

## Konstruktivistik Karakter Bangsa Berbasis Budaya Lokal melalui Game Edukasi pada Integrasi Pembelajaran Bahasa Inggris dan Pembelajaran Kewarganegaraan

<sup>1</sup>Indah Arvianti, <sup>2</sup>Ana Wahyuni

<sup>1</sup>Jurusan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas AKI

<sup>2</sup> Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AKI

[<sup>1</sup>indah.arvianti@unaki.ac.id](mailto:indah.arvianti@unaki.ac.id)

**ABSTRAK** - Materi pembelajaran bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing di Sekolah Dasar masih cenderung berorientasi pada ilmu pengetahuan murni yang hanya berfokus pada kepentingan kognitif siswa tanpa mempertimbangkan nilai-nilai budaya lokal. Selain itu, banyaknya masalah sosial yang terjadi di masyarakat, seperti pelanggaran-pelanggaran terhadap norma-norma yang berlaku di masyarakat, contohnya bullying, lebih cinta budaya asing daripada budaya lokal, memudarnya rasa toleransi, menghormati, rasa sopan santun, dan lain-lain di kalangan siswa menjadi alasan utama dilakukannya penelitian ini. Tujuan dari paper ini adalah membangun game edukasi sebagai salah satu upaya pembentukan karakter, pelestarian budaya lokal, sekaligus penguasaan wawasan global dengan mengintegrasikan kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Inggris dengan memasukkan nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya konstruktivisme karakter bangsa. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif berupa survey, wawancara dan observasi, serta proses pengembangan education games yang dirancang dengan metode *Research and Development (R&D)*. Hasil dari penelitian ini berupa produk *software education games* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran bahasa Inggris tingkat Sekolah Dasar sebagai upaya pembentukan karakter generasi muda.

**Kata Kunci** : *pembelajaran bahasa Inggris, kearifan lokal, Pendidikan Kewarganegaraan, konstruktivisme karakter, education games*

### PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini, pertemuan antar budaya merupakan hal yang tak bisa dihindari karena batas-batas antar negara sudah tidak tampak lagi. Hal ini membawa banyak pengaruh salah satunya terhadap nasionalisme generasi muda penerus bangsa khususnya siswa sekolah.

Nasionalisme penerus bangsa dapat dibangun kokoh jika penerus bangsa memiliki karakter yang tangguh.

Pendahulu bangsa sudah mewariskan nilai-nilai luhur pada budaya dan kearifan lokal. Hal ini menjadi salah satu tugas pendidikan untuk mewariskan dan mengajarkannya kepada generasi penerus bangsa (siswa). Sebagai upaya hal tersebut maka perlu dilakukan pengintegrasian budaya lokal pada pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa asing. Pengintegrasian aspek budaya dalam pembelajaran bahasa asing sejalan dengan pendapat Benjamin Lee Whorf dalam Santoso (2010) dengan

teori relativitas linguistiknya. Lee Whorf menyatakan adanya keberagaman konseptual yang ada dalam tiap-tiap bahasa dan keberagaman tersebut muncul karena ciri dan karakter dari budaya masyarakat. Pembelajaran bahasa Inggris beserta budayanya dapat diintegrasikan dengan budaya lokal Indonesia dalam rangka mempertahankan rasa cinta dan bangga terhadap bangsa Indonesia. Nilai ini sangat krusial untuk dikembangkan mengingat kuatnya pengaruh yang datang dari luar

Menurut M. Echols (2011:14), kearifan lokal adalah kepribadian seseorang, seperti identitas budaya, etika, nilai-nilai, keyakinan, dan aturan-aturan hidup yang tumbuh dari generasi ke generasi secara terus menerus. Kearifan lokal yang dimiliki adalah untuk mengidentifikasi siapa mereka, dari mana mereka berasal, dan kearifan lokal mencerminkan cara hidup termasuk karakter mereka. Sedangkan menurut Marsono (2007: 182) kearifan lokal ditemukan di setiap kelompok etnis hidup. Pada saat bangsa tidak bisa membuat bahasa tertulis, mereka menempatkan kearifan lokal mereka dalam bentuk ritual tradisional, legenda, cerita rakyat, cerita lisan, ekspresi, dan legenda. Meskipun telah banyak sekolah yang menerapkan kurikulum 13 yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema, namun masih terdapat kekurangan materi yang memuat kearifan lokal dan pendidikan karakter.

Selain kearifan lokal, materi pembelajaran juga dipandang perlu adanya muatan karakter. Hal ini penting karena maraknya perilaku antibudaya generasi penerus bangsa yang terlihat

dari mudahnya sikap toleransi dan kegotong-royongan bangsa Indonesia, di samping kuatnya pengaruh budaya asing di tengah-tengah masyarakat. Adapun perilaku anti karakter bangsa di antaranya ditunjukkan oleh hilangnya nilai-nilai luhur yang melekat pada bangsa Indonesia, seperti kejujuran, kesantunan, dan kebersamaan, serta ditandai dengan munculnya berbagai kasus kriminal (Marzuki, 2013).

Adapun fungsi dan tujuan pendidikan karakter menurut Puskur (2010:7) adalah:

1. pengembangan: pengembangan potensi siswa untuk menjadi pribadi berperilaku baik bagi siswa yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa;
2. perbaikan: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi siswa yang lebih bermartabat; dan
3. penyaring: untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

Paper ini mengangkat masalah yaitu bagaimana mengupayakan pelestarian budaya/ kearifan lokal dalam pengintegrasian pembelajaran bahasa Inggris dan Pendidikan Kewarganegaraan pada tingkat Sekolah Dasar kelas 1. Sarana yang dapat digunakan adalah dengan *education games*. Dengan *education games*, siswa dapat mempelajari bahasa Inggris sekaligus pendidikan kewarganegaraan, namun tidak melupakan budaya lokal dan pendidikan karakter. *Games* dipilih sebagai alternatif media pembelajaran

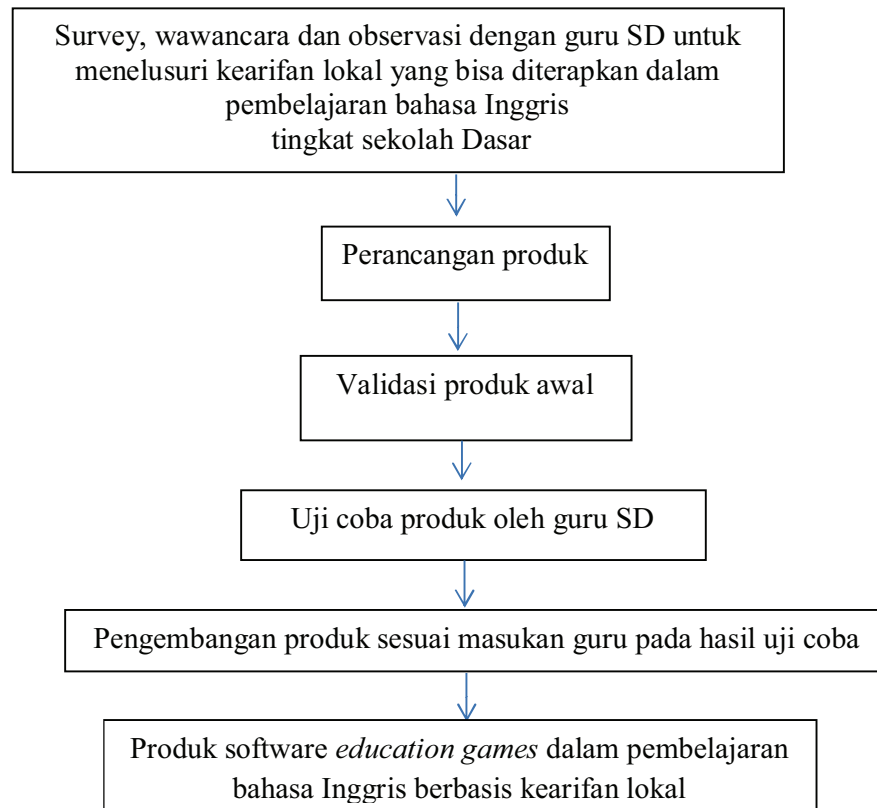
mengingat media tersebut lebih menarik dan lebih mudah dipahami.

#### METODE

Pengembangan model ini diawali dengan pengumpulan data pada tahap pra pengembangan berupa metode kualitatif dengan mengumpulkan data primer, yaitu survey, wawancara, dan observasi. Pengumpulan data pimer ini diperoleh dari 50% sampel SD yang ada di Semarang Tengah sebanyak 15 SD. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah sekolah-sekolah tersebut terletak di pusat kota Semarang dan diharapkan dengan diterapkannya produk ini akan menjadi contoh bagi SD yang lain. Selain data primer, metode pengumpulan data yang lain adalah data

sekunder berupa studi pustaka. Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari buku ajar bahasa Inggris berbasis kearifan lokal dengan memasukkan nilai-nilai karakter sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya pembentuk karakter siswa. Selanjutnya dikembangkan *education games* berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Inggris sebagai usaha konstruktivisme karakter bangsa di kalangan siswa. Metode yang digunakan dalam proses pengembangan *education games* yaitu metode *Research and Development (R&D)*. Paper ini hanya membahas mengenai pengembangan produk media game intreraktif.

Di bawah ini disajikan bagan alir pengembangan programnya.



Gambar 1. Bagan alir pengembangan program software *education games*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media pembelajaran sudah sangat populer di sekolah formal ataupun nonformal karena media pembelajaran dapat membentuk sikap baru dalam proses pembelajaran. Sikap tersebut diantaranya yaitu menjadikan siswa sebagai pembelajar yang aktif dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Hal ini menunjang pembentukan generasi pembelajar sepanjang hayat dimana kemampuan yang ditanamkan dan diterapkan yaitu kemampuan mencari informasi dan solusi dalam permasalahan sehari-hari di berbagai bidang kehidupan.

Media yang dibangun pada paper ini berbasis game interaktif. Media pembelajaran ini perlu digunakan dalam proses pembelajaran karena beberapa alasan yaitu :

- a. Pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik dan interaktif.
- b. Pembelajaran menjadi pengalaman kongkrit/ nyata
- c. Mendorong siswa belajar mandiri
- d. Materi lebih terstandar dan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar
- e. Memudahkan penerimaan siswa dalam pemahaman materi juga membantu guru dalam pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Tahapan R & D yang dilakukan pada pengembangan softwrenya yaitu :

1. Tahap prapengembangan media pembelajaran. Aktivitas pada tahap ini meliputi :

- a. Pengumpulan data awal melalui survey dan wawancara. Hasil dari kegiatan ini meliputi data:

- Kearifan lokal yang bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris tingkat sekolah Dasar.
- Materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang akan diintegrasikan pada pembelajaran bahasa Inggris

Data ini digunakan untuk menentukan ruang lingkup dan perancangan media pembelajaran yang dibuat.

- b. Analisa kebutuhan meliputi konten media yaitu materi pembelajarannya, *software* dan *hardware* yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajarannya.

- c. Perancangan meliputi perancangan manual dan digital meliputi struktur menu program, tampilan input dan output, layout/ tata letaknya, *background*, storyboard/ naskah untuk audio, teks, suara, animasi, *image* dan navigasi sistem.

2. Tahap pengembangan media pembelajaran. Aktivitas pada tahap ini meliputi perancangan :
  - a. Halaman, menu dan struktur navigasinya
  - b. Layout/ tata letak menu dan toolbar

- c. Digitalisasi sketsa desain dan animasi
- d. Konten materi pembelajaran berupa teks, gambar dan audio
- e. Coding program
- f. Perekaman narasi dan audio
- g. Import image dan sound
- h. Publish program ke cd

Pengembangan media ini menggunakan software adobe flash.

Tahapan berikutnya yang dilakukan pada penelitian tahun ke-dua yaitu tahap penerapan media pembelajaran dan revisi & pengembangan media pembelajaran. Sedangkan konten materi bahasa Inggris yang terintegrasi dengan Pendidikan Kewarganegaraan ditunjukkan pada tabel berikut.

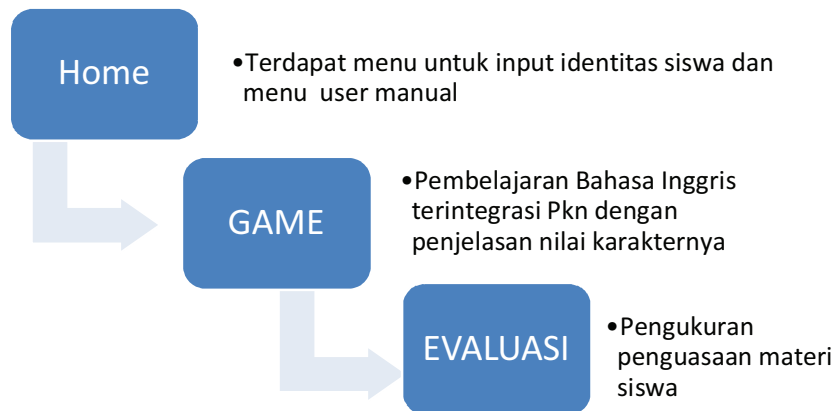
Tabel 1: Pengintegrasian materi bahasa Inggris berbasis kearifan lokal

Materi mata pelajaran PKN	Materi mata pelajaran Bahasa Inggris	Integrasi materi bahasa Inggris berbasis kearifan lokal	Games	Nilai karakter yang ditanamkan
Perbedaan suku bangsa: ditampilkan baju daerah dari berbagai daerah di Indonesia	<i>Greeting</i>	Gambar berbagai siswa mengenakan baju daerah yang saling memberikan salam dengan latar belakang rumah adat. Audio : pembelajaran materi <i>Greeting</i> dengan memberikan pengertian tentang kebersamaan dalam perbedaan suku bangsa Indonesia	Mewarnai gambar pada materi <i>Greeting</i> sesuai instruksi dalam bahasa Inggris. Jika semua hasil pewarnaan sesuai dengan instruksi maka akan menjadi gambar animasi (bergerak dan bernyanyi lagu daerah). Dilanjutkan dengan penjelasan (dalam audio) tentang pembelajaran karakter toleransi dan persahabatan, kebangsaan atau nasionalis, semangat, cinta tanah air.	Toleransi dan bersahabat: adanya perbedaan suku bangsa, namun tetap saling menghormati dengan memberikan salam
Kerukunan beragama: ditampilkan gambar	<i>Introduce yourself</i>	Gambar ataupun cerita mengenai siswa berbeda agama yang saling	Mewarnai gambar pada materi <i>Introduce yourself</i> sesuai instruksi	Religius, toleransi, cinta damai dan

tempat-tempat ibadah		memperkenalkan diri dengan latar belakang tempat ibadah yang berbeda Audio : pembelajaran materi <i>Introduce yourself</i> dengan memberikan materi keberagaman dalam beragama.	dalam bahasa inggris. Jika semua hasil pewarnaan sesuai dengan instruksi maka akan menjadi gambar animasi (bergerak dan bernyanyi lagu daerah). Dilanjutkan dengan penjelasan (dalam audio) tentang pembelajaran karakter religius dan toleransi, cinta damai.	bersahabat: adanya perbedaan agama, namun tercipta rasa tenggang rasa dan toleransi antar siswa
Tertib di rumah: ditampilkan kegiatan sehari-hari di rumah mulai bangun hingga tidur	<i>Daily activity</i>	Gambar siswa yang sedang beraktifitas, diantaranya sedang menari mengenakan baju daerah. Audio : pembelajaran materi <i>Daily activity</i> terkait dengan ketertiban dalam keseharian siswa di rumah	Puzzle memasang potongan gambar acak pada gambar yang telah ada pada materi <i>Daily activity</i> . Jika semua hasil pemasangan puzzle tepat maka akan menjadi gambar animasi (bergerak dan bernyanyi lagu daerah). Dilanjutkan dengan penjelasan (dalam audio) tentang pembelajaran karakter jujur, disiplin, kerja keras, demokratis, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.	Cinta tanah air: menumbuhkan rasa cinta kesenian Indonesia
Kewajiban dan hak anak: ditampilkan cerita	<i>Colour</i>	Gambar sekelompok anak sedang bermain mainan tradisional.	Mewarnai gambar. Jika semua hasil pewarnaan sesuai dengan instruksi	Disiplin, kerja keras, dan tanggungjawab, agar

		<p>Audio : pembelajaran materi <i>colour</i>. Pengenalan materi <i>colour</i> melalui penyebutan warna dari setiap bagian dari gambar sekaligus mengenal nama benda dalam bahasa Inggris dengan memberikan penjelasan dan contoh hak dan kewajiban anak dalam gambar tersebut.</p>	<p>siswa akan mendapatkan <i>reward</i> berupa gambar animasi (bergerak dan bernyanyi lagu daerah). Dilanjutkan dengan penjelasan (dalam audio) tentang pembelajaran karakter jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, komunikatif, gemar membaca.</p>	<p>siswa melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari</p>
--	--	--	---	--

Sedangkan struktur menu dalam program yang dibuat yaitu :



Gambar 2. Struktur menu game yang dibangun

Contoh tampilan programnya yaitu :



Gambar 3. Tampilan halaman utama game



Gambar 4. Contoh Tampilan pada Menu *Greeting*

#### SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan diatas yaitu :

- a. Perlunya pengintegrasian materi mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan dengan Bahasa Inggris dalam

suatu media pembelajaran yang berbasis game interaktif.

- b. Game interaktif yang dibangun pada menu game meliputi sub menu pembelajaran yaitu *Greeting, Introduce yourself, Daily activity dan Colour* dimana



pada masing-masing sub menu tersebut berisi materi, game dan nilai karakter.

- c. Pada menu evaluasi terdapat latihan soal yang terkait tiap menu pembelajarannya dan ditampilkan secara acak. Siswa/ pengguna dapat berinteraksi langsung dengan mengerjakan soal evaluasi dan mendapatkan hasil serta *feed back*nya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Nashr, M. Sofyan. 2010 Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal: Telaah Pemikiran KH. Abdurrahman Wahid  
<http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/121/jtptiain-gdl-msofyanaln-6037-1-skripsi-p.pdf>. Diakses tanggal 13 April 2016.
- Arizal, Radi, Fatmasari, M. Izman Herdiansyah. *Education Games Bahasa Inggris untuk Anak-anak Usia 4-12 tahun*  
<http://eprints.binadarma.ac.id/146/1/EDUCATION%20GAME%20BAHASA%20INGGRIS%20UNTUK%20ANAK-ANAK%20USIA%204-12%20TAHUN.pdf>. Diakses tanggal 13 Februari 2016
- Constantinescu, I. 2007. *Using Technology to Assist in Vocabulary Acquisition and Reading Comprehension*. The internet TESL Journal.  
<http://iteslj.org/Article/Constantinescu-Vocabulary.html>. Diakses 16 April 2015
- Ifansyah, MN., A. Mahtarami. 2010. *Pengembangan Game Pembelajaran Otomata Finit*. Seminar Nasional Informatika UPN Veteran Yogyakarta: Yogyakarta.
- Ismail, A. 2006. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Marzuki. 2013. *Revitalisasi Pendidikan Agama di Sekolah dalam Pembangunan Karakter Bangsa di Masa Depan*. Jurnal Pendidikan Karakter. 3 (1): 64-76.
- Moleong, Lexy J. 1994. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Murni, Dewi, Riau Wati. 2014. *Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kearifan Lokal*  
<http://riset.umrah.ac.id/wp-content/uploads/2014/04/PEMBELAJARAN-BAHASA-INGGRIS-BERBASIS-KEARIFAN-LOKAL.pdf>. Diakses tanggal 6 April 2016
- Nyura, Yusni. 2010. *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Handphone dengan J2ME*.  
<https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2010/09/03->

- [jurnal-informatika-mulawarman-sep2010.pdf](#). Diakses tanggal 8 April 2016
- Santoso, Imam. 2010. *Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Bahasa Asing Berwawasan Interkultural: Adakah Titik Temunya*. [http://www.academia.edu/4766113/Pendidikan Karakter dan Pembelajaran\\_Bahasa\\_Asing\\_Berwawasan\\_Intercultural](http://www.academia.edu/4766113/Pendidikan_Karakter_dan_Pembelajaran_Bahasa_Asing_Berwawasan_Intercultural). Diakses tanggal 17 April 2015
- Sari, N.K. 2013. *Pendidikan dan Pembinaan Karakter Bangsa*. <http://nuriithaa.blogspot.com/2013/04/pendidikan-dan-pembinaan-karakter-bangsa.html>. Diakses tanggal 7 April 2016
- Susanto., Dewi, Novi Ratna., Irsadi, Andin. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya untuk Siswa SMP/MTs*. Unnes Science Education Journal. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>. Diakses tanggal 16 April 2015
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tusino, Abdul Ngafif, dan Basuki. 2014. *Kontribusi Media Wayang Bahasa Inggris Berbasis Kearifan Lokal*. [ejournal.umpwr.ac.id/index.php/scRIPTA/article/view/1714/162](http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/scRIPTA/article/view/1714/162). Diakses tanggal 11 April 2016
- Widiyanto, Hidayat. 2011. *Kearifan Lokal Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing*. Jurnal International Seminar Language Maintenance and Shift.2 Juli 2012. Universitas Diponegoro: Magister Linguistik
- Yesmaya, Violitta, Rini Wongso, Imam Swandyka, Mohammad Nikko Zeavani, Noverdi Safrizal. 2013.
- Aplikasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris "My Picture Dictionary" untuk anak Sekolah Dasar Berbasis Android. [http://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2013/2013\\_22.pdf](http://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2013/2013_22.pdf). Diakses tanggal 6 April 2016.