

Penerapan Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Konstruktivisme Karakter Anak Bangsa

Indah Arvianti¹, Ana Wahyuni²

¹Program Studi Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas AKI

²Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Informatika, Universitas AKI

*Email: indah.arvianti@unaki.ac.id

Keywords:

model; tematik
integratif; kearifan
lokal; karakter.

Era globalisasi saat ini yang didukung dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih, memudahkan bertemunya manusia dari berbagai budaya di seluruh belahan dunia. Penguasaan bahasa asing merupakan pintu masuk bagi bangsa Indonesia untuk bisa mengglobal. Hal ini bertolak belakang dengan kebijakan pemerintah dengan penghapusan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib di tingkat SD pada kurikulum 2013 karena dikhawatirkan siswa sejak kelas 1 SD mempelajari bahasa dan budaya asing sehingga melupakan budaya dan kearifan lokal bangsa sendiri. Solusi dari permasalahan ini yaitu dengan pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan kearifan lokal budaya Indonesia. Tujuan pengabdian ini adalah menerapkan hasil penelitian yaitu software education games dan buku ajar agar siswa mampu menguasai bahasa Inggris dan tetap menjaga karakter dan budaya lokal dengan melalui pelatihan guru dan orang tua dalam pendampingan pembelajarannya. Metode pada pengabdian ini adalah survei dan wawancara, pelatihan dan sosialisasi model pembelajaran kepada guru bahasa Inggris dan orang tua siswa kelas 1 SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. Hasil pengabdian ini adalah peningkatan ketrampilan guru dan orang tua dalam melakukan pendampingan belajar bahasa Inggris melalui pelatihan penggunaan software education games dan buku ajar. Model pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan tidak hanya berorientasi pada ilmu pengetahuan murni yang mementingkan kemampuan kognitif siswa saja, namun juga berorientasi pada kemampuan afektif, yaitu pembentukan karakter dan penerapan nilai-nilai budaya lokal pada siswa.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing merupakan suatu keharusan di era globalisasi sekarang ini. Penguasaan bahasa asing merupakan hal yang penting karena merupakan

jembatan yang menghubungkan bangsa Indonesia untuk dapat berinteraksi dengan bangsa lain di kancah internasional. Selain itu, di era globalisasi saat ini yang didukung dengan perkembangan teknologi

informasi dan transportasi yang semakin canggih, memudahkan bertemunya manusia dari berbagai budaya di seluruh belahan dunia. Untuk bisa masuk kedalamnya, maka penguasaan bahasa asing merupakan pintu masuk bagi bangsa Indonesia untuk bisa menguasai dunia. Jika seseorang menguasai bahasa, maka tidak ada lagi batas dunia.

Hal ini bertolak belakang dengan kebijakan pemerintah berupa penghapusan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib di tingkat SD pada kurikulum 2013. Penghapusan ini dilandasi dengan adanya kekhawatiran bahwa dengan semakin mudahnya bahasa dan budaya asing yang masuk di era globalisasi ini akan mengakibatkan terkikisnya budaya lokal sehingga generasi muda lebih mengenal budaya asing dibanding budaya lokal. Selain itu terdapat fenomena generasi muda yang lebih bangga dengan budaya asing daripada budaya bangsa sendiri. Terbukti dengan banyaknya generasi muda yang lebih banyak menggunakan produk luar negeri dibanding produk dalam negeri.

Meskipun begitu, berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan pada Penelitian Produk Terapan tahun 2017 dan Penelitian Strategis Nasional Institusi tahun 2018 terhadap kepala sekolah dan atau guru di 20 SD di wilayah Semarang Tengah, beberapa SD tersebut telah memberikan pelajaran bahasa Inggris sejak kelas 1 SD. Meskipun begitu pembelajarannya masih kurang optimal karena terkendala durasi waktu yang singkat karena mata pelajaran bahasa Inggris tidak masuk dalam mata pelajaran inti dan hanya menjadi mata pelajaran lokal. Selain itu, materi bahasa Inggris masih menjadi mata pelajaran yang terpisah dan belum terintegrasi dengan mata pelajaran lain sehingga belum masuk dalam pelajaran tematik dan masih diberikan secara konvensional, belum menerapkan pendidikan karakter dan menyentuh kearifan lokal.

Materi bahasa Inggris yang digunakan di SD tersebut selama ini masih cenderung berorientasi pada ilmu pengetahuan murni yang hanya berfokus pada kepentingan kognitif tanpa mempertimbangkan sisi

afektif siswa. Hal ini berdampak pada kecerdasan kognitif namun tidak diimbangi dengan kecerdasan afektif, sehingga berimbas pada banyaknya masalah sosial yang terjadi, seperti pelanggaran-pelanggaran terhadap norma-norma yang berlaku di masyarakat, contohnya *bullying*, lebih cinta budaya asing daripada budaya lokal, mudahnya rasa toleransi, menghormati, rasa sopan santun, dan lain-lain di kalangan siswa. Padahal pendidikan karakter juga harus diberikan setiap saat agar karakter siswa dapat terbentuk dengan baik dan optimal.

Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan (Kemendikbud, 2013). Kurikulum 2013 yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan secara terpadu jika bisa dilaksanakan dengan baik sesuai kondisi lingkungan dan tuntutan masyarakat maka dapat membentuk karakter anak bangsa secara utuh (Zainudin, 2015). Selama ini bahasa Inggris hanya bertujuan untuk menguasai bahasa Inggris tanpa mempertimbangkan pendidikan karakter.

Berdasarkan survey Media Indonesia tahun 2018, sekitar 61-91% anak-anak Indonesia suka bermain *video games*. Secara garis besar, selain menonton televisi, hampir 8 dari 10 anak-anak di kota lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain game daripada membaca dan bermain di lapangan. Hal ini menunjukkan bagaimana kekuatan *video games* yang mampu mempengaruhi dan menghipnotis anak-anak Indonesia seolah *video games* menjadi aktivitas harian yang tidak bisa ditinggalkan sama seperti menonton televisi.

Games merupakan media untuk melakukan aktifitas bermain. Aktifitas bermain adalah aktifitas yang mencakup pemecahan masalah yang menjadi tantangan dari *games* tersebut dengan mengikuti instruksi tertentu sehingga menjadi menarik karena dikemas dalam

skenario tertentu. Selain itu bermain *games* juga merupakan sarana pembelajaran (Ifansyah & Mahtarami, 2010). *Education games* adalah sarana yang menstimulasi kegiatan siswa untuk mempelajari suatu materi dan dapat meningkatkan pemahaman tentang sesuatu, dengan menggunakan teknologi canggih maupun teknologi sederhana (Ismail, 2006).

Fenomena ketertarikan anak yang tinggi terhadap *games* dapat diintegrasikan dengan edukasi dalam bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang dinilai tepat adalah multimedia interaktif karena media ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu mendorong siswa untuk belajar bahasa Inggris, membuat siswa antusias dalam belajar sehingga memberikan hasil yang baik. Menurut Constantinescu (2007), multimedia merujuk pada sistem berbasis computer yang menggunakan berbagai tipe isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktif. Kesemua aspek tersebut jika digabungkan dapat menghasilkan *games* yang bersifat *education games*. Selain lebih efektif, pembelajaran juga lebih menarik karena disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Usher *et al* (2014) yang menunjukkan hasil bahwa kemampuan siswa dengan menggunakan perangkat multimedia dalam proses belajar mengajar lebih baik daripada siswa yang tidak menggunakan bantuan multimedia. Selain itu dengan perangkat media lebih memberikan ketertarikan dalam belajar dibandingkan tanpa perangkat multimedia yang berimbas pada hasil yang lebih baik dalam mengerjakan evaluasi.

Proses belajar mengajar bahasa Inggris di mayoritas 20 SD di wilayah Semarang Tengah masih diberikan secara konvensional. Guru memberikan materi sementara siswa hanya mendengarkan dan diminta mengulang kosakata yang diberikan. Selain itu materi diberikan hanya sekali dalam seminggu. Padahal bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang efektif dikuasai jika dipelajari secara terus menerus. Hal ini menjadi kendala baik bagi siswa maupun bagi guru. Bagi siswa

mereka akan segera lupa pelajaran yang diberikan karena durasi waktu pembelajaran yang minim. Sedangkan bagi guru, hal ini menjadi penghambat karena guru harus mengulang-ulang materi sebelumnya secara terus menerus sehingga mengakibatkan kompetensi yang harus dikuasai siswa tidak tercapai. Selain itu materi bahasa Inggris yang selama ini diberikan hanya berfokus pada kemampuan kognitif saja tanpa mempertimbangkan pendidikan karakter dan penguasaan kearifan lokal bangsa.

2. METODE

Metode yang akan ditempuh dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Metode pelaksanaan pengabdian

2.1. Survei dan Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Bahasa Inggris SD Islam Sultan Agung 3 Semarang.

Survei dan wawancara ini dilakukan untuk mencari tahu apakah SD tersebut adalah sasaran yang tepat untuk dijadikan mitra dalam pelaksanaan pengabdian ini. Selain itu, dengan mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh mitra, pengusul dapat mengambil langkah yang tepat dalam pelaksanaan pengabdian.

2.2. Menentukan Jadwal Pelaksanaan Pengabdian.

Penentuan jadwal pelaksanaan pengabdian menjadi hal yang penting

karena waktu pelaksanaan pengabdian harus menyesuaikan dengan kegiatan belajar mengajar siswa agar dapat berjalan dengan efektif. Selain itu, pengusul juga harus menyesuaikan jadwal program sekolah agar pelaksanaan pengabdian tidak mengganggu program yang telah dirancang oleh sekolah. Jika memungkinkan program pengabdian ini dapat dimasukkan dalam program sekolah yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua.

2.3. Pelaksanaan Pengabdian Berupa Pengajaran Bahasa Inggris Tematik Integratif

Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan agar pelayanan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Inggris dapat berjalan lebih optimal dan efektif. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu keterbatasan waktu, keterbatasan guru, materi yang belum terintegrasi, belum memuat pendidikan karakter dan kearifan lokal, maka dengan pengabdian ini diharapkan pelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu materi dimana siswa dapat berwawasan global sekaligus memiliki karakter yang baik dan tetap mempertahankan kearifan lokal budaya bangsa.

2.4. Pelatihan Bagi Guru

Pelatihan bagi guru perlu diberikan agar permasalahan yang terjadi selama ini dapat diatasi. Keterbatasan waktu mengajar serta jumlah guru yang minim dapat diselesaikan dengan memberikan media pembelajaran software education games yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Siswa dapat mengulang pelajaran yang diberikan dengan memutar software tersebut. Dengan software ini siswa dapat belajar sendiri secara terus menerus dan tidak harus di sekolah. Bagi guru, hal ini juga sangat membantu karena untuk mengulang materi yang diberikan tidak perlu mengulang-ulang, namun cukup memutar software yang ada sehingga dapat menghemat tenaga. Selain itu, pelatihan bagi guru ini juga diharapkan memberikan inspirasi bagi guru untuk memberikan pengajaran dengan cara yang tidak konvensional dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah menyerap pembelajaran.

2.5. Sosialisasi Model Pembelajaran Bahasa Inggris Tematik Integratif Bagi Orang Tua

Penguasaan bahasa Inggris dan penerapan nilai karakter siswa tidak hanya menjadi tanggungjawab dari guru saja, namun juga menjadi tanggung jawab orang tua. Keduanya dapat dilakukan di rumah dengan bantuan orang tua. Tugas yang dikerjakan di rumah bukan hanya tugas yang berhubungan dengan penguasaan bahasa Inggris, namun tugas yang terintegrasi anatar penguasaan bahasa Inggris dengan penerapan nilai karakter sekaligus penguasaan kearifan lokal budaya bangsa.

2.6. Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan Pengabdian

Monitoring pengabdian dilakukan dengan mengamati pelaksanaan pengabdian baik dalam hal pengajaran, pelatihan, serta sosialisasi orang tua siswa. Monitoring ini bertujuan untuk memantau pelaksanaan pengabdian agar berjalan sesuai yang direncanakan. Sedangkan evaluasi pengabdian dilakukan setelah pelaksanaan pengajaran, pelatihan, serta sosialisasi selesai. Evaluasi diberikan bagi kedua belah pihak, yaitu pengusul dan mitra pengusul. Evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki hal-hal yang masih dianggap kurang dan tidak berjalan sesuai rencana agar ke depannya dapat berjalan lebih baik.

Target luaran yang akan dihasilkan dari kegiatan pengabdian ini adalah publikasi artikel ilmiah yang diseminarkan serta dimasukkan ke dalam jurnal nasional hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, publikasi di media massa, serta publikasi di website. Sedangkan bagi mitra hasil yang diharapkan adalah penerapan pelayanan pendidikan berupa buku bahasa Inggris tematik integratif, penerapan Iptek kepada mitra berupa pembelajaran menggunakan software media pembelajaran di komputer, serta perbaikan pelayanan pendidikan pada mitra melalui penerapan model pembelajaran karakter dan kearifan lokal dengan menggunakan buku bahasa Inggris tematik integratif dan software education games.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran bahasa Inggris tematik integratif berbasis kearifan lokal mencakup penerapan pelayanan pendidikan berupa buku bahasa Inggris tematik integratif, penerapan ilmu pengetahuan kepada mitra berupa pembelajaran menggunakan software media pembelajaran di komputer, dan perbaikan pelayanan pendidikan pada mitra melalui penerapan model pembelajaran karakter dan kearifan lokal dengan menggunakan buku bahasa Inggris tematik integratif dan software education games.

3.1. Penerapan Pelayanan Pendidikan

Pengabdian yang dilaksanakan pada SD Islam Sultan Agung 3 adalah dengan memberikan buku ajar, software pembelajaran, stiker, dan alat tulis sebanyak 75 paket. Buku ajar dan software pembelajaran merupakan materi yang saling menunjang. Materi yang terdapat pada buku ajar juga dibuat dalam bentuk software pembelajaran dengan bahasa dan visual yang sederhana sehingga memudahkan siswa untuk belajar bahasa Inggris. Sedangkan stiker diberikan sebagai salah satu penerapan pembentukan karakter dimana stiker akan diberikan jika siswa mampu untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Pemberian reward ini adalah bentuk penghargaan atas tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas hingga selesai serta penghargaan atas kerja keras siswa.

Pelayanan pendidikan diawali dengan pemetaan pengintegrasian beberapa mata pelajaran pada model pembelajaran bahasa Inggris tematik integratif berbasis kearifan lokal yang menunjukkan integrasi bahasa Inggris dengan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema sehingga pengetahuan yang didapat oleh siswa tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif namun juga mengembangkan kompetensi melalui sikap, pengetahuan, dan ketrampilan siswa melalui aktivitas yang bervariasi seperti tampak pada gambar berikut:



Gambar 2. Model pelajaran bahasa Inggris tematik integratif

3.1.1. Buku Ajar Tematik Integratif

Konten dari buku ajar ini mencakup materi bahasa Inggris berbasis kearifan lokal dan penerapan nilai karakter. Visual dalam model buku ajar semuanya disajikan dengan memasukkan kearifan lokal berupa baju adat, rumah adat, lagu daerah, dan tarian tradisional dari seluruh wilayah di Indonesia. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa dan budaya Indonesia. Bagian-bagian dalam model tersebut yaitu *Let's learn*, yaitu tema yang akan diperkenalkan kepada siswa), *Let's play* (bagian dimana siswa banyak melakukan aktifitas gerakan sebagai praktek dari materi yang telah diperkenalkan, karena siswa akan cepat menjadi bosan jika hanya mendengarkan guru berbicara), dan *Let's do* merupakan evaluasi dari materi dan praktek yang telah diberikan. Dari uraian diatas jelas bahwa hasil riset ini dapat memberi manfaat bagi siswa sebagai upaya konstruktivisme karakter yang diawali sejak dini, karena model pembelajaran bahasa Inggris yang diberikan tidak hanya fokus pada pengetahuan kognitif, namun juga dapat berperan dalam pendidikan karakter siswa dengan memasukkan muatan kearifan lokal.

3.1.2. Software Education Games Bahasa Inggris Berbasis Kearifan Lokal

Software *education games* ini terdiri dari 3 muatan. Muatan pertama adalah

pemberian materi bahasa Inggris yang terdiri dari *alphabet, number, greeting and introducing yourself, my body dan my family*. Sedangkan muatan kedua adalah software *education games* yang mengandung kearifan lokal, dengan memasukkan baju daerah, rumah adat, tari daerah, lagu daerah, makanan tradisional, dan binatang khas dari tiap daerah. Penerapan kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Inggris dapat diambil dari beragam bidang kehidupan, seperti sosial, seni, teknologi, serta kepercayaan masyarakat. Oleh karena itu lagu daerah, tarian daerah, cerita rakyat, dongeng, dan mitos yang selama ini diyakini sebagian masyarakat Indonesia merupakan referensi yang mengandung nilai-nilai arif budaya kita. Muatan ketiga adalah memasukkan nilai karakter, dimana siswa diminta untuk menerapkan nilai karakter dari games tersebut dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah.

3.1.3. Hasil Uji statistik

Penulis telah melakukan uji statistik berupa pre-test dan post test yang telah dilaksanakan pada tahun 2018 terhadap 17 SD di wilayah Semarang Tengah dengan jumlah responden sebanyak 148 siswa kelas 1 SD. Berdasarkan hasil uji statistik Paired t test, proses pembelajaran bahasa Inggris menggunakan model pembelajaran yang disusun, terbukti efektif dalam meningkatkan karakter anak di sekolah dasar Semarang. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t = -20,322$; $p = 0,000$ ($p < 5\%$). Adapun nilai rerata posttest lebih tinggi (\bar{X}_2) = 84,635 sedangkan nilai rerata pretest (\bar{X}_1) = 70,297. Sedangkan pada uji *One Way Anova* menunjukkan bahwa nilai $F = 6,004$; $p = 0,000$ ($p < 5\%$) yang menunjukkan ada perbedaan kemampuan bahasa Inggris melalui *education games* pada masing-masing sekolah. Media pembelajaran berupa *education games* dinilai tepat diberikan karena media ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga mampu mendorong siswa untuk belajar bahasa Inggris dan membuat siswa antusias dalam belajar sehingga memberikan hasil yang baik.

3.2. Penerapan model pembelajaran karakter dan kearifan lokal dengan menggunakan buku bahasa Inggris tematik integratif dan software pembelajaran

3.2.1. Pelatihan bagi guru

Pelatihan bagi guru ini diberikan sebagai panduan dalam menggunakan buku ajar. Panduan langkah-langkah menggunakan buku ajar ini diberikan dalam bentuk *Book Guidance* serta panduan dalam bentuk video. Selain itu, pelatihan bagi guru juga disampaikan secara langsung dimana dijelaskan mengenai bagian-bagian dalam buku ajar yaitu:

1. *Let's learn*

Bagian ini merupakan tema yang akan diperkenalkan kepada siswa. Bagian ini berisi kegiatan:

a. *Listen and say*

Bagian ini merupakan bagian awal dimana guru memperkenalkan materi baru kepada siswa. Materi disajikan dalam bentuk visual, kosakata, dan ekspresi sederhana. Melalui cara ini siswa mengenal konsep baru dan berlatih mengucapkan.

b. *Listen and do*

Selain *listen and say*, aktifitas lain yang dapat dilakukan adalah *listen and do* dimana guru memperkenalkan materi baru tidak dengan visual namun dengan gerakan beserta kosakata dan ekspresi sederhannya.

c. *Sing a song*

Pengenalan materi baru juga dapat dilakukan dengan memutar lagu atau memutar video.

2. *Let's play*

Bagian ini merupakan bagian dimana siswa banyak melakukan aktifitas gerakan sebagai praktek dari materi yang telah diperkenalkan, karena siswa akan cepat menjadi bosan jika hanya mendengarkan guru berbicara. Salah satu cara untuk menghindari kebosanan siswa adalah dengan melakukan aktifitas yang mengharuskan mereka bergerak. Aktifitas *let's play* diantaranya:

a. *Play a game*

Aktifitas ini akan memotivasi dan menarik siswa karena dengan bermain

mereka tidak merasa bahwa kegiatan ini adalah bagian dari pembelajaran. Pada kegiatan ini siswa belajar sekaligus pada saat yang bersamaan mengembangkan kemampuan sosial dan interaksi mereka. Melalui permainan, siswa juga belajar untuk bekerjasama dan bersaing dengan cara yang sehat.

b. *Role Play*

Role play adalah aktifitas bermain peran dimana siswa mempraktekkan materi secara berpasangan dengan teman. Dalam pemilihan pasangan teman dapat diterapkan mata pelajaran PPKn dan pembentukan karakter. Pembentukan karakter yang ditanamkan adalah toleransi, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya serta karakter komunikatif dan senang bersahabat atau proaktif.

3. *Let's do*

Kegiatan ini merupakan evaluasi dari materi dan praktek yang telah diberikan berupa:

a. *Read aloud*

Kegiatan ini penting diberikan karena terdapat perbedaan antara pelafalan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Siswa diajarkan untuk dapat membaca kosakata bahasa Inggris serta memahami cara menulisnya. Lakukan berulang karena konsep perbedaan bahasa antara bacaan dan tulisan membutuhkan perhatian ekstra. Misalnya guru memberikan contoh cara membacanya dan siswa diminta menirukan dan membacanya.

b. *Look and circle*

Look and circle adalah evaluasi siswa untuk melingkari jawaban yang benar.

c. *Look and match*

Look and match adalah evaluasi siswa untuk memasangkan antara tulisan dan visual yang benar.

d. *Look and colour*

Look and colour adalah evaluasi siswa untuk mewarnai gambar berdasarkan perintah.

e. *Look and write*

Look and write adalah aktifitas siswa untuk menulis benda berdasarkan gambar.

f. *Homework activity*

Bagian ini merupakan aplikasi materi bahasa Inggris yang dilakukan di rumah.

g. Penilaian

Bagian terakhir dari buku ajar ini adalah penilaian yang dilakukan oleh baik guru maupun orang tua.

Pelatihan penggunaan software pembelajaran bagi guru juga perlu diberikan agar permasalahan yang terjadi selama ini dapat diatasi. Keterbatasan waktu mengajar serta jumlah guru yang minim dapat diselesaikan dengan memberikan media pembelajaran software education games yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Siswa dapat mengulang pelajaran yang diberikan dengan memutar software tersebut. Dengan software ini siswa dapat belajar sendiri secara terus menerus dan tidak harus di sekolah. Bagi guru, hal ini juga sangat membantu karena untuk mengulang materi yang diberikan tidak perlu mengulang-ulang, namun cukup memutar software yang ada sehingga dapat menghemat tenaga. Selain itu, pelatihan bagi guru ini juga diharapkan memberikan inspirasi bagi guru untuk memberikan pengajaran dengan cara yang tidak konvensional dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah menyerap pembelajaran. Pelatihan ini dilaksanakan dengan memberikan pelatihan secara langsung mengenai penggunaan software pembelajaran serta memberikan *Manual Book of Local Wisdom English Education Games*.

3.2.2. Sosialisasi bagi orang tua

Penguasaan bahasa Inggris dan penerapan nilai karakter siswa tidak hanya menjadi tanggungjawab dari guru saja, namun juga menjadi tanggung jawab orang tua. Keduanya dapat dilakukan di

rumah dengan bantuan orang tua. Tugas yang dikerjakan di rumah bukan hanya tugas yang berhubungan dengan penguasaan bahasa Inggris, namun tugas yang terintegrasi anatar penguasaan bahasa Inggris dengan penerapan nilai karakter sekaligus penguasaan kearifan lokal budaya bangsa.

Sosialisasi kepada orang tua diberikan ketika orangtua siswa datang ke sekolah untuk pembagian seragam dan perangkat sekolah yang diberikan sekolah kepada siswa, salah satunya adalah buku ajar, software pembelajaran bahasa Inggris, stiker, serta alat tulis. Sosialisasi bagi orang tua dilaksanakan dengan memberikan panduan langkah-langkah menggunakan buku ajar yang diberikan dalam bentuk *Book Guidance* serta panduan dalam bentuk video.

Selain itu, sosialisasi juga dilakukan secara langsung dengan memberikan pengarahan mengenai bagaimana menggunakan buku ajar, terutama pada bagian *homework activity*, dimana peran orang tua sangat besar pada bagian ini. Untuk menguasai mata pelajaran bahasa Inggris dan menumbuhkan karakter yang baik merupakan kegiatan yang harus selalu diulang dan dilakukan setiap saat. Oleh karena itu walaupun siswa telah mendapatkan pendidikan di sekolah, namun peran orang tua di rumah juga tak kalah penting dalam pendidikan anak. Oleh karena itu, perlu adanya pengulangan materi yang dilakukan di rumah dengan peran serta orang tua. Sebagai contoh adalah memberikan tugas yang diberikan kepada siswa untuk dikerjakan di rumah dan dipantau atau dinilai oleh orang tua.

Selain penyampaian informasi mengenai penggunaan buku ajar, diberikan juga informasi mengenai penggunaan software pembelajaran disertai *Manual Book of Local Wisdom English Education Games*. Sosialisasi ini perlu diberikan kepada orang tua mengingat media pembelajaran software education games ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Siswa dapat mengulang pelajaran yang diberikan oleh guru dengan memutar software tersebut,

sehingga siswa dapat belajar sendiri secara terus menerus di rumah dengan bantuan orang tua.

Di era komputer sekarang ini, *computer games* menjadi komponen software utama, dimana siswa akan dengan mudah belajar mengoperasikan komputer melalui games dan ini menjadi alasan dan contoh konkret model pembelajaran dengan cara bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vasileiada dan Makrina (2017) mengenai keefektifan *computer games* dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing pada kurikulum sekolah nasional Yunani. Selain itu *computer games* dapat memberikan motivasi bagi pembelajar muda. Hal yang tidak kalah penting adalah ini membuktikan hipotesis bahwa *computer games* adalah sarana motivasi bagi pembelajar muda dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris secara efektif dibanding dengan pendekatan yang lain.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini diawali dari pelaksanaan penelitian pada tahun 2017 dan tahun 2018. Berdasarkan hal tersebut, maka hasil penelitian diterapkan pada tahun 2020 di SD Islam Sultan Agung 3 Semarang. Pengabdian dilaksanakan dengan penerapan pelayanan pendidikan yang diawali dengan pemetaan pengintegrasian beberapa mata pelajaran pada model pembelajaran bahasa Inggris tematik integratif berbasis kearifan, pemberian buku ajar bahasa Inggris tematik integratif berbasis kearifan lokal, software *educational games*, serta perangkat pendukungnya. Selanjutnya dilaksanakan pelatihan bagi guru dan sosialisasi kepada orang tua siswa sebagai implementasi penerapan model pembelajaran dengan menggunakan buku ajar bahasa Inggris tematik integratif dan software pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan pengabdian ini dapat berjalan dengan baik berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik lembaga

maupun perorangan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, yang telah memberi penulis kesempatan, kepercayaan dan pendanaan sehingga pengabdian ini bisa terlaksana dengan baik.
2. Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNAKI yang telah membantu kelancaran administrasi dan dukungan moril sehingga pengabdian ini berjalan dengan baik.
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya UNAKI yang telah membantu kelancaran administrasi dan dukungan moril sehingga pelaksanaan pengabdian ini berjalan dengan baik.
4. Kepala sekolah beserta para guru SD Islam Sultan Agung 3 Semarang Tengah yang telah memberikan data, informasi dan masukan yang sangat membantu dalam pelaksanaan pengabdian ini.
5. Orang tua siswa kelas 1 SD Islam Sultan Agung 3 Semarang yang telah meluangkan waktu untuk mengikuti sosialisasi.

<https://docplayer.info/30459024-Kompetensi-dasar-sekolah-dasar-sd-madrasah-ibtidaiyah-mi.html>

- [5] Usher, J., Damoah, D., Ansong, E.D., Quarshie, H., Adjetey, C., & Poakwah, G. The effectiveness of interactive multimedia courseware as instructional medium for teaching. *British Journal Education*; 2014; 2 (5): 36-47.
- [6] Vasileiado, I & Makrina, Z. Using online computer games in the ELT classroom: a case study. *English Language Teaching*; 2017; 10(12): 134-150.
- [7] Zainuddin, HM. Implementasi kurikulum 2013 dalam membentuk karakter anak bangsa. *Jurnal Universum*; 2015; 9 (1): 131-139.

REFERENSI

- [1] Constantinescu, I. Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. *The internet TESL Journal*. 2007. Diunduh dari <http://iteslj.org/Article/Constantinescu-Vocabulary.html>
- [2] Ifansyah, MN., & A. Mahtarami. *Pengembangan game pembelajaran otomata finit. Seminar Nasional Informatika UPN Veteran Yogyakarta*. Yogyakarta; 2010. 1-5.
- [3] Ismail, A. *Education games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media; 2006. 1-339
- [4] Kemendikbud. *Kompetensi dasar sekolah dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. 2013. Diunduh dari