



Jurnal Penelitian dan Penalaran

Submitted: Januari 2022, Accepted: Februari 2022, Publisher: Februari 2022

MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERMUATAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR

Muhammad Agung¹, Aswin Nurdin², Ana Mauliana³

Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3}

agung105351133716@unismuhmakassar.ac.id

ABSTRAK

Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris bermuatan nilai pendidikan karakter melatarbelakangi studi ini untuk menginvestigasi konsep multimedia interaktif pada penyajian materi, khususnya, kosakata yang dinilai strategis diajarkan pada siswa sekolah dasar. Melalui studi pustaka, studi ini mengidentifikasi sebaran materi kosakata dari teks cerita berjudul 'Kiki dan Kiku' atas pertimbangan bahwa cerita tersebut bermuatan nilai pendidikan karakter yang sejalan dengan kurikulum 2013, memiliki kumpulan kosakata yang familiar, dan merupakan teks singkat yang mudah dipahami. Penyajian materi yang mengacu pada konsep multimedia interaktif melibatkan komponen audio untuk pelafalan kosakata, teks untuk menampilkan uraian cerita beserta materi kosakata, dan gambar yang mewakili makna kosakata. Disimpulkan bahwa studi ini dapat menjadi referensi atau rekomendasi konsep pembelajaran kosakata bahasa Inggris bermuatan nilai pendidikan karakter melalui pemanfaatan multimedia interaktif.

Kata Kunci: Kosakata, Multimedia Interaktif, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The importance of learning English with character education value is the background of this study to investigate the interactive multimedia concept in the presentation of material, in particular, strategically assessed vocabulary taught to elementary school students. Through literature research, this study identify the distribution of vocabulary material from the story entitled 'Kiki dan Kiku' on the consideration that the story contains character education values that are in line with the 2013 curriculum, has a collection of familiar vocabulary, and is a short text that is easy to understand. Presentation of material that refers to interactive multimedia concepts involves audio components for pronunciation of vocabulary, text to display story descriptions along with vocabulary material, and images that represent the meaning of vocabulary. It is concluded that this study can be a reference or recommendation for the concept of learning English vocabulary with the value of character education through the use of interactive multimedia.

Keywords: Character Education, Elementary School, Interactive Multimedia, Vocabular

PENDAHULUAN

Karakteristik kurikulum 2013 mengedepankan integrasi nilai pendidikan karakter ke dalam muatan materi pembelajaran. Hal ini diatur dalam program Penguatan Pendidikan Karakter berdasarkan Permendikbud No. 20 Tahun 2018 yang merupakan penerapan nilai-nilai Pancasila yakni perwujudan dari lima nilai utama yang saling berkaitan yaitu religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas yang terintegrasi khususnya pada jenjang sekolah dasar, kurikulum 2013 tidak mengatur pemetaan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pembelajaran bahasa Inggris sehingga tidak ada acuan buku pelajaran yang menyajikan materi pembelajaran bermuatan nilai pendidikan karakter yang diterbitkan secara terpusat oleh Kementerian Pendidikan karena bahasa Inggris bukan sebagai mata pelajaran wajib.

Pembelajaran bahasa Inggris sudah tidak menjadi bagian dari mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar, melainkan menjadi kegiatan ekstrakurikuler tidak wajib atau pilihan dan diimplementasikan dalam Muatan Lokal sehingga penyediaan

bahan ajar dan pembelajaran bahasa Inggris jenjang sekolah dasar diatur dan diimplementasikan secara mandiri oleh sekolah dan guru, tetapi memberikan tantangan yang tidak mudah karena tidak seperti mata pelajaran wajib dalam model tematik yang memiliki pemetaan kompetensi dalam acuan buku pelajaran sehingga penyajian materinya sudah terintegrasi nilai pendidikan karakter yang tentunya membantu guru untuk menyediakan dan mengkreasi bahan ajar, pembelajaran bahasa Inggris membuat guru harus memiliki peran yang optimal untuk menyediakan bahan ajar yang membantu siswa dalam penguasaan materi atau menciptakan pembelajaran yang efektif sekaligus memperkuat karakter siswa. Namun, umumnya peran guru mengenai hal tersebut masih kurang berdasarkan hambatan-hambatan seperti pada penelitian terdahulu yakni kurang optimalnya peran guru pada pengembangan bahan ajar karena dari segi anggaran lebih diutamakan untuk pengembangan mata pelajaran wajib, pemahaman yang terbatas sekaligus kurang meratanya bimbingan teknis, kurang

lengkapanya buku pedoman dan tidak ada contoh penyajian materinya, acuan buku teks sulit didapatkan, dan penyediaannya hanya terbatas pada media gambar yang kurang efektif (Azizah & Surya, 2017).

Dari persoalan yang ada, diperlukan suatu upaya untuk mendukung dan menyediakan pembelajaran yang terintegrasi muatan nilai pendidikan karakter yang sejalan dengan arah dan kebijakan kurikulum 2013 khususnya pada materi kosakata bahasa Inggris untuk memenuhi kebutuhan penyediaan bahan ajar yang efektif, menarik, dan sesuai. Upaya yang telah ada melalui penggunaan media cerita, *flashcard*, dan multimedia interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Widyahening & Rahayu (2021) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa SD kelas V mengalami peningkatan sekaligus memberikan motivasi belajar melalui pemanfaatan media cerita yang mengandung nilai pendidikan karakter. Upaya lainnya pada penelitian Bowo & Budiati (2019) yang merancang media berbasis *flashcard* (permainan kartu) dengan muatan Pancasila yakni dengan mengaitkan sila-sila dan nilai-nilai

yang terdapat dalam Pancasila ke dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris untuk siswa SD. Dibutuhkan konsep pembelajaran yang merincikan dengan jelas muatan nilai pendidikan karakter dan bagaimana itu diintegrasikan ke dalam materi untuk memastikan penguasaan materi dengan penguatan nilai karakter pada siswa bisa seimbang sesuai arah dan kebijakan kurikulum 2013.

Penyajian bahan ajar berbasis multimedia interaktif melibatkan lebih banyak komponen audio dan visual yang menarik bagi anak usia sekolah dasar dan lebih mudah dikustomisasi untuk penyesuaian materi sehingga memberikan pengalaman belajar-mengajar yang lebih baik bagi guru dan siswa, daripada penggunaan bahan ajar cetak seperti teks bergambar yang bersifat konvensional dan tidak dapat dimasukkan elemen audio, video, dan animasi bergerak. Pembelajaran dengan bantuan bahan ajar berbasis multimedia interaktif memberikan nuansa baru dalam pembelajaran supaya menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, menarik, mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa (Rahmat, 2015). Hal ini menunjukkan

bahwa siswa SD sangat tertarik dengan konsep multimedia interaktif.

Penelitian sebelumnya menawarkan solusi pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris bermuatan nilai pendidikan karakter melalui pemanfaatan media konvensional berupa cerita dan permainan kartu. Namun, pengaplikasian teknologi dengan muatan nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran diperlukan agar menggeser kejenuhan siswa yang biasa ditemui dalam pembelajaran konvensional mengingat anak usia SD tertarik pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Oleh karena itu, muatan nilai pendidikan karakter dalam media cerita dan konsep permainan kartu perlu diaplikasikan ke dalam konsep multimedia interaktif sehingga studi ini mengadopsi konsep penelitian terdahulu menjadi solusi atas fokus permasalahan mengenai kebutuhan tentang pengaplikasian elemen multimedia dalam penyediaan bahan ajar, ketersediaan acuan atau referensi konsep materi bahasa Inggris bermuatan nilai pendidikan karakter, dan tantangan penyediaan bahan ajar yang menarik, efektif, dan sesuai bagi siswa sekolah dasar sehingga studi ini

bertujuan untuk mencari literatur mengenai cerita bermuatan nilai pendidikan karakter yang sesuai bagi anak usia SD dan menganalisis muatan materi kosakata bahasa Inggris yang familiar bagi mereka kemudian memaparkan model penyajian materinya menggunakan konsep multimedia interaktif dari batasan definisi yang didapatkan.

METODE

Tulisan ini berlandaskan pada riset pustaka. Oleh karena itu, langkah-langkah studi ini sebagai berikut.

1. Pengumpulan data terhadap literatur berdasarkan kombinasi kata kunci 'kosakata', 'multimedia interaktif', 'nilai karakter', dan 'sekolah dasar' berdasarkan topik yang diusung yakni 'konsep pembelajaran bahasa Inggris bermuatan nilai pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar menggunakan basis data pencarian Portal Garuda, Google Scholar, dan Google Book.
2. Dari data yang terkumpul dan dikelompokkan tersebut, dilakukan *crossreferencing*

3. Tahap terakhir yakni peneliti membuat kesimpulan akhir dari referensi yang dikumpulkan dan memperoleh batasan definisi, referensi model penyajian materi dalam bentuk multimedia interaktif, dan rujukan materi kosakata yang sesuai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Kurikulum 2013 dan Prinsip Dasar Penguatan Nilai Pendidikan Karakter Permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 menjadikan mata pelajaran bahasa Inggris sudah bukan bagian dari mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar, tetapi tetap bisa dilaksanakan selama tidak bertentangan dengan arah dan kebijakan kurikulum 2013 atau disebut juga kurikulum berbasis karakter.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris khususnya melalui mata pelajaran wajib sekolah dasar mengintegrasikan muatan nilai karakter berdasarkan rumusan dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2018 merupakan penerapan nilai-nilai Pancasila yakni perwujudan dari lima nilai utama yang saling berkaitan yaitu

religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas yang kemudian dirincikan menjadi sebanyak 18 nilai karakter yakni nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Nilai-nilai karakter tersebut sudah diintegrasikan dengan materi pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang dapat dilihat pada penyajian materi dalam acuan buku pelajaran tematik yang diterbitkan secara terpusat oleh Kementerian Pendidikan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi pembelajaran bahasa Inggris yang sudah tidak diwajibkan atau bukan bagian dari mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar nyatanya masih penting untuk diimplementasikan selama tidak bertentangan dengan arah dan kebijakan kurikulum berbasis karakter yang berarti muatan materi pembelajaran harus diintegrasikan dengan pendidikan karakter, bukan hanya sekedar menuntun siswa untuk

memahami materi karena mesti ada penguatan nilai karakter di dalamnya.

Penelitian Widyahening & Rahayu (2021) menyiapkan materi kosakata bagi siswa sekolah dasar berdasarkan acuan materi kosakata yang ada dalam teks cerita rakyat atau materi kosakata diambil langsung dari teks cerita rakyat.

Ada sebanyak empat indikator yang memiliki pengaruh besar dalam penguasaan bahasa Inggris untuk anak usia dini sebagaimana dijelaskan oleh Cameron dalam Zulkifli (2014) yakni: Pengucapan (*Pronunciation*), pengucapan kosakata dalam bahasa Inggris berbeda dengan bahasa Indonesia sehingga siswa perlu memahami ini; Ejaan (*Spelling*), siswa perlu tahu suku kata yang membentuk kata; Perubahan Struktur Bahasa (*Grammatical Change*), perubahan struktur bahasa pada kata; dan Makna (*Meaning*), arti kata dalam bahasa ibu siswa yakni bahasa Indonesia. Indikator tersebut dapat diadaptasikan pada pembelajaran bahasa Inggris jenjang sekolah dasar. Khususnya pada materi kosakata sekolah dasar, terdapat empat cara untuk memahami kosakata berdasarkan penjelasan Brewster dalam Amalia (2018) yakni:

Form berarti mempelajari dengan cara mendengarkan dan mengulangi; *Pronunciation* berarti cara pengucapan atau pelafalan; *Word Meaning* berarti mempelajari arti kosakata; dan *Usage* berarti mempelajari bagaimana penggunaan kosakata.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa keterlibatan elemen audio sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan indikator yang ada, khususnya pada materi kosakata karena berkaitan dengan pelafalan yang benar mengingat bahasa Inggris memiliki bunyi yang berbeda dengan bahasa ibu yakni bahasa Indonesia terhadap bentuk tulisannya sehingga studi ini secara khusus menjadikan indikator tersebut sebagai pertimbangan dalam penentuan konsep pembelajaran bahasa Inggris dan pola penyajian pembelajaran kosakata dari Widyahening & Rahayu (2021) sebagai acuan. Khususnya pada indikator Perubahan Struktur Bahasa (*Grammatical Change*) dan penggunaan kosakata (*Usage*) dari kedua jenis indikator tersebut, studi ini tidak memasukkan indikator tersebut sesuai fokus studi ini yakni materi

pembelajaran kosakata bahasa Inggris sehingga tidak memerlukan indikator *Grammatical Change* dan *Usage* karena bukan pada konteks pembelajaran struktur kalimat atau tata bahasa dan penggunaan kosakata dalam konteks komunikasi.

Konsep Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Multimedia terdiri dari berbagai jenis media untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pengguna sesuai tujuan dan fungsinya. Terdapat beberapa komponen utama multimedia yang dirangkai dalam format digital yang disusun sedemikian rupa sehingga menarik dan memotivasi pengguna untuk belajar. Komponen-komponen tersebut adalah teks, gambar, audio, video, dan animasi. Satu komponen lagi bisa ditambahkan yaitu interaktif (kontrol pengguna dan umpan balik) sehingga multimedia bisa disebut sebagai Multimedia Interaktif (Gunawan dkk, 2015).

Multimedia terdiri atas elemen-elemen teks, gambar/foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Umumnya, dalam definisi tentang multimedia terdiri atas

elemen-elemen teks, grafik, animasi, video, dan suara yang terintegrasi, serta konten yang dapat disusun dan dipresentasikan secara berbeda (Rusli dkk, 2017). Media pembelajaran berbasis multimedia memiliki banyak jenis di antaranya yakni multimedia interaktif. Multimedia interaktif berarti pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan (Vaughan dalam Binanto, 2010). Sedangkan menurut Tiarasari dkk (2018) multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia menggunakan komputer yang mengintegrasikan beberapa macam media dan pengguna dapat belajar secara interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki.

Pada dasarnya, anak usia jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah menyukai penyajian materi melalui multimedia interaktif karena melibatkan komponen gambar atau foto, audio, teks, dan animasi yang melibatkan interaktifitas pengguna sehingga dianalisis mengenai target pengguna sasaran dilakukan agar

penyajian model atau pun konsep materi dapat disesuaikan.

Konsep pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dalam penelitian Bowo & Budiati (2019), penelitian tersebut memanfaatkan materi dalam mata pelajaran PKN yang diintegrasikan dengan materi kosakata bahasa Inggris, seperti sub materi PKN yakni ‘Kerukunan Umat Beragama’ yang dikaitkan dengan materi bahasa Inggris yaitu ‘*Greeting*’ kemudian integrasinya digambarkan dengan ilustrasi ‘berbagai pemeluk agama menyapa (*greeting*) dalam bahasa Inggris’ hal ini memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi *greeting* dalam bahasa Inggris sekaligus mendukung penguatan nilai karakter bagi siswa mengenai ‘kerukunan umat beragama’ yang termasuk ke dalam poin toleransi berdasarkan acuan Penguatan Pendidikan Karakter yang berisi sebanyak 18 nilai karakter. Selain itu, dijelaskan pula makna dari kosakata terkait poin nilai karakter seperti *mosque*: masjid yang berada dalam rincian kosakata terkait nilai karakter religius. Penyajian materinya dalam *flashcard* berupa kartu yang kedua

sisinya menampilkan teks dan gambar terkait materi kosakata yang terintegrasi nilai karakter, sisi pertama menampilkan gambar beserta kosakatanya dalam bahasa Inggris dan sisi kedua menampilkan makna kosakata tersebut dalam bahasa Indonesia berserta cara pelafalannya dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan analisis penyajian materi konsep media *flashcard* dan teks cerita dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar dari penelitian Bowo & Budiati (2019) serta Widyahening & Rahayu (2021). Didapatkan pola yakni: 1) media *flashcard*, menampilkan gambar dan teks pada kedua sisi kartu memberikan pemahaman mengenai arti kosakata dan cara melafalkan; 2) teks cerita: identifikasi kosakata yang termuat dalam teks cerita digunakan sebagai materi kosakata bahasa Inggris. Pola tersebut digunakan dan diadaptasikan dalam studi ini untuk menyusun konsep pembelajaran. Hasil analisis konsep pembelajaran kosakata bahasa Inggris bermuatan nilai pendidikan karakter dalam studi ini mengacu pada cerita ‘Kiki dan Kiku’. Studi ini mengidentifikasi materi kosakata

berfokus pada kata benda dari cerita 'Kiki dan Kiku' yang disusun pada tabel 1.

Tabel 1. Sebaran Materi Kosakata (Kata Benda) dalam Cerita 'Kiki dan Kiku'

Kosakata (Kelas Kata: Kata Benda)	
Matahari: <i>Sun</i>	Cacing: <i>Worm</i>
Pohon: <i>Tree</i>	Burung: <i>Bird</i>
Ayam: <i>Chicken</i>	Mata: <i>Eye</i>

Tampilan Penyajian Materi Teks Cerita dalam Multimedia Interaktif digambarkan sebagaimana pada Gambar 1 sebagai bagian cerita, terdapat tombol dengan simbol tanda panah pada bagian kanan bawah dan kiri bawah yang berfungsi agar tampilan cerita dapat berpindah ke bagian lainnya (untuk melanjutkan cerita). Tombol berwarna hijau tua dengan tulisan 'pohon' merupakan penanda kosakata yang jika diklik, maka akan menampilkan fitur *e-flashcard*. Berbeda dengan *flashcard* (paper), *e-flashcard* digunakan secara

digital yang melibatkan komponen multimedia yakni visual, verbal, and audio, sementara paper flashcards hanya terbatas pada visual dan verbal. Hal ini sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Li & Tong (2018) bahwa hasil belajar menggunakan *e-flashcard* lebih baik, daripada *flashcard* karena siswa dapat secara mandiri mempraktikkan pelafalan berdasarkan audio kosakata, pengajar dapat mengombinasikan elemen audio dan video untuk menggambarkan kata-kata yang abstrak, dan dapat mendampingi siswa untuk menghafal atau mempelajari kosakata. Hal ini sejalan dengan penelitian Tirtayani dkk (2017) yang mengungkapkan bahwa keefektifan *e-flashcard* dipengaruhi oleh beberapa hal seperti elemen visual yang didukung oleh audio untuk pelafalan, visual and audio mendukung untuk mengenali kosakata.



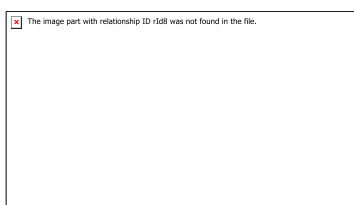
Gambar 1. Contoh Penyajian Materi Teks Cerita (Sumber: Dokumen Pribadi Penulis)

Tampilan Fitur *e-flashcard* (tampilan setelah mengklik tombol kosakata pada bagian cerita) digambarkan sebagaimana pada gambar 2 merupakan tampilan awal *e-flashcard* yang menampilkan gambar mewakili makna kosakata dari bagian cerita.



Gambar 2. Ilustrasi Fitur E-Flashcard pada Penyajian Materi (Sumber: Dokumen Pribadi Penulis)

Gambar 3 merupakan tampilan *e-flashcard* setelah mengklik tampilan awalnya, terdapat tombol dengan simbol audio berwarna biru yang jika diklik, maka akan mengeluarkan suara pelafalan terkait kosakata bahasa Inggris. Tombol berwarna hijau dengan tanda silang berarti jika diklik, maka fitur *e-flashcard* akan tertutup dan kembali ke bagian cerita.



Gambar 3. Ilustrasi Fitur E-Flashcard pada Penyajian Materi (Sumber: Dokumen Pribadi Penulis)

Studi ini melakukan perumusan materi kosakata mengacu pada penelitian Khilmi dkk (2020) yang menganalisis cerita berjudul 'Kiki dan Kiku' dan menemukan bahwa cerita tersebut memuat nilai-nilai karakter yaitu disiplin, kerja keras, rasa ingin tau, peduli sosial, dan tanggung jawab. Mendukung hasil penelitian tersebut, Manganguwi dkk (2020) menyatakan dalam penelitiannya bahwa cerita 'Kiki dan Kiku' memiliki kalimat atau dialog yang paling banyak dalam cerita dongeng dari kelima nilai karakter yaitu nilai karakter kerja keras, rasa ingin tahu, komunikatif, cinta damai, dan peduli sosial. Cerita 'Kiki dan Kiku' dimuat dalam pembelajaran Tematik Tema 7 Kebersamaan Kelas II sekolah dasar yang disediakan secara terpusat oleh Kementerian Pendidikan melalui kurikulum 2013 sehingga studi ini menggunakan cerita 'Kiki dan Kiku' untuk diidentifikasi muatan kosakata dalam teksnya kemudian digunakan menjadi materi kosakata bahasa Inggris dengan pertimbangan bahwa materi cerita 'Kiki dan Kiku' sudah terintegrasi dengan nilai pendidikan karakter berdasarkan analisis dari

kedua penelitian tersebut serta sesuai arah dan kebijakan kurikulum 2013.

Konsep penyajian materi menggunakan konsep multimedia interaktif atas pertimbangan memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yakni bahan ajar yang dapat dikostumisasi sehingga bisa menyesuaikan penyajian materi dan penyajian media dengan target pengguna sasaran, manfaat penggunaan multimedia interaktif sebagai konsep penyajian materi yakni dapat melibatkan komponen audio, gambar, dan teks sehingga fiturnya dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan kompetensi pembelajaran. Selain itu, interaktivitas yang dapat dihadirkan mendukung pembelajaran *student centered learning* atau berpusat pada siswa. Banyak studi menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada materi kosakata membuktikan bahwa siswa jadi lebih tertarik, termotivasi, dan terbukti meningkatkan efektivitas belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Studi ini menganalisis konsep pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Inggris yang seimbang antara penguasaan

materi dan muatan nilai karakter yang berfokus pada materi kosakata (kata benda) atas pertimbangan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris penting dan strategis diajarkan pada anak usia SD sekaligus dasar dari kemampuan bahasa Inggris, cerita berjudul 'Kiki dan Kiku' digunakan sebagai acuan materi kosakata karena memiliki muatan nilai karakter berdasarkan arah dan kebijakan kurikulum 2013 tentang poin-poin pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam muatan materi pembelajaran dan merupakan cerita dengan teks yang ringkas serta mudah dipahami oleh alur berpikir anak usia SD sehingga hasil dari studi ini diharapkan menjadi salah satu referensi atau rekomendasi dalam mempromosikan penguatan nilai pendidikan karakter ke dalam pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar atau membantu siswa dalam pembelajaran. Pengajar dapat langsung menggunakan konsep dari studi ini dalam pembelajaran atau pun mengadaptasi konsepnya yakni menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran atau sesuai kreativitas pengajar seperti menggunakan cerita

selain dari yang direkomendasikan dalam studi ini yang tentunya harus memiliki muatan nilai pendidikan karakter dan teks cerita yang cocok bagi anak usia SD atau pun memanfaatkan media cerita rakyat dari daerah masing-masing untuk mendukung pengembangan potensi daerah sekaligus mengangkat nilai karakter berbasis budaya lokal agar siswa mengenali budaya lokal daerahnya. Selain itu, pengajar dapat memilih sendiri materi kosakata dari teks cerita yang akan diajarkan kepada siswa, contohnya, memilih materi berdasarkan kelompok kelas kata tertentu (hanya memilih materi kosakata berdasarkan kelompok kata benda, kata sifat, atau kata kerja) atau kombinasi dari seluruh kelas kata. Selain itu, hasil dari studi ini diharapkan dapat untuk dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya untuk menguji efektivitas konsep yang ada atau pun menemukan konsep yang lebih bervariasi jika menemukan kajian yang dinilai lebih baik untuk pengembangan konsep dalam studi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, N. (2018). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Siswa Menggunakan Vocabulary Self-Collection Strategy. *Journal of*

Education Action Research, 2(2), 172–179.

<https://doi.org/10.23887/jear.v2i2.12326>

Azizah, D. M., & Surya, A. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris SD Berbasis Budaya Di Yogyakarta. *DWIJA*

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori + Pengembangannya*. Penerbit Andi.

Bowo, T. A., & Budiati. (2019). Pengembangan Flashcard Berbasis Pancasila sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Philosophica*, 2(2), 75–83. <https://doi.org/10.35473/po.v2i2.341>

Gunawan, Harjono, A., & Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>

Rikmasari, R., & Riyanissani, A. (2017). Perbandingan Penguasaan Vocabulary Siswa Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Dan Inside Outside Circle (Lingkaran Kecil-Lingkaran Besar) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Iii Di Sdit Bekasi. *Pedagogik Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 77-87.

Khilmi, M., Sulistiani, I. R., & Dewi, M. S. (2020). Analisis Nilai Karakter Yang Terkandung Pada Cerita Anak Berjenis Fabel Pada Buku Siswa Kelas 2 Tema 7 Sd / Mi Revisi 2017. *JPPI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(3), 49–54. <http://riset.unisma.ac.id/index.php>

- p/JPMI/article/view/7609
- Li, J.-T., & Tong, F. (2018). Multimedia-assisted self-learning materials: the benefits of E-flashcards for vocabulary learning in Chinese as a foreign language. *Reading and Writing*, 32(5), 1175–1195. <https://doi.org/10.1007/s11145-018-9906-x>
- Manguwidi, F., Abdullah, S., & Somadayo, S. (2020). Nilai Karakter Cerita Dongeng dalam Pembelajaran Tematik Tema 7 Kebersamaan Kelas II SD. *PEDAGOGIK*, 7(2), 26–38.
- Prihatmojo, A., & Badawi. (2020). Dwija cendekia. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142–152. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jpkm/article/view/35/24>
- Republik Indonesia. (2013). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum* (pp. 1–3). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Abstrak Permendikbud nomor 81A Tahun 2013.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Abstrak%20Permendikbud%20nomor%2081A%20Tahun%202013.pdf)
- Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah* (pp. 1–265). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014-digabungkan.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud%20Nomor%2057%20Tahun%202014%20tentang%20Kurikulum%202013%20Sekolah%20Dasar/Madrasah%20Ibtidaiyah.pdf)
- Republik Indonesia. (2018). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal* (pp. 8–12). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud Tahun2018 Nomor20.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud_Tahun2018_Nomor20.pdf)
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif Prinsip Dasar & Model Pengembangan*. Penerbit Andi.
- Tiarasari, A., Sukarno, S., & Sarwanto. (2018). Interactive Multimedia Use To Increase Learning Interest. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 38–47. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23540>
- Tirtayani, L. A., Magta, M., & Lestari, N. G. A. M. Y. (2017). Teacher Friendly E-Flashcard: a Development of Bilingual Learning Media for Young Learners. *Journal of Education Technology*, 1(1), 18–29. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i1.10080>
- Widyahening, C. E., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108–123. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.913>