



# PKM Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital Literacy Sebagai Upaya Konstruktivisme Karakter Anak Bangsa

Sujarwo<sup>1</sup>, Asdar<sup>2</sup>, Bellona Mardhatillah Sabillah<sup>3\*)</sup>

Published online: 18 September 2023

## ABSTRACT

Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak-anak penting dilakukan, selain memudahkan anak dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi juga membiasakan anak menghadapi tuntutan zaman yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sehingga anak nantinya dapat berkomunikasi dengan baik. Tujuan pengabdian ini adalah untuk peningkatan pemberdayaan dalam bentuk PKM model pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital literacy sebagai upaya konstruktivisme karakter anak bangsa khususnya Sekolah SD Inpres Manggala. Metode yang ditempuh dalam pelaksanaan pengabdian melalui survey dan wawancara. Menentukan jadwal pelaksanaan pengabdian. Sosialisasi kegiatan, pelatihan dan pendampingan kepada mitra, evaluasi dan keberlanjutan kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa PKM dapat (1) meningkatkan keahlian speaking/berbicara siswa dan guru, (2) Meningkatkan digital literacy, (3) Menumbuhkembangkan pendidikan karakter siswa. Bagi mitra hasil yang diharapkan adalah penerapan pelayanan pendidikan berupa buku bahasa Inggris berbasis literacy digital, penerapan Iptek kepada mitra berupa pembelajaran menggunakan perangkat lunak berupa media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis digital literacy untuk menumbuhkembangkan pendidikan karakter anak Bangsa. Model pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan tidak hanya berorientasi pada ilmu pengetahuan murni yang mementingkan kemampuan kognitif siswa saja, namun juga berorientasi pada psikomotorik dan kemampuan afektif, yaitu constructivism karakter anak bangsa pada siswa sekolah SD Inpres Manggala.

Kata Kunci: Constructivism Character; Digital Literacy; Model Pembelajaran Bahasa Inggris

## PENDAHULUAN

Ketersediaan sumber daya manusia yang berkarakter merupakan kebutuhan yang amat urgen. Ini dilakukan untuk mempersiapkan tantangan global dan daya saing bangsa. Pendidikan karakter merupakan usaha sadar yang terencana dan terarah melalui lingkungan pembelajaran untuk tumbuh kembangnya seluruh potensi manusia yang memiliki watak berkepribadian baik, bermoral-berakhlak, dan berefek positif konstruktif pada alam dan masyarakat (Rustan, 2014). Konstruktivisme lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky, dimana keduanya menekankan bahwa perubahan kognitif hanya terjadi jika konsep-konsep yang telah dipahami sebelumnya diolah melalui proses ketidakseimbangan dalam upaya memahami informasi-informasi baru (Mardiyanto, 2022).

Pendidikan karakter seseorang memiliki fungsi dasar untuk mengembangkan potensi agar dapat menjalani kehidupan dengan baik (Made et al., 2018). Dalam lingkup pendidikan formal, pendidikan karakter di sekolah berfungsi untuk membentuk karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia, bermoral, tangguh, berperilaku baik, dan toleran. Materi pembelajaran juga dipandang perlu adanya muatan karakter. Hal

<sup>1</sup> Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Bosowa, Makassar, Indonesia

<sup>3\*)</sup> Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia

\*) *corresponding author*

Bellona Mardhatillah Sabillah

Email: bellona.sabillah@unimerz.ac.id

ini penting karena maraknya perilaku antibudaya generasi penerus bangsa yang terlihat dari memudarnya 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, dalam 4).

Lebih lanjut mengacu pada belajar dan mengajar di Indonesia, khususnya belajar dan mengajar bahasa Inggris, pemerintah Indonesia telah mengaturnya dalam Undang-undang diantaranya adalah Peraturan Menteri Pendidikan nasional Nomer 22 tahun 2006 tentang Standar Isi dan Undang-undang Republik Indonesia Nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di sekolah dasar, bahasa Inggris merupakan pelajaran pilihan yang biasanya dimasukkan dalam pelajaran muatan lokal, sedangkan pada sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, bahasa Inggris merupakan pelajaran wajib. Strategi pembelajaran yang dibahas kali ini hanya menekankan belajar dan mengajar bahasa Inggris di sekolah SD (Sukmawati, Sabillah, 2019). Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan satu dari sekian banyak pelajaran yang diajarkan di sekolah. Sebagai bahasa dunia, bahasa Inggris dapat memberikan kontribusi yang cukup penting dalam kehidupan, baik dalam situasi yang formal maupun informal (Sujarwo & Akhiruddin, 2020). Oleh karena pembelajaran Bahasa Inggris pada anak-anak penting dilakukan, selain memudahkan anak dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi juga membiasakan anak menghadapi tuntutan zaman yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional sehingga anak nantinya dapat berkomunikasi dengan baik (Okfia & Jaya, 2021).

Dalam konteks pembelajaran abad 21, literasi digital atau kecakapan menggunakan media dan teknologi serta kemampuan menyaring informasi adalah kecakapan atau kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad 21. Ada 3 kategori kecakapan yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi abad 21 ini: Pertama, learning skills atau kemampuan belajar; Kedua, literacy skills atau kemampuan literasi; dan Ketiga, life and career skills atau kemampuan dalam karir dan kehidupan (Diksani et al., 2022).

Beberapa negara berkembang lainnya telah menggunakan bahasa Inggris untuk komunikasi mereka sehari-hari. Menjadi seorang pengajar/instruktur bahasa Inggris perlu memahami bahwa anak-anak sekarang memiliki kecenderungan yang berbeda dengan anak sebelumnya. Dengan demikian Bahasa Inggris sudah menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh seorang pelajar yang ada di Indonesia, khususnya Sekolah SD Inpres Manggala. Kemitraan dengan Sekolah SD Inpres Manggala bertujuan untuk membantu para guru mengatasi permasalahan yang ada. Kemitraan ini dilaksanakan dengan melakukan kerjasama pemberian pelatihan pendidikan karakter (character constructivism). Pelatihan yang dimaksud berupa pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital literacy, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai pendidikan karakter.

Pada era glonalisasi saat ini, perkembangan teknologi integrasi dalam proses belajar mengajar telah berkembang pesat. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah menjadi kebutuhan dalam lingkungan belajar mengajar di era teknologi sekarang. Teknologi integrasi dalam pembelajaran mengacu pada penggunaan media teknologi dan informasi dalam aktifitas kelas sehari-hari (Nurhidayat et al., 2022). Dalam pembelajaran Bahasa, teknologi memiliki peran yang sangat penting terlebih fungsi Bahasa Inggris yang digunakan sebagai bahasa internasional (Okfia & Jaya, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dipandang sangat penting untuk melakukan kegiatan bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan bentuk kegiatan Pelatihan Keterampilan speaking (berbicara) siswa di Sekolah SD Inpres Manggala. Pelatihan ini dilaksanakan sebagai (1) sarana pengembangan keterampilan listening (mendengarkan) hal-hal yang berkaitan dengan pakaian adat, tarian tradisional, binatang khas daerah (2) sebagai ajang meningkatkan kepedulian generasi muda, (3) sarana untuk mendokumentasikan makanan tradisional sebagai upaya terlestarikannya.

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. 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 (Hasnadi, Nur Asiah, 2019). Maka melalui kegiatan PKM ini dapat mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif (Petrus Jacob Pattiasina, Dian Aswita, Tuti Marjan Fuadi, Anita Noviyanti, 2022). Begitu banyak nilai budaya dan karakter yang bersumber dari falsafah, pola hidup, agama, budaya, dan dasar negara yakni Pancasila dan Undang Undang Dasar. Oleh karena itu, dalam pengabdian masyarakat peneliti mengangkat topik PKM tentang PKM model pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital literacy sebagai upaya konstruktivisme karakter anak bangsa khususnya Sekolah SD Inpres Manggala. Agar supaya di dapatkan nilai nilai yang terkandung pada materi materi bahasa Inggris yang di ajarkan pada siswa sebagai solusi rill untuk menumbuhkembangkan pendidikan karakter siswa Sekolah SD Inpres Manggala.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan. Kepala sekolah dan guru menyatakan bahwa para siswa dan guru sangat membutuhkan pelatihan bahasa Inggris di Sekolah SD Inpres Manggala. 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 tambahan (muatan lokal).

Beberapa hasil riset tim pengusul atau peneliti yang berkaitan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan menyatakan bahwa pemnafaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris (9;10). Bahwa kegiatan PKM menciptakan proses belajar mengajar bahasa Inggris yang menyenangkan serta menarik dan metode ke dalam bentuk pendampingan berupa: game, role play, storytelling dan metode conversation (Sujarwo & Akhiruddin, 2020). Hal ini memiliki nilai tambah seperti hasil riset lain yang menyatakan bahwa kegiatan PKM ini menyatakan bahwa hasil dari kegiatan PKM ini adalah 82% atau sebanyak 10 dari 12 guru telah mengalami peningkatan kompetensi dalam penguasaan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di TK (Ermy Dikta Sumanik, Axelon Samuel Renyaan, 2022). Bahwa kegiatan PKM sangat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan guru dalam meningkatkan kemampuannya memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran Bahasa Inggris (Mayuni et al., 2022). Konsep LL berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Inggris dianggap sangat relevan dengan konsep pendidikan abad 21 dan program merdeka belajar dimana guru dan siswa dituntut untuk memiliki kecakapan/literasi dalam menggunakan teknologi, informasi, dan media (Diksani et al., 2022). Terjadi peningkatan dalam metode pembelajaran Bahasa Inggris yang semula masih manual sekarang bergeser kepada penggunaan alat teknologi, solusi yang ditawarkan adalah memberikan penguatan kepada guru peserta pelatihan bahwa pembelajaran berbasis kolaboratif dapat diterapkan ketika VR digunakan sebagai media pembelajaran (Nia Kurniawati, Anisa Sofarini, Trini Handayani, Anita Kamilah, 2022).

Berdasarkan hasil riset, program pendampingan literasi dengan adaptasi digital merupakan alternatif yang sejalan dengan kebutuhan guru. Program pendampingan ini dimaksudkan untuk memfasilitasi guru dengan pengalaman langsung tentang pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran. Selain pemanfaatan teknologi dan penguasaan literasi bahasa, para calon guru juga diharapkan memiliki karakter kuat dan komitmen untuk mengembangkan profesinya. Dengan demikian para guru dapat mengembangkan potensinya menjadi guru penggerak, guru yang merdeka, dan guru yang terus belajar (Mayuni et al., 2022).

Dalam upaya untuk mendorong pembelajaran English as a Foreign Language (EFL) yang kolaboratif dan berpusat pada peserta didik, pengembangan profesionalisme guru (teacher professional development) perlu difokuskan pada pengayaan pengetahuan dan keterampilan guru dalam literasi digital melalui PKM model pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital literacy sebagai upaya konstruktivisme karakter anak bangsa khususnya Sekolah SD Inpres Manggala. Sebagai target luaran melalui kegiatan ini dapat meningkatkan pemberdayaan mitra di SD Inpres Manggala.

## BAHAN DAN METODE

### Persiapan Pelaksanaan Pengabdian

Metode yang ditempuh dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Survey dan Wawancara

Survei dan wawancara ini dilakukan untuk mencari tahu apakah pihak sekolah/Sekolah SD Inpres Manggala 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. 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 acara sekolah agar pelaksanaan pengabdian tidak program mengganggu yang telah dirancang oleh sekolah. Jika mendukung program pengabdian ini dapat dimasukkan dalam program sekolah yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua.

### Pelaksanaan Pengabdian

#### 1. Pelaksanaan Pengabdian Berupa Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital Literacy

Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan agar pelayanan terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris dapat berjalan lebih optimal dan efektif. permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu keterbatasan waktu, keterbatasan guru, materi yang belum terintegrasi pendidikan karakter, maka dengan pengabdian ini diharapkan pelajaran bahasa Inggris menjadi salah satu materi dimana siswa dapat berwawasan global sekaligus memiliki karakter yang baik pada siswa Sekolah SD Inpres Manggala Makassar Sulawesi Selatan.

#### 2. Pelatihan 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 perangkat lunak pendidikan yang dapat digunakan dan kapanpun. Siswa dapat mengulang yang diberikan dengan memutar perangkat lunak tersebut. Dengan perangkat lunak 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 pada Sekolah SD Inpres Manggala.

#### 3. Sosialisasi Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital Literacy Bagi Orang Tua Murid

Penguasaan bahasa Inggris dan penerapan nilai karakter siswa tidak hanya menjadi tanggung jawab 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 antara penguasaan bahasa Inggris dengan penerapan nilai karakter anak bangsa.

Adapun pendampingan dilakukan melalui pembinaan yang terus menerus dilakukan secara rutin pada saat pelatihan dan setelah selesai workshop atau setelah guru-guru kembali ke sekolah masing-masing. Kegiatan pembinaan dan pendampingan ini dimaksudkan agar jika ada terjadi kekurangan dan

permasalahan yang dihadapi, maka secepatnya dapat dianalisis permasalahan tersebut, dan melakukan tindak lanjut. Kegiatan pendampingan ini dibagi dalam tiga sesi: (1) Pengembangan Profesi Guru dan Kurikulum Merdeka & Merdeka Mengajar; (2) Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris; dan (3) Pendampingan dan Praktik Literasi Digital: Canva, Story Jumper, Digital Story telling dan project. Adapun metode kegiatan pendampingan ini dilakukan melalui:

#### 1) Ceramah

Adalah cara penyampaian materi pembelajaran dengan mengutamakan interaksi antara guru dan siswa. Dimana seorang guru menyemapaikan materi pembelajarannya melalui proses penerangan dan penuturan lisan kepada siswanya.

#### 2) Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan masalah, menjawab pertanyaan dan memahami pengeta-huan peserta didik, serta untuk membuat suatu keputusan

#### 3) Ice Breaking dan Energizer

Sudah menjadi kebiasaan di setiap pelatihan, ketika memulai melaksanakan sebuah pelatihan terlebih dahulu dimulai suatu segmen peleburan dan pendahuluan yang kemudian dikenal dengan “Ice Breaking dan Energizer”.

#### 4) Simulasi dan Permainan/Games

Permainan simulasi adalah sebuah metode penggambaran yang tentang suatu sistem sosial (manusia) atau fisik (bukan manusia) yang diabstraksi dari realita dinamis dan disederhanakan untuk alasan studi). Penekanan dalam metode simulasi adalah pada kemampuan siswa untuk berimitasi sesuai dengan objek yang diperankan.

#### 5) Pendampingan dan Praktik Literasi Digital

Kegiatan pendampingan dan praktek literasi digital ini meliputi:

##### a. *Digital Story Telling*

Digital story telling merupakan sebuah gabungan berbagai fitur multimedia seperti grafik, teks, rekaman, suara, lagu, music dan video dengan seni bercerita (Wu, J., & Chen, 2020), untuk menyajikan materi atau poin-poin tertentu dengan durasi waktu tertentu dan dikemas dalam format digital yang menarik (Robin, & McNeil, 2019).

##### b. Canva

Semenjak banyak orang mulai menggunakan Canva, para pengembangnya terus berusaha menghadirkan inovasi khususnya dalam dunia pembelajaran hal ini bisa menggunakan platform ini untuk membuat berbagai macam desain untuk kebutuhan personal dan profesional. Adapun kegunaan Canva adalah: Membuat presentasi mirip PowerPoint dan Membuat konten Instagram untuk feed, Story, dan Ads dengan pilihan animasi atau static.

##### c. *Project*

Project adalah sebuah kegiatan yang berlangsung sementara dengan tenggat waktu awal dan akhir yang sudah ditentukan. Istilah untuk mengawali project biasa disebut [kick off](#) dan akhir dari project dinamakan closing. Project akan dimulai dari ide, perencanaan yang masih kasar, kegiatan, dan penutupan. Seluruh tahapannya terintegrasi dengan baik dan rapi serta dilakukan oleh setiap tim yang terlibat.

#### d. *Sparkol Video Scribe*

Sparkol Videoscribe adalah “aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan”. Terdapat animasi yang unik dan keren didalam aplikasi ini yang membuat peserta didik akan tertarik dan terhibur selama kegiatan belajar mengajar terutama pembelajaran Bahasa Inggris.

#### e. *Powtoon*

Powtoon adalah aplikasi web berbasis teknologi digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. Melalui media Powtoon diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang menarik dan kreatif terutama pembelajaran Bahasa Inggris. Terdapat animasi yang unik dan keren didalam aplikasi ini yang membuat peserta didik akan tertarik dan terhibur selama kegiatan belajar mengajar terutama pembelajaran Bahasa Inggris

#### f. *Story Jumper*

Merupakan media pembelajaran sederhana dengan memanfaatkan aplikasi Story Jumper sebagai Media Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Writing dan Speaking Peserta Didik dalam bentuk buku cerita bersuara pada pembelajaran Narrative/ Recount.

### **Evaluasi Pelaksanaan**

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 tersedia dapat berjalan lebih baik. Agar supaya kegiatan program PKM ini berjalan lancar sesuai yang diharapkan maka akan dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan sejak awal mulai kegiatan, selama kegiatan berlangsung dan pada akhir kegiatan. Evaluasi ini dimaksudkan sebagai antisipasi dini apabila ditemukan masalah atau penyimpangan dari tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan evaluasi direncanakan meliputi avaluasi proses dan evaluasi hasil sebagai berikut:

1. *Pretest*: Pre test juga bisa diartikan sebagai kegiatan menguji tingkat pengetahuan peserta terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan pre test dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Adapun manfaat dari diadakannya pre test adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta mengenai hal yang disampaikan.
2. Evaluasi proses, dimaksudkan untuk mengevaluasi tahap demi tahap pelaksanaan kegiatan dan sifatnya adalah evaluasi formatif, sehingga apabila terjadi penyimpangan dari tujuan akan segera dapat diatasi.
3. Evaluasi hasil, dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilam tujuan kegiatan pengabdian ini dan tanggapan masyarakat Mitra mengeni program kegiatan ini. Evaluasi ini dilakukan dengan pengamatan langsung dan meminta pendapat para peserta pelatihan serta melalukan Postest: Post test adalah suatu evaluasi akhir dalam bentuk pertanyaan yang penulis berikan kepada masyarakat setelah pelajaran/materi telah tersampaikan. Sehingga dapat memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya pemberian pelajaran.

### **Monitoring Pengabdian**

Pemantauan pengabdian dilakukan dengan pengamatan pengabdian baik dalam hal pengajaran, pelatihan, serta sosialisasi orang tua siswa. Monitoring ini bertujuan untuk menyatukan pelaksanaan pengabdian agar berjalan sesuai yang direncanakan. Adapun pelaporan yang dilakukan mencakup

beberapa prosedur antara lain; pendokumentasian setiap rangkaian kegiatan, dan pelaporan yang disusun oleh tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan PKM model pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital literacy sebagai upaya konstruktivisme karakter anak bangsa mencakup penerapan buku bahasa Inggris tematik integratif dalam pelayanan pendidikan, pemberian ilmu pengetahuan kepada mitra melalui penggunaan software media pembelajaran berbasis digital, dan peningkatan pelayanan pendidikan kepada mitra melalui penerapan model pembelajaran karakter melalui penerapan materi bahasa Inggris tematik integratif dan penggunaan beberapa aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris di SD Inpres Manggala seperti penggunaan aplikasi:

1. Canva
2. Sparkol Video Scribe
3. Powtoon
4. Wordwall

Selanjutnya penerapan game edukasi berbasis digital literacy sebagai upaya konstruktivisme karakter anak bangsa, seperti:

- 1) Pakaian tradisional
- 2) Rumah adat
- 3) Tarian daerah
- 4) Lagu daerah
- 5) Makanan tradisional
- 6) Binatang khas dari setiap daerah
- 7) Permainan tradisional
- 8) Minuman tradisional
- 9) Burung khas daerah
- 10) Kendaraan tradisional
- 11) Alat musik tradisional

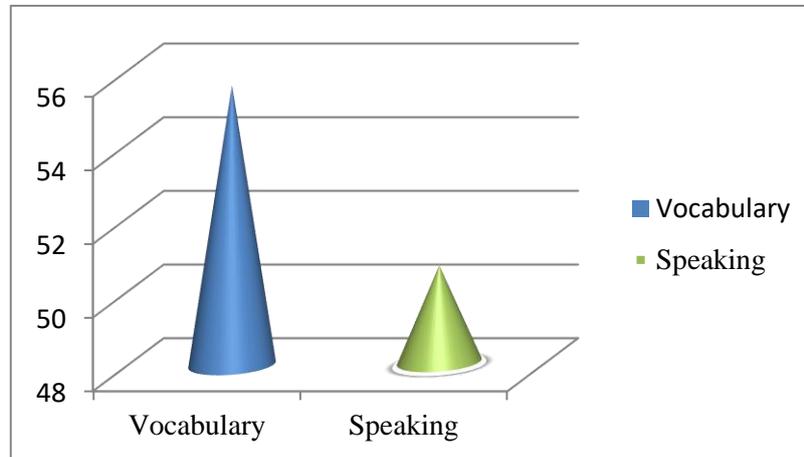
Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kearifan lokal dapat diambil dari berbagai aspek kehidupan, seperti sosial, seni, teknologi, dan kepercayaan masyarakat. Oleh karena itu, lagu dan tarian daerah, cerita rakyat, dongeng, dan mitos yang dianggap oleh sebagian orang Indonesia sebagai referensi yang mengandung nilai-nilai arif budaya kita. Siswa diminta untuk menerapkan nilai karakter dari permainan tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka, baik di sekolah maupun di rumah.

### Hasil Evaluasi kegiatan

Tim PKM telah melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan berupa pre-test dan post test yang telah dilaksanakan di SD Inpres Manggala dengan jumlah responden sebanyak 34 siswa kelas VI SD Inpres Manggala. Berdasarkan hasil evaluasi, proses pembelajaran bahasa Inggris menggunakan

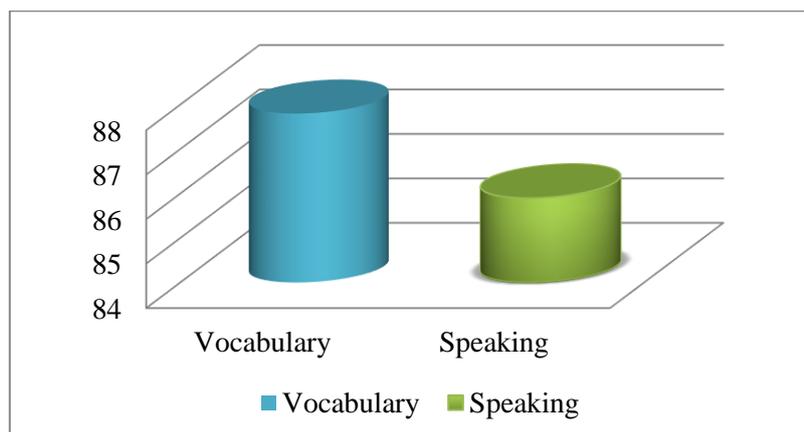
model pembelajaran yang disusun, terbukti efektif dalam meningkatkan karakter anak di Sekolah Dasar Inpres Manggala.

Meningkatkan keterampilan siswa kelas VI SD Inpres Manggala terutama Keterampilan Berbicara (Speaking skill), dan penguasaan kosa kata (vocabulary mastery) yang berhubungan dengan materi yang di sajikan. Berdasarkan hasil pre test kemampuan Bahasa Inggris siswa/siswi kelas siswa kelas VI SD Inpres Manggala diperoleh hasil tes sesuai diagram 1 di bawah ini:



**Gambar 1: Hasil pre test siswa/i kelas VI SD Inpres Manggala**

Berdasarkan hasil pre test kemampuan Speaking dan penguasaan vocabulary Siswa/Siswi kelas VI SD Inpres Manggala dapatkan bahwa nilai rata-rata pre test pada kemampuan penguasaan kosa kata siswa/siswi berada pada kategori sangat rendah (55,6%) sedangkan rata-rata pre test pada kemampuan Speaking siswa/siswi berada pada kategori rendah (50,7%). Selanjutnya setelah melaksanakan kegiatan pendampingan model pembelajaran Bahasa Inggris, maka TIM PKM melakukan tes berupa pemberian post test, maka di dapatkan hasil sesuai diagram 2 di bawah ini:



**Gambar 2: Hasil post test siswa/i kelas VI SD Inpres Manggala**

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran seperti permainan pendidikan memberikan hasil yang baik karena mereka sangat menarik dan menyenangkan. Ini mendorong siswa untuk belajar bahasa Inggris dan menumbuhkan minat mereka dalam pelajaran, yang menghasilkan hasil belajar yang baik.



Gambar: Proses kegiatan PKM

Berdasarkan hasil percakapan yang di sajikan, para siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris karena materi percakapan berdasarkan kebutuhan para siswa SD Inpres Manggala. Hal ini bisa di buktikan dengan hasil percakapan para siswa menjadi lancar karena siswa merasa termotivasi belajar bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran bahasa inggris berbasis digital literacy sebagai upaya konstruktivisme karakter anak SD Inpres Manggala Makassar.

### Pelatihan bagi guru SD Inpres Manggala

Agar masalah yang terjadi saat ini dapat diselesaikan, para guru SD Inpres Manggala harus di berikan pelatihan dengan tema “PKM Pelatihan Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital Literacy Sebagai Upaya Konstruktivisme Karakter Anak Bangsa” Di SD Inpres Manggala. Perangkat lunak pendidikan game, yang dapat digunakan kapan saja, dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu mengajar dan jumlah guru. Perangkat lunak ini memungkinkan siswa untuk mengulang apa yang diberikan. Siswa dapat belajar secara terus menerus secara mandiri dengan perangkat lunak ini tanpa harus pergi ke sekolah. Untuk guru, ini juga sangat membantu karena mereka tidak perlu memutar software yang sudah ada sehingga mereka tidak perlu mengulangi apa yang telah diberikan. Selain itu, diharapkan pelatihan guru ini menginspirasi guru untuk menggunakan pendekatan yang tidak konvensional dan menyenangkan untuk mengajar siswa di SD Inpres Manggala.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai kesimpulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan sangat berhasil dengan melihat antusias/semangat para siswa/siswi kelas VI SD Inpres Manggala pada

pelaksanaan PKM model pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital literacy sebagai upaya konstruktivisme karakter anak bangsa, dan bahkan pada proses belajar mengajar Bahasa Inggris, para guru dan siswa enjoy dan termotivasi mengikuti kegiatan mulai awal pertemuan sampai di akhir kegiatan. Melihat antusias para murid SD Inpres Manggala ini, maka sangat diharapkan untuk dapat dilaksanakan pengabdian khususnya pembelajaran yang dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris seperti penguasaan kosakata, keahlian berbicara (speaking skill) siswa/siswi dan para guru (khususnya walikelas VI) atau mitra SD Inpres Manggala dalam melaksanakan pengabdian.

Diharapkan kepada pemerintah setempat untuk terus menggalakkan masuknya pengabdian masyarakat yang dapat dirasakan langsung manfaatnya seperti pada kegiatan PKM model pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital literacy sebagai upaya konstruktivisme karakter anak bangsa ini sehingga SD Inpres Manggala bukan menjadi ikon tempat belajar materi yang umum saja, tetapi mampu meningkatkan minat para siswa/siswi untuk terus belajar khususnya belajar berbahasa.

### Ucapan Terimakasih

Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak Universitas Megarezky/LPPM, Mitra SD Inpres Manggala dan DRPM Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang telah mendanai kegiatan PKM ini sehingga terlaksana sebagaimana mestinya.

### Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arvianti, I., Wahyuni, A., Inggris, J. S., Bahasa, F., Aki, U., Informasi, J. S., Komputer, F. I., & Aki, U. (2017). Konstruktivistik Karakter Bangsa Berbasis Budaya Lokal melalui Game Edukasi pada Integrasi Pembelajaran Bahasa Inggris dan Pembelajaran Kewarganegaraan. *P R O S I D I N G SEMNAS SAINS & ENTREPRENEURSHIP IV, 2010*, 240–249.
- Diksani, D., Pengabdian, J., Pendidikan, I., Putera, L. J., Zamzam, A., Riyanto, A. A., & Lail, H. (2022). Sosialisasi Linguistic Landscape Dalam Literasi Digital: Manfaat Dan Tantangannya Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 2(2), 37–53.
- Ermy Dikta Sumanik, Axelon Samuel Renyaan, A. (2022). Penguatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru-Guru TK. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(3), 307–312. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i3.643>
- Hasnadi, Nur Asiah, F. (2019). School Management in the Implementation of Character Values in the Teaching-Learning Process. *Proceedings of the 1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2019)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.147>
- Made, N., Mertasari, S., Candiasa, I. M., Bagus, I., & Purwa, G. (2018). Media Sosial Sebagai Media Pendidikan Karakter Terpadu. *Prosiding SENADIMAS Ke-3*.

- Mardiyanto. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Di Kelas XII IPS1 SMA Negeri 2 Gedong Tataan Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Education Achievment: Journal of Science and Research*, 3(3), 35–47.
- Mayuni, I., Chairuman, U., Agustina, I. W., Palupi, T. M., Subianto, K. A., & Putra, A. H. (2022). Literasi Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris : Program Pendampingan Untuk MGMP Bahasa Inggris SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(6), 1–12.
- Nia Kurniawati, Anisa Sofarini, Trini Handayani, Anita Kamilah, A. M. (2022). Pelatihan Penggunaan Virtual Reality Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Cipanas. *Abdimas Siliwangi*, 5(20), 387–399.
- Nurhidayat, E., Herdiawan, R. D., & Rofi, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon. *Papanda Journal of Community Service*, 1(1), 27–31.
- Okfia, W., & Jaya, I. (2021). Konstruktivis Teori dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris dengan Menggunakan Flashcard di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 163–171.
- Petrus Jacob Pattiasina, Dian Aswita, Tuti Marjan Fuadi, Anita Noviyanti, E. Y. R. P. (2022). Paradigma Baru Pendidikan Karakter Era Inovasi Disruptif dan Implementasi Praktisnya Di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2019). Digital storytelling. *The International Encyclopedia of Media Literacy*, 1-8.
- Rustan. (2014). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Kooperatif Dan Inovatif: Sebuah Kajian Berdasarkan Pandangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Karakter*, 01.
- Sujarwo. (2020). Students' Perceptions of Using Machine Translation Tools In the EFL Classroom. *Al-Lisan*, 6(2), 230–241. <https://doi.org/10.30603/al.v6i2.1333>
- Sujarwo, & Akhiruddin. (2020). Pendampingan Pembelajaran Ekstrakurikuler Bahasa Inggris Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 Pada Sekolah Dasar Inpres Gowa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 4(2), 55–65.
- Sujarwo, Sukmawati, Akhiruddin, Ridwan, & Siradjuddin, S. (2020). An Analysis of University Students' Perspective On Online Learning in The Midst of Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 125. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.23887/jpp.v53i2.24964>
- Sukmawati, Sabillah, B. M. (2019). Pembelajaran bahasa inggris berbasis animasi pada guru dan siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019, 2019*, 15–19.
- Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786.