

Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi IPA Berbasis Karakter Melalui  
*Analogy Learning*

<sup>1</sup>Islamiani Safitri, <sup>2</sup>Praida Hansyah, <sup>3</sup>Devi Anna Siregar

<sup>1,2,3</sup>Universitas Labuhanbatu

Email: <sup>1</sup>[islamiani.safitri@ulb.ac.id](mailto:islamiani.safitri@ulb.ac.id), <sup>2</sup>[fridahansya27@yahoo.com](mailto:fridahansya27@yahoo.com),  
<sup>3</sup>[deviannasiregar@gmail.com](mailto:deviannasiregar@gmail.com)

Corresponding Author : [islamiani.safitri@ulb.ac.id](mailto:islamiani.safitri@ulb.ac.id)

**Abstrak**

Pada era revolusi industri 4.0, seharusnya sekolah di sekitar pusat kota sudah melakukan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, di SD Negeri 03 Rantau Selatan, hanya 1 dari 15 guru yang pernah menggunakan *infocus* dalam proses pembelajaran sedangkan yang lain masih menggunakan pembelajaran konvensional, artinya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum dilakukan. Hal ini terjadi karena mayoritas guru di SD Negeri 03 Rantau Selatan masih gagap teknologi. Selain itu, mengacu pada kurikulum 2013 yang menekankan pada pembentukan karakter, diketahui bahwa karakter siswa SD Negeri 03 Rantau Selatan masih tergolong rendah. Dua permasalahan ini tentu berimbas pada kemampuan pedagogik siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas 4, 5, dan 6 diperoleh data rata-rata kemampuan IPA siswa secara keseluruhan masih rendah yaitu nilai rata-rata ulangan siswa di angka 61 sedangkan nilai KKM IPA adalah 71, hal ini tentu menjadi tugas penting bagi para pendidik untuk memperbaikinya. Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu upaya serius untuk mengatasi permasalahan ini. Solusi yang dapat diberikan kepada mitra yaitu dengan implementasi media pembelajaran video animasi IPA berbasis karakter melalui *analogy learning*. Implementasi ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan IPA serta karakter siswa. Selain itu, untuk mengatasi guru yang masih gagap teknologi, akan dilaksanakan kegiatan berupa pelatihan dasar pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan yang diberikan berupa teknik penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran. Metode yang akan digunakan dalam pengabdian ini ada tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan mencakup identifikasi moral dan kemampuan IPA siswa, identifikasi penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran oleh guru, pembuatan media pembelajaran video animasi IPA berbasis karakter. Sedangkan pada tahap pelaksanaan yaitu melakukan implementasi media pembelajaran video animasi IPA berbasis karakter melalui *analogy learning* untuk kelas 4, 5, dan 6 serta melaksanakan pelatihan dasar tentang pembelajaran berbasis teknologi untuk guru SD Negeri 03 Rantau Selatan. Selanjutnya pada tahap evaluasi yaitu dengan melaksanakan evaluasi pengabdian kepada guru dan kepala sekolah tentang keberhasilan pengabdian, serta melakukan evaluasi dan monitoring keberlanjutan kegiatan dengan terus berkomunikasi kepada sekolah tentang perkembangan siswa dan guru setelah dilaksanakan pengabdian.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Animasi, Karakter, *Analogy Learning*.

## **Pendahuluan**

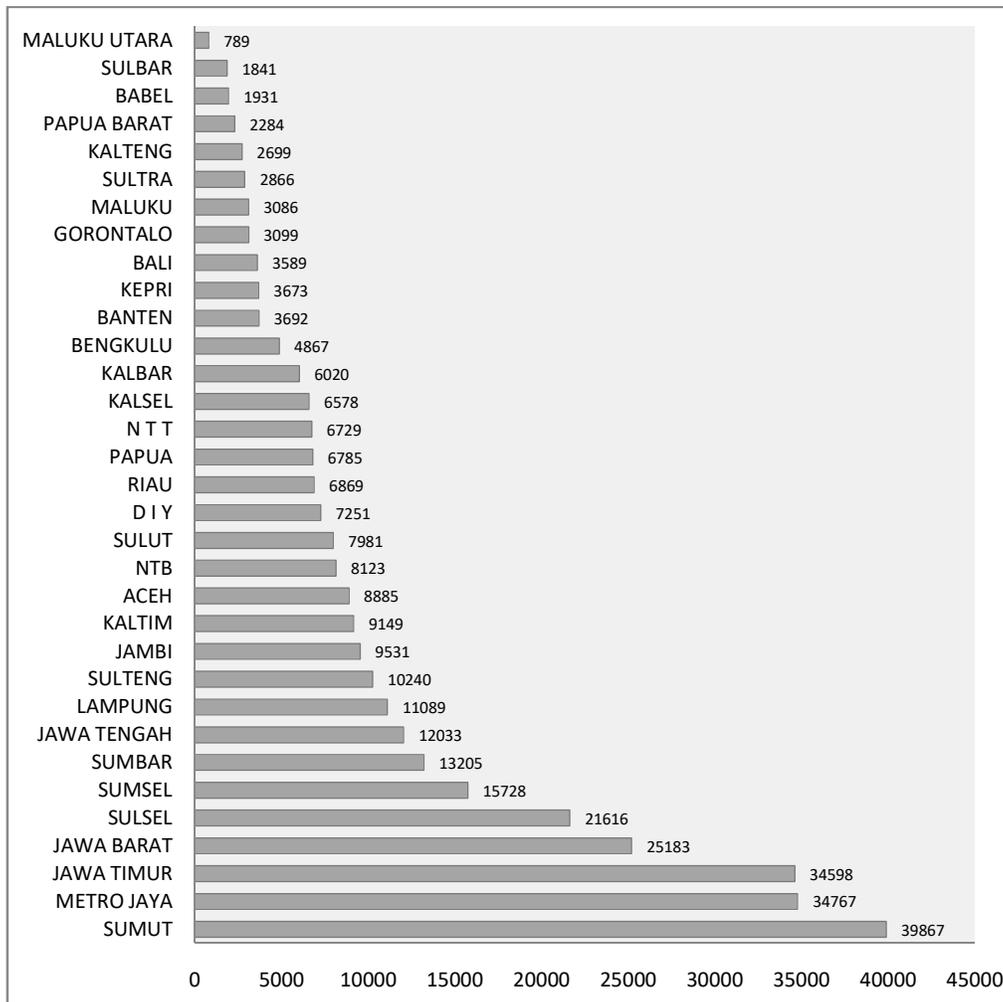
Dunia saat ini sedang memasuki era revolusi industri 4.0, hal ini ditandai dengan pemanfaatan masal teknologi informasi dan komunikasi hampir di setiap aspek kehidupan manusia. Di era revolusi industri 4.0 dan selanjutnya 75% pekerjaan melibatkan kemampuan sains, teknologi, teknik dan matematika, *internet of things*, dan pembelajaran sepanjang hayat. Pemerintah Indonesia juga tengah melaksanakan langkah-langkah strategisyang ditetapkan berdasarkan peta jalan *Making Indonesia 4.0*. Upaya ini dilakukan untukmempercepat terwujudnya visi nasional yang telah ditetapkan untuk memanfaatkanpeluang di era revolusi industri keempat. Salah satu visi penyusunan *Making Indonesia4.0* adalah menjadikan Indonesia masuk dalam 10 besar negara yang memilikiperekonomian terkuat di dunia pada tahun 2030.

Peningkatan kualitas mutu Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu bagian terpenting dalam menunjang pencapaian visi nasional di era revolusi industri 4.0. Setidaknya pada tahun 2020 seseorang harus memiliki 10 keterampilan teratas yaitu: 1) pemecahan masalah yang kompleks, 2) berpikir kritis, 3) kreativitas, 4) manajemen orang, 5) bekerjasama, 6) kecerdasan emosional, 7) penilaian dan pengambilan keputusan, 8) oerientasi pelayanan, 9) negosiasi, 10) fleksibilitas kognitif . Pada dasarnya peningkatan kualitas mutu SDM mengacu pada dua aspek mendasar yaitu IPTEK dan karakter. Dua aspek ini harus berjalan secara beriringan agar dapat memaksimalkan kapasitas SDM. Karakter bangsa yang tengah dikembangkan saat ini yaitu relegius, nasionalis, cerdas, tangguh, mandiri, jujur dan berintegritas, dan peduli.

Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan tentu memiliki peran yang sangat penting. Untuk mencetak SDM yang tangguh di era revolusi industri 4.0, maka pendidikan harus berbasis teknologi dan karakter. Fenomena IPTEK di dunia pendidikan saat ini, menurut Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Kapustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Gogot Suharwoto mengatakan hanya 40 persen guru non Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang siap dengan teknologi. Hal ini dapat diartikan bahwa masih ada 60% guru non TIK di Indonesia yang belum siap menggunakan teknologi. Sementara itu, berdasarkan data di lapangan, persentase penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan di tahun 2018 hanya sekitar 20% saja, artinya 80% lembaga pendidikan di Indonesia masih belum memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Pada aspek lain, SDM di Indonesia belum sepenuhnya berkarakter baik, hal ini dapat dilihat pada data statistik kriminalitas di Indonesia yaitu selama periode tahun 2015–2017, jumlah kejadian kejahatan atau tindak kriminalitas di Indonesia cenderung fluktuatif. Data Polri memperlihatkan jumlah kejadian kejahatan (*crime total*) pada tahun 2015 sebanyak 352.936 kasus, meningkat menjadi sebanyak 357.197 kasus pada tahun 2016 dan menurun pada tahun 2017 menjadi 336.652 kasus. Dari segi jumlah kejahatan secara umum untuk level provinsi/polda selama tahun 2017 Polda Sumatera Utara mencatat jumlah kejahatan terbanyak (39.867 kasus), disusul oleh Polda Metro Jaya (34.767 kasus), dan Polda Jawa Timur (34.598 kasus). Polda Maluku Utara, Sulawesi Barat dan Kepulauan Bangka Belitung, merupakan tiga Polda dengan jumlah kejahatan paling sedikit dengan jumlah kejadian kejahatan berturut-turut sebanyak 789; 1.841; dan 1.931.

Grafik Jumlah Kejahatan (*Crime Total*) Menurut Polda 2017



Gambar 1. Grafik Jumlah Kejahatan (*Crime Total*) Menurut Polda 2017

Mengacu pada grafik di atas, maka provinsi Sumatera Utara sebagai provinsi yang menduduki peringkat teratas tindak kejahatan di Indonesia harus mendapatkan perlakuan khusus dalam menanamkan pendidikan karakter agar dapat mengurangi angka tersebut. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus sudah diterapkan sedini mungkin di wilayah Provinsi Sumatera Utara.

Sekolah Dasar Negeri 03 Rantau Selatan merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kelurahan Sigambal, Kecamatan Rantau Selatan, Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini hanya berjarak 8 km dari kota Rantauprapat yang merupakan ibukota Kabupaten Labuhanbatu. Walau letaknya tidak jauh dari ibukota Kabupaten Labuhanbatu, namun kualitas sekolah masih belum mumpuni untuk dijadikan contoh bagi sekolah-sekolah lain di pelosok kabupaten. Harusnya sekolah-sekolah di sekitar ibukota kabupaten sudah akrab dengan teknologi sebagai media maupun penunjang dalam proses belajar mengajar. Namun realitanya

masih belum sesuai dengan yang diharapkan pemerintah daerah dalam menghadapi pendidikan di era revolusi industri 4.0.

Penggunaan teknologi dan karakter siswa di SD Negeri 03 Rantau Selatan masih menjadi permasalahan yang sampai sekarang belum terpecahkan. Berdasarkan observasi awal dengan memberikan angket kepada siswa di kelas 4A dan 4B, 5A dan 5B, serta 6A dan 6B yang berjumlah 246 siswa serta melakukan wawancara kepada guru kelas dan kepala sekolah, berikut adalah prioritas permasalahan yang harus segera ditangani:

1. Rendahnya Moral Siswa

Meskipun upaya pembentukan karakter sudah mulai diterapkan oleh para guru di sekolah, namun mayoritas siswa belum menunjukkan moral yang baik. Hal ini terlihat dari sikap siswa dalam berkomunikasi antar teman maupun guru yang masih kasar dan tidak sopan. Berdasarkan hasil angket karakter yang diberikan, kondisi awal aspek karakter pada siswa yang teramati yaitu kedisiplinan (13%), kejujuran (25%), kepedulian (27%) dan religius (20%). Dari data awal tersebut, maka permasalahan karakter pada siswa masih menjadi tugas penting yang harus segera diperbaiki oleh para guru.

2. Kemampuan Dan Minat Belajar Ipa Yang Rendah

Kemampuan IPA yang rendah dilihat dari hasil rata-rata nilai ulangan siswa kelas 4A dan 4B, 5A dan 5B, serta 6A dan 6B. Masing-masing nilai rata-rata ulangan IPA tiap kelas masih belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. KKM mata pelajaran IPA di SD Negeri 03 Rantau Selatan adalah 71 sedangkan rata-rata nilai ulangan IPA yang diperoleh adalah 61.

3. Penggunaan Teknologi Yang Rendah Pada Proses Belajar Mengajar

Mayoritas guru di SD Negeri 03 Rantau Selatan belum memanfaatkan teknologi pada proses belajar mengajar. Padahal di sekolah ini telah disediakan 2 unit perlengkapan *infocus* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam aplikasinya, hanya 1 guru yang pernah menggunakan *infocus* tersebut pada proses pembelajaran, sedangkan 15 guru yang lain masih belum pernah memanfaatkan teknologi tersebut.

4. Mayoritas Guru Yang Gagap Teknologi

Untuk mencetak generasi berkualitas di era revolusi industri 4.0 seharusnya tidak ada lagi guru yang gagap teknologi. Sebab teknologi dan pendidikan harus terus berkembang guna mengikuti daya saing secara global. Mayoritas guru di SD Negeri 03 Rantau Selatan masih gagap teknologi, hal inilah yang menyebabkan para guru masih belum memanfaatkan *infocus* sebagai media pembelajaran di kelas. Berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh, sebanyak 8 guru berusia 55-60 tahun, 2 guru berusia 42-51 tahun, dan 6 guru berusia 23-39 tahun. Mengacu pada data tersebut, sebenarnya gagap teknologi pada guru masih bisa diatasi dengan terus melakukan *upgrade* ilmu serta *teaching motivation* dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

### Solusi Permasalahan

Mengacu pada permasalahan mitra yang tengah dihadapi, maka perlu dilakukan upaya peningkatan inovasi pembelajaran baik dari strategi, model, media, maupun pengembangan mutu guru untuk mengatasi permasalahan tersebut agar sekolah mampu mencetak siswa yang siap menghadapi era revolusi industri 4.0. Dalam hal ini

kebijakan pemerintah yang dicanangkan adalah revitalisasi pendidikan Indonesia yakni dengan memberikan dukungan yang mencakup, 1) sistem pembelajaran, 2) satuan pendidikan, 3) peserta didik, dan 4) pendidik dan tenaga kependidikan juga dibutuhkan. Untuk mendukung kebijakan pemerintah tersebut, berikut adalah paparan solusi yang ditawarkan peneliti kepada mitra:

**1. Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi IPA Berbasis Karakter Dalam Proses Belajar Mengajar**

Kemampuan IPA siswa yang rendah dapat diatasi dengan memberikan pembelajaran yang menarik kepada siswa, baik itu strategi, model maupun media pembelajaran. Usia anak saat duduk di sekolah dasar merupakan saat dimana anak memiliki imajinasi yang tinggi dan senang bermain, maka untuk menunjang belajarnya dibutuhkan media yang sesuai agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, media yang sesuai digunakan untuk siswa SD adalah media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran animasi adalah media pembelajaran audio visual dengan kumpulan gambar bergerak dan bersuara yang berisi materi pembelajaran dan ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran animasi ini, materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik dan nyata sehingga mampu meningkatkan kemampuan IPA siswa.

Dibutuhkan strategi khusus untuk membangun moral dan karakter yang baik pada siswa SD. Di usia sekolah dasar, anak cenderung mengamati dan meniru apa yang dilihatnya. Oleh karena itu, membuat media pembelajaran video animasi IPA berbasis karakter adalah pilihan yang tepat. Dalam media pembelajaran ini akan dimasukkan nilai-nilai karakter khusus melalui konsep-konsep IPA yang ditampilkan sehingga siswa akan terus dibangun karakter dan moralnya selama proses pembelajaran.

**2. Pelatihan Dasar Media Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Untuk mengatasi guru-guru yang gagap teknologi, maka solusi yang akan diberikan adalah dengan membuat pelatihan dasar media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam pelatihan ini, guru-guru akan diajarkan bagaimana caranya memanfaatkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran yang menarik untuk siswa SD. Pada kegiatan pelatihan ini, para guru akan diberikan modul “Cara menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran” untuk mempermudah dalam memahami materi pelatihan dan bisa terus digunakan setelah pelatihan berakhir.

**3. Pemberian Media Pembelajaran Video Animasi IPA Berbasis Karakter Kepada Sekolah Untuk Menunjang Pembelajaran IPA**

Sebagai solusi tambahan, peneliti akan memberikan beberapa koleksi media pembelajaran animasi IPA berbasis karakter sebagai referensi dan media tambahan sehingga dapat digunakan oleh para guru dalam mengajarkan IPA di kelas masing-masing.

**Metode Pelaksanaan**

Metode yang digunakan dalam implementasi media pembelajaran IPA berbasis karakter meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Adapun penjabaran tahapannya adalah sebagai berikut:

**1. Tahap persiapan**

- a. Identifikasi kemampuan IPA dan karakter siswa, yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru kelas dan memberikan angket karakter pada siswa kelas 4, 5, dan 6. Tujuan wawancara guru adalah untuk mengetahui nilai rata-rata harian IPA siswa serta sikap siswa terhadap guru, sedangkan pemberian angket adalah untuk melihat kondisi karakter siswa SD Negeri 03 Rantau Selatan.
- b. Identifikasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu dengan melakukan observasi sekolah dan wawancara kepada kepala sekolah SD Negeri 03 Rantau Selatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui fasilitas media pembelajaran yang tersedia di sekolah serta data guru SD Negeri 03 Rantau Selatan, sedangkan wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.
- c. Merancang media pembelajaran animasi IPA berbasis karakter, yaitu dengan menyiapkan konsep materi yang akan ditampilkan dan menuangkannya ke dalam animasi berbasis karakter. Beberapa karakter yang disisipkan adalah peduli, jujur, religius, nasionalis, dan mandiri. Agar tampilan media lebih menarik, maka peneliti dibantu oleh ahli desain grafis dalam merancang animasinya.
- d. Menyiapkan materi pelatihan dasar media pembelajaran berbasis teknologi untuk guru kelas. Materi pelatihan yang akan diajarkan berupa penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran di kelas.

**2. Tahap pelaksanaan**

- a. Melaksanakan pembelajaran IPA di kelas 4, 5, dan 6 dengan menggunakan media pembelajaran animasi IPA berbasis karakter. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan pembelajaran analogi dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Penggunaan analogi sangat membantu khususnya jika materi ajar berhubungan dengan wilayah di luar jangkauan panca indera manusia atau alat bantu visual untuk pengamatan, selain itu penggunaan analogi juga dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep yang diajarkan. Beberapa kelebihan mengajar menggunakan analogi yaitu analogi sebagai alat untuk mengajarkan perubahan konseptual, menyediakan visualisasi dan pemahaman pada konsep yang abstrak yang merujuk pada contoh-contoh dalam kehidupan nyata, memicu minat belajar siswa karena memiliki efek motivasi, dan menuntut guru untuk mempertimbangkan prakonsepsi siswa terhadap materi yang akan diajarkan serta dapat mengurangi miskonsepsi pada materi yang diajarkan.
- b. Memberikan tes akhir untuk melihat kemampuan IPA siswa setelah diterapkan media pembelajaran animasi IPA berbasis karakter serta memberikan angket kepada siswa untuk melihat karakter yang telah terbentuk. Keseluruhan hasil tes akhir dan angket akan dianalisis dan dibandingkan dengan data awal untuk melihat sejauh mana keberhasilan pengabdian.
- c. Melaksanakan pelatihan dasar media pembelajaran berbasis teknologi kepada guru-guru SD Negeri 03 Rantau Selatan. Materi pelatihan yang

diberikan adalah tentang pemanfaatan *powerpoint* sebagai media pembelajaran di kelas. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dengan cakupan hari pertama memberikan pengetahuan dasar tentang *powerpoint* beserta teknik penggunaannya, dan hari kedua praktek langsung membuat media pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint*.

### 3. Tahap evaluasi

- a. Melaksanakan evaluasi pengabdian, dalam tahap ini guru dan kepala sekolah dikumpulkan untuk mengevaluasi apakah ada perubahan positif pada siswa, guru, dan sekolah setelah pengabdian dilakukan sekaligus menyampaikan laporan hasil pengabdian yang telah diterapkan.
- b. Melakukan evaluasi dan monitoring keberlanjutan kegiatan dengan terus berkomunikasi kepada sekolah tentang perkembangan siswa dan guru setelah dilaksanakan pengabdian.

## Hasil Kegiatan

### 1. Hasil Tes IPA

Setelah dilaksanakan pembelajaran IPA di kelas 4, 5, dan 6 dengan menggunakan media pembelajaran animasi IPA berbasis karakter, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Tes IPA

Keterangan	Rata-rata	
	Pretest	Posttest
Kelas 4	20	76
Kelas 5	33	81
Kelas 6	21	75
Nilai maksimum	40	92
Nilai minimum	0	63

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya pembelajaran yang menggunakan media animasi IPA berbasis karakter. Data ini menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami materi pelajaran IPA yang disajikan dengan media animasi IPA. Siswa juga mampu memahami dengan mudah materi pelajaran IPA yang dipaparkan karena dapat melihat langsung gambar animasi dari sebuah zat padat, cair, dan gas sehingga semua yang ditayangkan tampak nyata. Selain itu, gambar, Gerakan, dan suara pada media animasi dapat memunculkan ketertarikan siswa dalam memperhatikan materi yang disajikan sehingga siswa dapat fokus selama mengikuti proses belajar di dalam kelas. Siswa tidak lagi menghayal dan berimajinasi dalam mencerna dan memahami materi yang dijelaskan, sehingga siswa dapat lebih memahaminya.

### 2. Hasil Angket Karakter

Setelah dilaksanakan pembelajaran IPA di kelas 4, 5, dan 6 dengan menggunakan media pembelajaran animasi IPA berbasis karakter, siswa diminta untuk mengisi angket karakter untuk melihat perkembangan karakter pada siswa. Adapun hasilnya dapat di lihat pada tabel berikut.

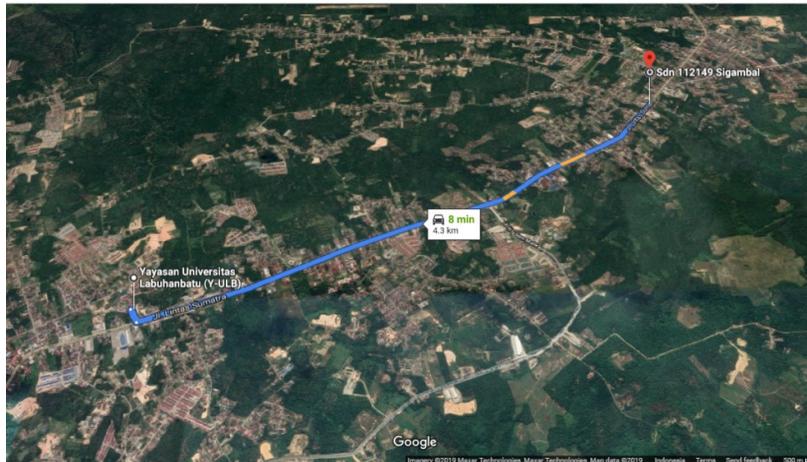
Tabel 2. Skor Angket Karakter

Keterangan	Rata-rata	
	Pretest	Posttest
Kelas 4	40	89
Kelas 5	55	88
Kelas 6	56	90
Nilai maksimum	32	100
Nilai minimum	40	98

Berdasarkan data yang dipaparkan pada tabel 2 menunjukkan bahwa karakter siswa meningkat setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media animasi IPA berbasis karakter. Hal ini menunjukkan bahwa muata-muatan karakter yang dikemas pada materi pembelajaran IPA yang disajikan mampu mempengaruhi karakter positif siswa. Padahal, sebelumnya guru-guru kewalahan dalam mengubah karakter siswa yang kurang baik. Perlu strategi yang efektif untuk menuntaskan permasalahan karakter siswa, dan media pembelajaran animasi IPA berbasis karakter telah membuktikan mampu mengatasi permasalahan karakter dengan signifikan.

Pembentukan karakter pada anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan hal-hal yang sering dilihatnya. Jika pembelajaran di sekolah diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter setiap harinya, maka karakter positif pada anak akan terbangun dengan sendirinya. Media pembelajaran animasi IPA berbasis karakter memiliki kerja dan metode yang sama dalam mempengaruhi karakter tersebut, sehingga siswa tidak merasa terbebani dan melihat contoh langsung perilaku-perilaku yang baik melalui animasi yang ditayangkan pada media pembelajaran IPA tersebut.

### Peta Lokasi Mitra Sasaran



Gambar 2. Peta Lokasi Mitra Sasaran

Mitra pengabdian ini awalnya bernama SD Negeri 112149 Sigambal, namun sejak tahun ajaran 2019-2020 pemerintah daerah Kabupaten Labuhanbatu mengganti seluruh nama sekolah dasar berdasarkan kecamatan, sehingga nama mitra menjadi SD Negeri 03 Rantau Selatan. Oleh karena perubahan nama yang baru, maka lokasi mitra di peta masih terdeteksi dengan nama yang lama.

### Kesimpulan

Dari kegiatan yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi IPA berbasis karakter dapat meningkatkan pengetahuan IPA sekaligus karakter siswa sekolah dasar dengan signifikan.

### Daftar Pustaka

- Aisyah, M. A. (2018). Pendidikan karakter. In *Informasi* (Issue 100, p. 273). Bakar, A. (2015). Konsep Toleransi Dan Kebebasan Beragama. *Toleransi*, 7(2), 123-131. <https://doi.org/10.24014/trs.v7i2.1426>
- Epran, E., Efriyanti, A., & Utami, H. T. (2018). Respon Mahasiswa Terhadap Pengembangan Nilai Karakter Setelah Mengimplementasikan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(2), 153. <https://doi.org/10.29300/equation.v1i2.2297>
- Herlina, S., Suripah, S., Istikomah, E., Yolanda, F., Rezeki, S., Amelia, S., & Widiati, I. (2021). Pelatihan Desain LKPD dalam Pembelajaran Matematika Terintegrasi Karakter Positif Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah/Madrasah di Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 27-34. <https://doi.org/10.25299/ceej.v2i2.6561>
- Hildani, T., & Safitri, I. (2021). Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 591-606. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.549>
- INDAH, S. (2020). Analisis Budaya Sekolah Di Sd Nu Master Sokaraja Banyumas. Istiani, N., & Islamy, A. (2020). Efektifitas Efektifitas Pendidikan Karakter melalui Metode Storytelling bagi Siswa Tingkat Menengah Atas. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 6(2), 38-54. <https://doi.org/10.32923/edugama.v6i2.1419>
- Karakter, P., Keluarga, L., & Tinggi, P. (2020). AT-TA'LIM Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam e. 2(April), 60-77.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745-751.
- Mahfud. (2013). Berpikir Dalam Belajar Membentuk Karakter Kreatif Peserta Didik. *Jurnal At Tarbawi Al Haditsah*, 1(2), 1-26.
- Maryati, I., & Priatna, N. (2018). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 333-344. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.322>
- Mirhan, J. (2016). Hubungan Antara Percaya Diri Dan Kerja Keras Dalam Olahraga Dan Keterampilan Hidup. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 12(1), 115487. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v12i1.9499>
- Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. Analisis Nilai-Nilai Karakter Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Munirah. (2015). Education System in Indonesia: between desire and reality. *Auladuna*, 2(2), 233- 245.

- Nurgiansah, T. H. (2021). PENDIDIKAN PANCASILA SEBAGAI UPAYA MEMBENTUK T Heru Nurgiansah Open Access at : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>. 9(1), 33–41.
- Primasari, D. A. G., Dencik, & Imansyah, M. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Generasi Masa Kini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pabri Palembang 12 Januari 2019, 1100–1118.
- Putra, E. A. (2015). Anak Berkesulitan Belajar di Sekolah Dasar Se-Kelurahan Kalumbuk Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(3), 71–76.
- Rohman, A. (2016). Upaya Menekan Angka Kriminalitas Dalam Meretas Kejahatan Yang Terjadi Pada Masyarakat. *Perspektif*, 21(2), 125. <https://doi.org/10.30742/perspektif.v21i2.187>
- Setiawan, A. D. E. (2019). PENDIDIKAN SEKS PADA ANAK (Studi Perbandingan Pemikiran Abdullah Nashih Ulwan dan Yusuf Madani ). 1–135.
- Shidiq, A. F., & Raharjo, S. T. (2018). Peran Pendidikan Karakter Di Masa Remaja Sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja. Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(2), 176. <https://doi.org/10.24198/jppm.v5i2.18369>
- Silalahi, E., & Safitri, I. (2021). Analisis Paparan Pornografi dan Dampaknya Terhadap Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 437–447. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.521>
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Supranoto, H. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Pembelajaran Sma. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 36–49. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.141>
- Wahidin, U. (2017). Pendidikan Karakter Bagi Remaja. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03). <https://doi.org/10.30868/ei.v2i03.29>
- Wardani, K. (2010). Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter Menurut Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. November, 8–10.