

## PENERAPAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA *FLIPBOOK*

Septyana Dwi Kusuma Wardani✉, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi, Universitas PGRI Madiun

Naniek Kusumawati, Universitas PGRI Madiun

✉ [dwis90077@gmail.com](mailto:dwis90077@gmail.com)

---

**Abstract:** *Character education is a program of cultivating ethical values in students that combines parts of knowledge, attention or will and activities to perfect these traits both towards God Almighty, self, others, climate and ethnicity so that they become extraordinary human beings. These ethical values can be applied by utilizing interactive learning media. This study aims to determine how to implement strengthening character education implemented at SDN Mangunrejo Magetan. This research uses a descriptive qualitative approach to find out how to implement strengthening character education. The data sources of this research are teachers, students and principals. Data collection techniques used in this research are observation, interview and documentation. This research data was tested using data and informant triangulation. Analysis techniques can be done through data collection, data presentation and conclusion drawing. The results of the study show that how to implement strengthening character education through flipbook media is able to strengthen character education in elementary school students.*

**Keywords:** Character Education, Flipbook Media, Elementary School Students

---

**Abstrak:** Pendidikan karakter adalah suatu program penanaman nilai-nilai budi pekerti pada peserta didik yang menggabungkan bagian-bagian pengetahuan, perhatian atau kehendak dan kegiatan untuk menyempurnakan sifat-sifat tersebut baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, orang lain, iklim dan suku bangsa sehingga menjadi manusia yang luar biasa. Nilai-nilai budi pekerti tersebut dapat diterapkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara melaksanakan penguatan pendidikan karakter yang dilaksanakan di SDN Mangunrejo Magetan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengetahui cara melaksanakan penguatan pendidikan karakter. Sumber data dari penelitian ini yaitu guru, siswa dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Data penelitian ini diuji dengan menggunakan triangulasi data dan informan. Teknik analisis dapat dilakukan melalui pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa cara melaksanakan penguatan pendidikan karakter melalui media *flipbook* mampu menguatkan pendidikan karakter pada siswa Sekolah Dasar.

---

**Kata kunci:** Pendidikan Karakter, Media *Flipbook*, Siswa Sekolah Dasar

---



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Akibat percepatan globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi, realitas saat ini menghadapi tantangan kemajuan teknologi memberi banyak dampak buruk pada semua orang terutama siswa sekolah dasar. Adanya dampak buruk yang dapat mempengaruhi siswa dapat dicegah melalui adanya penguatan pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan sesuatu yang kritis yang harus terus dilaksanakan. Karakter yang harus dirangkai merupakan karakter yang mempunyai keterampilan dan kecenderungan untuk memberi segalanya dengan didasarkan kualitas edukasi. Dalam situasi yang sedang berlangsung, kedisiplinan merupakan isu yang signifikan dalam dampak pendidikan karakter. Pembinaan karakter sebenarnya harus dikuatkan dengan tujuan akhir untuk mencegah berkembangnya pribadi yang buruk bagi generasi bangsa yang akan datang, khususnya melalui pemaparan kualitas sosial bangsa Indonesia. Kebudayaan yang memperhatikan kualitas sosial merupakan salah satu cara pandang yang penting untuk dikembangkan dan dijaga untuk membangun suatu zaman yang berkarakter dan mewakili kepribadian masyarakat (Masrurroh et al., 2022).

Media ajar atau media belajar terbagi atas 2 kata, yakni media dan belajar. Istilah media dalam bahasa latin yang artinya 'tengah', 'perantara' ataupun 'pengantar'. Pada bahasa arab, media juga memiliki pengertian yaitu pengantar pesan atau perantara dari pengirim pesan kepada penerima (Trisiana et al., n.d., 2020). Pada umumnya, media bisa dimengerti sebagai individu, materi ataupun peristiwa yang bisa menjadikan siswa dapat mendapatkan wawasan, psikomotorik dan afektif (Henry et al., 2017). Dalam hal ini lingkungan, buku, guru bisa termasuk media. Jadi, media digunakan sebagai alat bantu penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada abad ke-21, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang pesat dan dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan telah memberikan kontribusi terhadap perubahan serta perkembangan yang baik, khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini ditandai dengan adanya perubahan karakter pada anak terutama pada tingkat sekolah dasar. Padahal diharapkan anak-anak penerus bangsa nantinya harus banyak mengenal dan mencintai budaya yang ada di Indonesia agar tidak dijajah oleh bangsa lain, namun sedikit demi sedikit budaya yang ada telah ditinggalkan. Upaya melaksanakan proses pendidikan karakter melalui pemanfaatan kemajuan teknologi dengan menggunakan media *flipbook*. Media *flipbook* memiliki kelebihan dibanding media belajar lain, sebab media *flipbook* tidak cuma menampilkan perpaduan teks namun pula berupa video, animasi, suara dan lain sebagainya (Sari & Ahmad, 2021). Media *flipbook* ialah buku digital yang serupa dengan buku pada rupa virtual yang didalamnya ada substansi ajar dengan menerapkan berbagai animasi dan dipenuhi warna-warni. Media *flipbook* tersebut dirancang sebaik mungkin dengan memanfaatkan paduan gambar-gambar yang warna warni sehingga peserta didik mengalami ketertarikan dan semangat dalam menjalani aktivitas belajar. *Flipbook* dapat didefinisikan juga sebagai *software* profesional untuk mengubah file pdf, teks, gambar dan video dan dijadikan sebagai suatu rupa misalnya buku (Luh Nuryani et al., 2021).

Perubahan yang didapat bisa berupa perubahan yang berdampak positif maupun perubahan berdampak negatif. Perubahan berdampak positifnya yaitu peserta didik dapat belajar dengan memanfaatkan adanya kemajuan teknologi agar tidak ketinggalan zaman, sedangkan dampak negatifnya yaitu peserta didik mengalami kecanduan bermain *gadget* yang dimanfaatkan untuk kesenangannya. Maka dari itu sebagai pendidik dan orangtua harus dapat memanfaatkan adanya perkembangan teknologi dan membatasi dalam penggunaan *gadget* agar tidak terjadi hal-hal negatif pada peserta didik.

## **Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter merupakan sikap memberikan ajaran pembiasaan metode berpikir dan bersikap yang dapat menunjang seseorang untuk memiliki kerja sama sebagai anggota keluarga, rakyat, bangsa dan menunjang orang lain untuk menjadikan putusan yang bisa diberikan tanggungjawab perihal kebenarannya (Masruroh et al., 2022). Secara bahasa, karakter asalnya dari bahasa Yunani "*charassein*" yang artinya barang ataupun alat untuk memberikan goresan dan lalu diartikan sebagai stempel/cap. Sehingga, watak diibaratkan seperti stempel ataupun cap karena karakteristik yang menempel pada individu. Watak sebagai perilaku individu yang bisa di-bentuk yang berarti watak individu mengalami perubahan ataupun watak yang dimiliki masing-masing individu memiliki aspek bawaan yang berbeda-beda (Rohmanurmeta & Dewi, 2019). Melalui usaha persiapan generasi emas pada tahun 2045 yang selalu memiliki taqwa, tangguh, nasionalis, dan mandiri yang merupakan visi negara Indonesia, akan tetapi mesti terdapat usaha untuk menciptakannya, dilihat dari masalah social yang terjadi kini. Permasalahan yang terjadi contohnya seperti: degradasi moralitas, akhlak dan budi pekerti yang sekarang terdapat pada ekosistem pendidikan, ketidakpedulian pesertadidik pada budaya bangsa dan lain sebagainya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa kurangnya kesuksesan pengembangan edukasi karakter di sekolah dengan pendidik ataupun di rumah dengan orang tua serta kondisi pada penduduk di sekitarnya.

Mengingat pentingnya penguatan pendidikan karakter di era 4.0 ini yang memungkinkan sisi humanis akan sedikit hilang, maka diperlukan adanya kerjasama antara berbagai pihak termasuk diantaranya adalah pihak sekolah, keluarga dan masyarakat lingkungan sekitar. Dimana di era ini terjadi perubahan peradaban masyarakat yang ditandainya dengan berubahnya sendi-sendi kehidupan, kebudayaan, kemasyarakatan termasuk juga pendidikan. Guru sebagai sumber ilmu juga harus mengerti akan teknologi yang terus berkembang pada saat ini supaya bisa membimbing ataupun mengarahkan pesertadidik supaya tidak terjerumus pada teknologi yang modern pada saat ini (Sujatmiko et al., 2019). Pendidikan karakter ini memiliki tujuan yaitu untuk mewujudkan sebuah sifat individu yang memiliki keutamaan di sekolah; pengembangan sikap individu tak cuma berkaitan dengan suatu ranah kognitif, akan tetapi ranah sikap dan keterampilan. Edukasi yang dianggap tidak dapat dala melakukan pengembangan moralitas siswa sebab pada masa sekarang praktek pada ranah edukasi tak lebih dari pelatihan misalnya hanya mengidentifikasi, melakukan perbandingan, pelatihan dan menghafalan.

Penguatan pendidikan karakter dapat berlangsung pada peserta didik dikarenakan adanya pendukung secara eksternal maupun internal yaitu dari orangtua tersendiri ketika berada dirumah serta dari guru ketika peserta didik berada disekolah. Selain itu terdapat penghambat juga dalam adanya penguatan pendidikan karakter contohnya seperti, adanya guru yang teledor karena meninggalkan kelas begitusaja tanpa memberikan tugas serta adanya sarana dan prasarana yang kurang.

## **METODE**

Dalam melakukan penelitian penguatan pendidikan karakter pada siswa Sekolah Dasar, peneliti bertindak sebagai instrumen tunggal dalam pengumpul data utama. Kehadiran peneliti disini dimulai dari observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Pernyataan diatas sesuai dengan pendapat (Moleong, 2014). Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang cocok untuk mengetahui cara penguatan pendidikan karakter pada siswa Sekolah Dasar, peneliti melakukan observasi terkait cara penguatan pendidikan karakter pada siswa kelas rendah untuk mengamati secara natural di SDN Mangunrejo. Berdasarkan hasil observasi, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah sebagai informan terkait kebijakan penguatan pendidikan karakter untuk siswa Sekolah Dasar, serta guru dan siswa

sebagai bentuk triangulasi sumber data penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan kajian terkait dokumen pendukung kebijakan yang diturunkan dalam kegiatan penguatan pendidikan karakter di SDN Mangunrejo. Dengan melakukan pengumpulan data tersebut, peneliti dapat memperoleh informasi mengenai fenomena atau cara penguatan pendidikan karakter pada SDN Mangunrejo tempat penelitian dilakukan. Pemahaman terhadap penguatan pendidikan karakter tersebut bisa ditinjau dari sudut pandang subjek penelitian, untuk mendapatkan pemahaman yang holistik, utuh dan menyeluruh.

Sumber data penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa Sekolah Dasar di SDN Mangunrejo melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Dalam proses pengambilan data tersebut peneliti dapat melihat dan mendengar serta bertanya kepada informan yang dilakukan secara sadar dan terarah sehingga menghasilkan jawaban sebagai sumber informasi bagi peneliti. Penentuan informan kunci dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling. Teknik keabsahan data yang digunakan peneliti adalah teknik triangulasi. Analisis data dalam penelitian ini, peneliti membangun hasil wawancara atau pengamatan terhadap proses penguatan pendidikan karakter untuk dijadikan bahan kajian dalam pembahasan. Peneliti membuat pertanyaan terkait proses penguatan pendidikan karakter untuk menggali informasi dari kepala sekolah, guru, dan siswa untuk mengetahui secara komperhensif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian peneliti menggunakan penelitian kualitatif.

## HASIL PENELITIAN

Berikut hasil dari 3 validator, respon siswa dan juga guru SDN Mangunrejo;

1. Validasi materi dilaksanakan oleh validator Eka Nopri Ari Yanto, M.Pd., validasi materi dalam *flipbook* dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan *flipbook* dalam penguatan pendidikan karakter. Dari hasil validasi materi didapati nilai 100%, hal ini termasuk pada kriteria "Sangat Baik".
2. Validasi media dilaksanakan oleh validator Vivi Rulviana, M.Pd. Validasi media dalam *flipbook* dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan *flipbook* dalam penguatan pendidikan karakter. Dari hasil validasi media didapati nilai 92,2 %, hal ini termasuk pada kriteria "Sangat Baik". Oleh karena itu *flipbook* sudah layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
3. Validasi bahasa dilaksanakan oleh validator Apri Kartikasari H.S., M.Pd. Validasi bahasa dalam *flipbook* dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan *flipbook* dalam penguatan pendidikan karakter. Dari hasil validasi bahasa didapati nilai 93,2 %, hal ini termasuk pada kriteria "Sangat Baik". Oleh karena itu *flipbook* sudah layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Ahli bahasa memberikan saran untuk memperbaiki produk *flipbook*.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti hari kedua yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan buku ajar *flipbook* dalam penguatan pendidikan karakter berbasis budaya Indonesia. Peneliti memberikan angket respon siswa lalu peneliti melakukan rekapitulasi hasil angket respon siswa terhadap buku ajar *flipbook*. Penilaian siswa tersebut akan dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan *flipbook*. Hasil perhitungan angket respon siswa diperoleh skor sebesar 886 sedangkan skor harapannya 900. Nilai angket seluruhnya adalah 9,84 % dengan kriteria "Sangat baik". Sedangkan hasil perhitungan angket respon guru, skor yang didapatkan adalah 49, dengan skor maksimal 50. Hasil angket respon guru mendapat 98% dengan kriteria "Sangat baik". Berdasarkan hasil persentase gabungan tersebut mendapatkan rata-rata 94,2 % dengan kategori "sangat baik". Dapat disimpulkan bahwa *flipbook* sebagai penguatan pendidikan karakter layak di uji cobakan kepada siswa Sekolah Dasar, sebagai alat bantu siswa memahami materi yang akan dipelajari.

## PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah diperoleh data bahwa cara penguatan pendidikan karakter menjadi kendala dikarenakan menggunakan pembiasaan pagi di sekolah yang membuat siswa merasa bosan, dalam melakukan penguatan pendidikan karakter. Pada kegiatan pembelajaran perlu memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dengan mengikutsertakan orangtua supaya kegiatan penguatan karakter tetap berlangsung. Implementasi pengembangan pendidikan karakter pada peserta didik SDN Mangunrejo mencakup aktivitas pembelajaran dengan media flipbook serta dalam pengembangan diri yang didampingi orangtua jika kegiatan belajar dilaksanakan dirumah. Cara penerapan penguatan pendidikan karakter pada peserta didik di SDN Mangunrejo meliputi aspek religius, mandiri, integritas, gotongroyong, dan rasa nasionalisme. Sekolah mempunyai peranan untuk mengajarkan para peserta didik dalam pengubahan sikap, yaitu sikap yang terlihat dan memberikan pengaruh terhadap bagaimana sikap tersebut ada, sejalan dengan penguatan pendidikan karakter. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik memiliki peran penting untuk melakukan bimbingan, arahan dan memberikan sarana prasarana untuk peserta didik agar menggapai tujuan yang ingin dicapai. Pada ranah berikut, guru mempersiapkan materi melalui media flipbook yang interaktif sebagai penguatan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan sikap ditanamkannya nilai-nilai karakter pada siswa yang mencakup aspek wawasan, keinginan, dan sikap untuk mengimplementasikan aspek-aspek itu. Pendidikan karakter mencakup perkembangan sifat yang baik, pola pemikiran yang matang, komitmen normatif, dan aspek ability yang dilandaskan pada IESQ (Manullang, 2013). Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk mengembangkan kualitas peserta didik yang memiliki arah pada penggapaian perwujudan sikap dan perilaku positif pada siswa secara komprehensif, terintegrasi dan selaras dengan tujuan pendidikan nasional. Penguatan pendidikan karakter ialah perkembangan dari revitalisasi gerakan nasional penguatan karakter yang sudah diadakan sejak 2010. Penguatan pendidikan karakter ataupun edukasi moralitas sekarang harus diterapkan untuk mencegah adanya krisis moralitas (Abidin et al., 2015). Krisis itu diantaranya yakni kekurangan perasaan saling peduli terhadap individu lain, kurangnya etika dalam hidup masyarakat, kelunturan nilai jujur dan kedisiplinan yang mulai lemah diterapkan. Nilai-nilai penguatan pendidikan karakter yang sudah ditetapkan oleh Depdiknas yakni religius, kejujuran, tenggang rasa, kedisiplinan, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, suka membaca, kepedulian terhadap sekitar, social dan bertanggungjawab (Aeni, 2014). Melalui adanya pengembangan media flipbook sebagai penguatan pendidikan karakter mempunyai peranan yang amat krusial sebab transformasi sikap siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran karakter amat berpengaruh dari aspek lingkungan. Aspek lingkungan yang dimaksud ialah lingkungan yang melingkupi lingkungan fisik dan kebudayaan sekolah, guru dan media pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan ada pada kegiatan pembelajaran yaitu tidak adanya media pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya buku ajar dari pemerintah sehingga cenderung membuat siswa kurang tertarik dan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu guru kurang menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk kegiatan pembelajarannya. Sejalan dengan penelitian (Amanullah, 2020) bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa serta memotivasi dan merangsang siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sependapat dengan argumen (Mahardika et al., 2022) penggunaan media pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi berupa materi dari guru kepada siswa

bertujuan agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk dari media pembelajaran yang penggunaannya dapat memberikan aksi dan reaksi satu sama lain dalam penyampaian materi pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai penyampaian penguatan pendidikan karakter pada siswa. Sekolah juga berkerja sama dengan orang tua untuk menekankan pendidikan karakter siswa dalam pendampingan pembelajaran selama di rumah. Penguatan pendidikan karakter yang perlu ditanamkan pada siswa yakni disiplin dalam mengumpulkan tugas dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas masing-masing yang diberikan oleh guru. Sedangkan kendala yang dihadapi yakni faktor kejujuran dan mandiri siswa dalam mengerjakan tugas menjadi hambatan yang utama. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat pembantu dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat dilakukan penguatan pendidikan karakter melalui media interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Abidin, R. F., Pitoewas, B. & Adha, M. M. (2015). *Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Siswa*. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 3(1).
2. Aeni. (2014). *Pendidikan Karakter Untuk Siswa SD Dalam Perspektif Islam Mimbar Sekolah Dasar*. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar UPI Kampus Sumedang*, 1 (1): 50-58.
3. Amanullah, M. A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL GUNA MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
4. Henry, \*, Saputra, J., & Musafanah, Q. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA KORAN MELALUI FLIPBOOK BERUPA E-BOOK PADA MATERI IPA*. In *Elementary School* (Vol. 4). [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id)
5. Mahardika, I. K., Subiki, S., Anggraeni, N. P., Juanda, D. H., Ubaidillah, M. J., & Amelia, N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Fluida Dinamis. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5239–5247. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3199>
6. Masrurroh, M., Pambudi, M. R., Aris, A. P., Ninasafitri, N., & Permana, A. P. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sd Melalui Kearifan Lokal. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 1(2), 52–57. <https://doi.org/10.34312/ljpmt.v1i2.15450>
7. Manullang. (2013). Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III (1): 1-14
8. Moleong, J. L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Remaja Rosda Karya.
9. Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Implementasi Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 500–505. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNHP/article/view/879>
10. Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
11. Trisiana, A., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (n.d.). *PENGUATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN*.