang kedua para mentor mendampingi peserta kemampuan bahasa Inggris dengan Integrated Programming English dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan praktis. Para mentor memberikan umpan balik dan dukungan kepada peserta menilai kemajuan siswa dan membuat penyesuaian terhadap strategi pengajaran mereka.

Studi terbaru menyoroti potensi pemrograman Scratch untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan kemampuan berpikir komputasi dapat mengembangkan ide-ide matematika, mendorong pembelajaran interaktif, dan meningkatkan pemikiran kritis (Anis Syahmi Mohd Asri & Jamaludin, 2022; Vittalis Ayu et al., 2023). Pembelajaran pemrograman berbasis proyek menggunakan Scratch telah terbukti meningkatkan pengetahuan dan minat siswa dalam pemrograman (Ade Nurhopipah et al., 2021). Pelatihan Scratch telah efektif dalam memperkenalkan pemikiran komputasi kepada siswa sekolah dasar dan mempersiapkan mereka untuk industri kreatif (Fauzan Natsir et al., 2023; Deuis Nur Astrida et al., 2020). Para guru juga telah mendapatkan manfaat dari pelatihan Scratch untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi mereka (Arif Chasannudin et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran berbasis Scratch telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Nadhira Azra Khalil & Muhammad Rizki Wardana, 2022) dan berpikir kreatif matematis (nuraenahfisah & Toheri, 2013). Sinar et al. (2023b) mengklaim bahwa dengan merangkul pendekatan yang berpikiran maju dan berbasis bukti untuk pelatihan guru, para pendidik dapat terus meningkatkan keterampilan mereka dan meningkatkan kualitas pendidikan bahasa untuk semua siswa, Sinar et al. (2024) menyatakan mahasiswa dapat menggunakan kosakata-kosakata dalam situasi yang otentik dan lebih aktif sejak terlibat pembelajaran via pemain video game khususnya meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dalam bahasa Inggris. Secara keseluruhan, inisiatif-inisiatif tersebut menunjukkan komitmen untuk meningkatkan pendidikan bahasa Inggris di Indonesia melalui dukungan yang ditargetkan dan metode pengajaran yang inovatif.

Berdasarkan latar belakang di atas, tim pengabdian kepada masyarakat USU mengikutsertakan lima (5) mahasiswa Program Studi Sastra Inggris dalam pengabdian ini sebagai mentor untuk memberi pelatihan bahasa Inggris di luar jam pelajaran sekolah yang dikhususkan bagi pembelajaran di sekolah Sinar Serdang dengan judul: "Pendampingan Guru Bahasa Inggris Dalam Pembelajaran "Integrated Programming English"

### 1.1 Permasalahan Mitra

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru-siswi MTs SKB 3 Menteri Sinar Serdang. MTs SKB 3 Menteri Sinar Serdang, yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat beberapa waktu lalu, cukup banyak guru sering membaca di media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter*, namun para guru tidak menyadari bahwa informasi yang mereka baca belum dinalari secara kritis karena ketidaktahuan/ketidakhahaman atau minimnya pengetahuan pembelajar pada perspektif Integrated Programming English. menyebabkan mereka tidak kritis dalam penguasaan literasi Integrated Programming English. Selain itu, tidak adanya pelajaran khusus mengenai Integrated Programming English. Kurikulum pengajaran di sekolah-sekolah belum menyediakan pelajaran khusus mengenai Integrated Programming English.. Misalnya, di dalam pelajaran bahasa Indonesia hanya mempelajari jenis-jenis teks bacaan saja, bagaimana struktur teks tersebut, namun tidak mempelajari struktur lain yang membangun teks tersebut, seperti melalui 5W + 1H.

### 1.2 Tujuan

Tujuan pelatihan untuk adalah untuk (1) mendampingi peserta mengembangkan ketrampilan literasi bahasa Inggris berbasis Integrated Programming English, (2) untuk meningkatkan dan membangun peserta menjadi pencipta teknologi komunikasi dan menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah dan mengekspresikan diri mereka secara kreatif, (3) untuk secara sosial langsung berkomunikasi antar pembelajar di sekolah, dan dapat memperluas jaringan dan menimba pengetahuan dan ketrampilan langsung dari pengalaman mereka dengan pengguna integrated programming lain secara online, dan (4) mengasah *soft skill* melalui pengetahuan, sikap dalam kepribadian Integrated Programming English.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Dalam rangka memberikan solusi dan mendapatkan target luaran atas permasalahan mitra yang telah disebutkan di atas, tim pengabdian telah berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk mengikutsertakan peserta pelatihan yaitu 1 orang guru dan 20 siswa MTs SKB 3 Menteri Sinar Serdang, Perbaungan, Kabupaten Serdangbedagai Sumatera Utara, dan sebagai mentor adalah lima (5) mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Sumatera Utara. Berikut ini adalah metode pelatihan yang digunakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat kepada peserta pelatihan sebagai berikut:

1. Metode Ceramah dan Presentasi untuk memaparkan singkat mengenai pendekatan multimodal dan menambah wawasan peserta pelatihan.
2. Metode Peraga melalui *slide* proyektor, mentor menjelaskan mengenai berbagai teknik dan multimedia yang digunakan
3. Metode Latihan dan Praktek membaca literasi bahasa Inggris melalui teks multimodal.
4. Metode Simulasi. Metode simulasi menggunakan alat belajar Scratch dan permainan. Pada setiap empat sesi pertemuan, peserta akan diberikan kuis untuk melihat capaian belajar serta meninjau perkembangan kompetensi bahasa Inggrisnya.
5. Metode kreatifitas. Mentor memberikan pendalaman pemahaman kepada mengreasi program sendiri.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam ceramah umum Dr. T. Syarfina M.Hum dilanjutkan para mentor memberikan materi fondasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui game pemrogram untuk pembelajaran Bahasa Inggris melalui kegiatan membuat cerita, permainan, dan animasi interaktif; belajar untuk berpikir kreatif, bernalar secara sistematis, dan bekerja secara kolaboratif - keterampilan yang sangat penting untuk abad ke-21; Scratch adalah antarmuka yang ramah pengguna, dapat diakses oleh siswa secara gratis, membuat pemrograman menjadi menyenangkan dan menarik, mendorong kolaborasi di antara para siswa melalui komunitas online,

dan menumbuhkan rasa kebersamaan dan mendorong para siswa untuk belajar dari satu sama lain, membangun ide satu sama lain, serta menciptakan budaya berbagi dan berkolaborasi.



**Gambar 1.** Pembekalan materi dalam pembelajaran

Mentor memberikan penjelasan tentang apa itu pemrograman, bagaimana pemrograman bekerja, dan pentingnya belajar pemrograman. Peserta diajak untuk memahami pemrograman Scratch, pemrograman dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, dapat belajar coding dan menciptakan program sederhana (pencipta teknologi) membantu keterampilan dan kepercayaan diri untuk menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah dan mengekspresikan diri mereka secara kreatif.

### **3.1 Pengenalan *Web Tynker***

Mentor memperkenalkan peserta pada platform Tynker. Tutorial mencakup cara mendaftar, navigasi di situs web, dan memilih modul pelatihan yang sesuai. Peserta diajarkan cara memulai proyek pertama mereka di Tynker, dengan fokus pada bagaimana menggunakan alat dan fitur dasar yang disediakan oleh platform tersebut.



**Gambar 2.** Siswa mencoba memainkan game dan mentor mengenalkan kosakata baru

Materi dalam platform Tynker disajikan dengan berbagai bentuk media yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Berikut adalah cara materi disajikan di Tynker:

#### **(a) Video**

Video digunakan untuk memberikan penjelasan konsep, instruksi, dan demonstrasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan pemrograman. Video singkat dan fokus pada satu topik atau konsep tertentu. Ini membantu siswa memahami materi tanpa merasa kewalahan. Konten video disajikan secara visual dengan animasi yang menarik untuk menjelaskan ide-ide kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Misalnya, video mungkin menunjukkan bagaimana membuat loop dalam pemrograman sambil menjelaskan dalam

Bahasa Inggris. Video juga menyertakan penjelasan yang relevan dengan tata bahasa dan kosakata Bahasa Inggris yang digunakan dalam proyek pemrograman.

### **(b) Audio**

Audio dalam Tynker digunakan mentor untuk melatih kemampuan mendengarkan siswa serta memberikan instruksi verbal:

- Instruksi Berbasis Suara: Dalam beberapa proyek, instruksi diberikan melalui audio yang mengarahkan siswa untuk melakukan tindakan tertentu. Ini membantu siswa memahami perintah dalam Bahasa Inggris melalui mendengarkan.
- Cerita dan Dialog: Beberapa proyek menggunakan narasi atau dialog yang diputarkan dalam bentuk audio. Siswa harus mendengarkan cerita atau percakapan dan kemudian melanjutkan proyek berdasarkan apa yang mereka dengar, seperti membuat karakter bertindak sesuai dengan narasi yang mereka dengar.
- Latihan Pronunciation: Beberapa modul mungkin menyediakan audio untuk melatih pengucapan kata-kata dalam Bahasa Inggris, yang kemudian bisa ditiru oleh siswa.

### **(c) Latihan Interaktif**

Latihan interaktif adalah salah satu fitur utama dalam Tynker, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui kegiatan praktis:

- (a) Coding Challenges: Siswa diberikan tantangan pemrograman yang harus diselesaikan menggunakan Bahasa Inggris. Misalnya, mereka diminta untuk menulis skrip yang menggerakkan karakter dengan mengikuti petunjuk yang diberikan dalam Bahasa Inggris.
- (b) Drag-and-Drop Programming: Dalam beberapa latihan, siswa menggunakan metode drag-and-drop untuk menyusun blok kode dalam urutan yang benar. Instruksi dan deskripsi blok kode biasanya dalam Bahasa Inggris, yang membantu mereka memahami konteks bahasa sambil mempelajari konsep pemrograman.
- (c) Simulasi dan Game Edukasi: Siswa berpartisipasi dalam simulasi atau permainan edukatif yang melibatkan penggunaan Bahasa Inggris untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Ini bisa mencakup permainan di mana siswa harus menggunakan perintah Bahasa Inggris untuk memprogram robot atau karakter.
- (d) Quizzes and Assessments: Tynker menyediakan kuis dan penilaian yang memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Kuis ini sering kali berbentuk pilihan ganda, pengisian kata, atau penyusunan kalimat, semuanya dalam konteks pemrograman.



**Gambar 3.** Siswa membuat dialog, dan membuat karakter animasi.

## **3.2 Proyek pemrograman Bahasa Inggris dengan Tynker project**

Peserta diperkenalkan pada proyek pemrograman. Mentor menjelaskan langkah-langkah untuk menyusun proyek tersebut, termasuk bagaimana mengaplikasikan konsep-konsep pemrograman yang telah dipelajari pada hari sebelumnya. Proyek ini akan menantang siswa untuk berpikir kreatif dan logis dalam menyelesaikan tugas.

- (a) Peserta pendampingan melakukan latihan bahasa Inggris melalui website Tynker dengan materi game “Puppy Adventure” sebagai berikut:



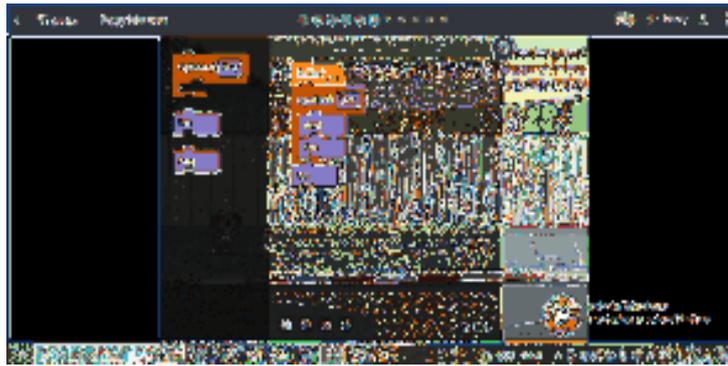
**Gambar 4.** Game “Puppy Adventure”

- Siswa menulis skrip yang menggambarkan aktivitas sehari-hari, yang memerlukan penggunaan tenses yang tepat seperti present simple, past simple, dan future simple dalam proyek pemrograman.
- Pembuatan dialog atau narasi dalam proyek pemrograman, peserta memilih bentuk kata kerja yang sesuai dengan subjek dalam sebuah kalimat.
- Siswa mengaplikasikannya penggunaan kata depan dan kata hubung untuk menyusun kalimat yang kompleks dalam skrip game dalam proyek mereka.
- Siswa memperkaya kosakata mereka melalui aktivitas yang dirancang untuk menggabungkan pemrograman dengan pembelajaran bahasa. Kosakata dasar seperti nama-nama benda, warna, angka, dan kata kerja umum, diperkenalkan melalui proyek yang memerlukan deskripsi atau instruksi sederhana. Kosakata digunakan dalam proyek pemrograman yang berhubungan dengan tema-tema teknologi, alam, atau kehidupan sekolah.
- Siswa juga diperkenalkan dengan kosakata pemrograman dasar dalam Bahasa Inggris, seperti "loop," "condition," "variable," dan lainnya, yang digunakan dalam proyek di Tynker.

### 3.3 Pelatihan berbicara dan mendengar

Kemampuan berbicara dan mendengar dalam Bahasa Inggris dikembangkan melalui aktivitas yang mendorong siswa untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari dan dalam konteks proyek pemrograman dengan teknik berikut.

- (a) Peserta diminta untuk merekam suara dan membuat dialog dengan mengucapkan kata-kata dengan tepat.
- (b) Peserta berkomunikasi dalam skenario tertentu yang terkait dengan proyek mereka simulasi percakapan antara karakter dalam cerita interaktif.
- (c) Peserta mempresentasikan proyek mereka di depan kelas, menggunakan Bahasa Inggris untuk menjelaskan konsep dan proses yang mereka gunakan dalam pemrograman.
- (d) Peserta mengikuti instruksi audio untuk memprogram karakter tertentu dalam proyek Tynker.
- (e) Peserta menggunakan modul di Tynker yang mengharuskan mereka mendengarkan audio dan merespons sesuai dengan instruksi yang diberikan. Ini melatih mereka untuk memahami Bahasa Inggris dalam konteks nyata.
- (f) Peserta mendengarkan contoh percakapan dan kemudian diminta untuk membuat atau melanjutkan percakapan tersebut dalam proyek mereka.



**Gambar 5.** Presentasi proyek Tynker

### 3.4 Workshop

Peserta diberi waktu untuk mengerjakan proyek mereka dengan bimbingan langsung dari mentor. Workshop ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis bagi peserta dalam menggunakan Tynker, sekaligus memperdalam pemahaman mereka tentang pemrograman dan bahasa Inggris. Mentor memberikan arahan dan bantuan jika peserta menemui kesulitan. Kemampuan membaca dikembangkan melalui kegiatan yang menggabungkan pemrograman dan pemahaman teks dalam Bahasa Inggris.

- (a) peserta membaca teks pendek yang berhubungan dengan proyek pemrograman mereka dan kemudian menjawab pertanyaan atau melaksanakan tugas berdasarkan teks tersebut.
- (b) peserta membaca instruksi atau panduan dalam Bahasa Inggris yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek di Tynker.
- (c) peserta diajak untuk membaca cerita atau narasi yang terkait dengan tema proyek mereka, kemudian menggunakan pemahaman mereka untuk mengembangkan proyek lebih lanjut. Daftar Vocabulary yang dipelajari antara lain:

Daftar kosakata Game Adventure	Daftar kosakata Responsible Consumption and Production	Daftar kosakata Game di Tynker
Puppy Bark Shoe Run baseball Cap Jump Traffic Cone Water Hungry Pumpkin Log Fire hydrants	Earth Population : Rises Important Resource Consumption : Reduce : Reuse : Recycle	Pet Designer Puppy Adventure Dodge Them Space Quest Virtual Piano Sock Puppet Googly Eyes

- (d) Peserta pelatihan belajar bahasa Inggris dari program game “Responsible and Consumption” dan mempelajari kosakata baru dan juga cara memilah sampah dengan 3 R yaitu Reduce, Reuse, Recycle



**Gambar 6.** Game “Responsible and Consumption”

### 3.5 Pengembangan Proyek

Setelah proyek dasar selesai, peserta diajarkan cara mengembangkan proyek mereka lebih lanjut, misalnya dengan menambahkan fitur baru atau mengoptimalkan kode yang telah mereka buat. Mentor memberikan tips dan trik untuk memperbaiki dan memperkaya proyek peserta, sambil menekankan pentingnya kreativitas menulis (writing) dalam pemrograman.

Peserta menyusun teks atau skrip Bahasa Inggris, baik dalam konteks pemrograman maupun komunikasi umum.

- (1) peserta membuat narasi untuk karakter dalam sebuah game atau animasi.
- (2) peserta menulis instruksi atau skrip yang digunakan untuk memprogram tindakan karakter dalam proyek Tynker. Ini melibatkan penggunaan tata bahasa yang benar dan kosakata yang tepat.
- (3) peserta menulis refleksi tentang apa yang telah mereka pelajari, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana mereka mengatasi masalah, semuanya dalam Bahasa Inggris.
- (4) hasil kreasi blank project mereka dengan cara membuat sapaan pada percakapan.



**Gambar 7.** Kreasi peserta blank project



**Gambar 8.**Kreasi peserta blank project

## 4. Penyebaran Angket

Peserta diminta untuk mengisi angket yang berisi pertanyaan mengenai pemahaman mereka tentang materi yang telah diajarkan serta tanggapan mereka terhadap penggunaan Tynker sebagai alat belajar. Angket ini juga digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan minat peserta terhadap pemrograman dan bahasa Inggris.

## **5. Pembahasan hasil Angket**

Setelah mengikuti program ini, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan bahasa Inggris peserta, terutama dalam hal pemahaman kosakata, tata bahasa dasar, dan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Peserta tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga mendapatkan pengetahuan dasar mengenai pemrograman. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta dalam menyelesaikan modul-modul yang ada di Tynker, yang sebagian besar menggunakan bahasa Inggris sebagai pengantar.

(a) Pelatihan Integrated Programming English dengan Tynker menunjukkan peningkatan yang signifikan melihat antusiasme peserta dalam mengikuti pelatihan sangat baik melalui keaktifan dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Beberapa indikator antusiasme ini meliputi:

- Keterlibatan Aktif: peserta menunjukkan keterlibatan aktif selama sesi pelatihan, dengan kehadiran yang konsisten dan partisipasi yang tinggi dalam setiap kegiatan. Mereka terlihat sangat tertarik dan menikmati aktivitas pemrograman yang diintegrasikan dengan pembelajaran Bahasa Inggris.
- Inisiatif dan Kreativitas: Banyak peserta yang mulai menunjukkan inisiatif untuk mengeksplorasi fitur-fitur Tynker di luar jam pelatihan. Mereka mencoba membuat proyek sendiri dan mengeksplorasi lebih banyak modul yang disediakan, yang menunjukkan peningkatan rasa ingin tahu dan kreativitas.

(b) Kerjasama dalam tim peserta yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dalam bekerja sama dengan teman-teman sekelas mereka. Dalam proyek kelompok, mereka berdiskusi dan berbagi ide dengan antusias, terutama saat mengerjakan proyek interaktif yang melibatkan pembuatan game atau animasi.

(c) Respon Positif Peserta terhadap Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam pelatihan ini mendapat respon yang sangat positif dari siswa. Beberapa aspek yang mendapat tanggapan positif meliputi:

- Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan: peserta merasa bahwa pembelajaran dengan Tynker lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Interaktivitas yang ditawarkan oleh platform membuat mereka merasa lebih terlibat dan tidak mudah bosan.
- Penerapan Konteks Nyata: peserta mengapresiasi bahwa materi Bahasa Inggris yang mereka pelajari dapat langsung diterapkan dalam proyek pemrograman. Ini membuat mereka lebih memahami relevansi bahasa dalam konteks dunia nyata, terutama dalam dunia teknologi.
- Pembelajaran Berbasis Proyek: Pendekatan berbasis proyek membantu peserta untuk melihat hasil nyata dari upaya mereka. Mereka merasakan kepuasan ketika melihat proyek yang mereka ciptakan bekerja sesuai dengan yang diharapkan, dan ini mendorong mereka untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan mereka.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan antusiasme peserta dan respon positif terhadap metode pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendampingan ini berhasil mengembangkan ketrampilan literasi bahasa Inggris berbasis Integrated Programming English peserta, membangun peserta menjadi pencipta teknologi komunikasi dan menggunakan teknologi untuk memecahkan masalah dan mengekspresikan diri mereka secara kreatif, berkomunikasi antar pembelajar di sekolah, menimba pengetahuan dan ketrampilan langsung dari

pengalaman mereka dan mengasah *soft skill* melalui pengetahuan, sikap dalam kepribadian Integrated Programming English. Hal ini dapat dibuktikan dari beberapa aspek dibawah ini:

- (a) Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Bahasa Inggris peserta terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Antusiasme dan keterlibatan aktif mereka menunjukkan bahwa integrasi teknologi dengan pembelajaran bahasa efektif dalam menarik minat mereka. Dengan cara ini, Bahasa Inggris tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, melainkan sebagai keterampilan yang menarik dan relevan.
- (b) Keterampilan bahasa dan pemrograman menjadi kuat dibuktikan dari peserta telah memperoleh dasar-dasar pemrograman, yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini, mengkombinasi antara belajar bahasa Inggris dan pemrograman memungkinkan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam kedua keterampilan tersebut.
- (c) Peningkatan kemandirian dan kreativitas dapat dibuktikan dari respon positif terhadap pembelajaran berbasis proyek menunjukkan bahwa peserta merasa lebih mandiri dan kreatif dalam menyelesaikan tugas. Mereka belajar untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan juga dapat bekerja secara mandiri dan dalam tim.
- (d) Relevansi dan penerimaan metode pembelajaran modern dibuktikan dari respon peserta yang positif terhadap metode pembelajaran modern ini menunjukkan bahwa ada penerimaan yang baik terhadap inovasi dalam pendidikan. Peserta tidak hanya menerima, tetapi juga menikmati pembelajaran yang berbasis teknologi dan proyek. Ini membuka peluang untuk implementasi lebih lanjut dari metode serupa di masa depan, baik di MAS SKB 3 Menteri maupun di sekolah lain.

## 4.2 Saran

Implementasi program ini akan memerlukan dukungan penuh dari pihak sekolah dan komunitas agar dapat berjalan dengan sukses dan memberikan dampak positif jangka panjang. Dengan menyediakan platform untuk kreativitas dan kolaborasi, ia menginspirasi generasi baru pelajar untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan memanfaatkan kekuatan teknologi untuk memberikan dampak positif bagi dunia. Untuk mencapai hasil yang lebih optimal, perlu ada peningkatan fasilitas belajar seperti akses yang lebih mudah dan luas terhadap perangkat komputer dan internet. Untuk memastikan bahwa siswa terus berkembang dalam penguasaan Bahasa Inggris, evaluasi berkala perlu dilakukan. Evaluasi ini tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada keterlibatan siswa dalam proses belajar, peningkatan motivasi, dan keterampilan bahasa yang diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari.

## REFERENSI

- [1.] Aspikom. (2017). *Komunikasi di Era Teknologi Digital*. Yogyakarta: Himpenindo.
- [2.] Astrida, D.N., Ramadhan, F.E. dan Widodo, T. 2020. Pelatihan Programming Junior Pembuatan Game Menggunakan Scratch untuk Sekolah Dasar (SD) Sebagai Upaya Kesiapan Menghadapi Industri Kreatif Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter Vol. 3 No. 2 (Agustus-Desember), Hal. 111-120
- [3.] Ayu, V., Soelitisjanto, B., Hernawan, H.A. dan Tjendro. 2023. Pelatihan Pemrograman Visual dengan Scratch untuk Siswa SD Negeri Sawah Panggang, Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia 4(2):277-283
- [4.] Chasannudin, A., Nuraini, L., & Luthfiya, N. A. (2022). Pelatihan Aplikasi Scratch Untuk Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking Pada Guru. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 153 - 168.
- [5.] Davin, I. 2018. *Perkembangan Internet dalam Komunikasi Internasional*. Kompasiana. Retrieved at March 27, 2020 from <https://www.kompasiana.com/ihsandavin/7305/5c21afbacc112fe409649a262/perkembangan-internet-dalam-komunikasi-internasional?page=all>.
- [6.] Freeman, Diane Larsen. 2000. *Techniques and Principles in Language Teaching*, Oxford University Press UK
- [7.] Kress, G., dan van Leeuwen, T. 2006. *Reading Images*. London, UK: Routledge.
- [8.] Natsir, F., Sihombing, A. dan Triyadi. 2024. Pelatihan Dasar Programming Pembuatan Game Menggunakan Scratch Sebagai Upaya Kesiapan Menghadapi Industri Kreatif, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ 6(2):149-158

- [9.] Nuraenahfisah N, dan Toheri. T. 2013. Pengaruh Penggunaan Scratch Terhadap Kreativitas Berfikir Matematis (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ketanggungan Kabupaten Brebes) Volume 2, No. 1
- [10.] Nurhopipah,A., Nugroho, I. dan Suhaman, J. 2021. Pembelajaran Pemrograman Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kemampuan Computational Thinking Anak, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 27(1):6
- [11.] Papert, S. 1980. "Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas." New York: Basic Books, Inc., Publishers.
- [12.] Resnick, M. (2009). Scratch: programming for all. *Communications of the ACM*, 52(11), 60-67.
- [13.] Sinar, T.S. Sinar. 2018. Analisis Multimodal: Pendekatan Teori Linguistik Sistemik Fungsional. Medan: USU Press.
- [14.] Sinar, T.S., Budiman, M.A., Ganie, R. & Rosa, R.N. (2023a). Students' Perceptions of Using Roblox in Multimodal Literacy Practices in Teaching and Learning English *World Journal of English Language* Vol. 13, No. 7; 2023
- [15.] Sinar, T.S., Zein, T. T., Syarfina, Mahriyuni, & Rangkuti, R. (2023b). Content Words and Readability in Students' Thesis Findings , *Journal of Curriculum and Teaching* Vol. 12, No. 6; 2023
- [16.] Sinar. T. S, Zein, T. T, Huszka, B., Yusuf, M. Maharani, P. & Sanjaya, D. (2024). Learning English Literacy through Video Games: A Multimodal Perspective. Vol. 13, No. 1; 2024
- [17.] Syahmi, A., Asri, M. and Jamaludin, K.A. 2022. Potential Scratch Games in Developing Students' Thinking Skills, *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* Volume 7, Issue 12, e002004.
- [18.] Wang, Q. 2015. Research Into The New Model Of College English Teaching—A Multimodality Approach, *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)* Vol. 4, No.3, September 2015