

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN DASAR
YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN REVOLUSI
INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

**OPTIMALISASI PENERAPAN NILAI-NILAI KARAKTER MELALUI MEDIA
INTERAKTIF DI SEKOLAH DASAR**

Puji Ayurachmawati¹, Erika Agustina², Anami Putri³

Universitas PGRI Palembang, Palembang

PujiAR29@Gmail.com¹, erikaagtn26@gmail.com², amieputri967@gmail.com³

ABSTRACT

Advances in technology have positive and negative impacts in the world of education, including the value of student character. This study aims to find a picture of the character values controlled by elementary school students after being given interactive media. The research method used is descriptive qualitative conducted at 127 Public Elementary School in Palembang, South Sumatra. This research was conducted in grade IV elementary school, amounting to 34 students. Data collection is done by giving students learning activities with interactive media for six weeks. Interactive media used by the exemplary model of the prophet such as fairy tale animation, song composition, crafts and games through multimedia. The results showed that there were six pillars of character values that began to emerge, namely honesty, fairness, responsibility, respect, nationalism and care.

Keywords : character values, interactive media, Elementary School students

ABSTRAK

Kemajuan teknologi membawa dampak positif dan negatif dalam dunia pendidikan, termasuk pada nilai karakter siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran nilai-nilai karakter yang dikuasai siswa Sekolah Dasar (SD) setelah diberikan media interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SD Negeri 127 Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SD yang berjumlah 34 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan siswa kegiatan pembelajaran dengan media interaktif selama enam minggu. Media interaktif yang digunakan dengan model keteladanan nabi seperti animasi dongeng, gubahan lagu, kerajinan tangan dan permainan melalui multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat enam pilar nilai karakter yang mulai muncul, yaitu jujur, adil, tanggung jawab, menghargai, nasionalisme dan peduli.

Kata kunci : nilai-nilai karakter, media interaktif, siswa Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 merupakan kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis, sehingga terdapat perubahan cara hidup kerja manusia secara fundamental. Industri 4.0 merupakan konsep revolusi teknologi yang berbasis komunikasi berkesinambungan melalui internet yang memungkinkan interaksi dan pertukaran informasi, bukan hanya antara manusia dengan manusia, manusia dengan mesin, namun juga diantara mesin-mesin itu sendiri.

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN DASAR
YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN REVOLUSI
INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

Pada era ini, teknologi diproyeksikan akan menguasai seluruh sendi kehidupan manusia diantaranya berkembangnya ilmu pengetahuan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dalam kehidupan semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi. Banyak kalangan menyadari bahwa teknologi itu sendiri dapat membawa dampak positif, diantaranya komunikasi lebih canggih, transportasi lebih cepat, jarak semakin mendekat dan lain sebagainya. Akan tetapi tanpa kita sadari kemajuan teknologi juga dapat membawa dampak negatif dikalangan anak jaman sekarang atau yang lebih dikenal dengan anak jaman milenial seperti, membuat mereka merasa tidak lagi membutuhkan orang lain dalam beraktivitas, dan mempengaruhi gaya hidup, cara berpakaian dan cara berkomunikasi dengan orang lain. Sebagai contoh, anak milenial menganggap kosakata atau nada bicara yang mereka tiru dari video-video seperti *youtube* sebagai hal yang wajar mereka terapkan dalam komunikasi dengan orang lain yang lebih tua yaitu orang tua atau guru. Padahal bila dilihat dari segi makna mungkin kosakata atau nada bicara tersebut mengandung makna yang tidak sopan. Apabila hal tersebut masuk secara terus-menerus sehingga menjadi pembiasaan dalam kehidupan anak maka akan menciptakan nilai karakter yang tidak bagus bagi anak tersebut. Selain itu beberapa kasus lain seperti perundungan dan pelecehan seksual yang marak terjadi juga merupakan dampak dari mudahnya anak-anak sekarang mendapat video atau tontonan yang tidak baik. Artinya terjadi degradasi nilai karakter pada anak jaman sekarang.

Nilai-nilai karakter adalah nilai-nilai kebaikan yang akan diinternalisasikan dan dikembangkan pada diri anak. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, yang akan menjadi kebiasaan dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati dan kebiasaan dalam tindakan (Lickona, 2013). Degradasi nilai karakter ini dapat mulai disikapi oleh kita semua dengan penginternalisasian dan pengembangan nilai karakter tersebut di sekolah melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter tersebut harus dimulai sejak dini seperti di masa Sekolah Dasar (SD).

Beberapa hambatan terjadi dalam melaksanakan pendidikan karakter di sekolah, seperti guru lebih memfokuskan kepada *hard skill* dibandingkan *soft skill*, yang berarti guru lebih mengedepankan nilai akademis dibandingkan nilai karakter. Beberapa solusi mulai diberikan seperti halnya kemunculan kurikulum 2013 yang lebih memfokuskan kepada karakter anak. Pada umumnya, pendidikan karakter menekankan pada keteladanan,

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN DASAR
YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN REVOLUSI
INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

penciptaan lingkungan, dan pembiasaan, melalui tugas keilmuan dan kegiatan kondusif (Mulyasa, 2013). Dengan demikian apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan dikerjakan oleh siswa dapat membentuk karakter mereka. Dengan begitu, pendidikan karakter dapat diimplementasikan pada standar proses pendidikan yang dapat dikembangkan sendiri oleh setiap satuan pendidikan.

Pemecahan masalah dari beberapa kasus diatas yaitu diperlukannya proses pembelajaran yang memfasilitasi pembiasaan nilai karakter. Proses pembelajaran yang baik untuk anak SD ini hendaklah bersifat menarik dan didukung oleh perangkat pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak sadar sedang dilakukan pembiasaan. Oleh karena itu, diperlukan media sebagai sarana pendukungnya. Media yang akan digunakan adalah media interaktif.

Media interaktif dapat menarik perhatian siswa ke dalam pembelajaran. Tidak hanya untuk mendapatkan materi pembelajaran, namun juga membiasakan siswa untuk mendapatkan nilai-nilai karakter. Keuntungan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi dengan ini dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif serta efisien dan pemahaman peserta didik akan lebih meningkat.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang memudahkan proses pembelajaran. (Kosasih dan Sumarna, 2013) menyebutkan bahwa fungsi media dalam kegiatan pembelajaran dewasa ini tidak hanya sebagai alat bantu, tapi juga sebagai pembawa informasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Beliau juga menyatakan bahwa media memberikan kesempatan kepada guru agar dapat memusatkan tugasnya pada bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran. Secara tidak langsung, penggunaan media di dalam proses pembelajaran menambah efektifitas peran guru kepada siswa. Sebagaimana menurut hasil penelitian dari (Widiastuti dan Wangid, 2015) menyatakan bahwa media interaktif lecturer layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik serta mengembangkan karakter disiplin dan bertanggung jawab dalam pelaksanaannya. Kemudian, hasil penelitian dari (Astari, 2018) berpendapat bahwa Penggunaan media pembelajaran interaktif online mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan media interaktif offline,

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN DASAR
YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN REVOLUSI
INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

media interaktif online mampu meningkatkan karakter berakhlak mulia, terampil dan kompetitif.

Berdasarkan uraian diatas, artikel ini akan mengkaji penanaman karakter pada siswa kelas IV SD melalui media interaktif. Rancangan pembelajaran ini bermanfaat untuk dua hal sekaligus yaitu membelajarkan siswa dengan media interaktif dan nilai karakter yang ada dalam pembelajaran menggunakan media interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diarahkan untuk mengeksplorasi nilai-nilai karakter siswa di Sekolah Dasar setelah penggunaan media interaktif. Oleh karena itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 127 yang terletak di Kota Palembang. Penelitian ini berlangsung pada September 2019 sampai dengan November 2019. Pengumpulan data dengan memberikan siswa media interaktif dua kali dalam setiap minggu selama satu bulan. Media interaktif yang diberikan kepada siswa dengan model keteladanan nabi seperti animasi dongeng, gubahan lagu, kerajinan tangan dan permainan melalui multimedia. Siswa yang diberi media interaktif ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 34 siswa.

Prosedur yang ditempuh dalam proses penelitian ini sebagai berikut: (a) Studi kepustakaan untuk mempelajari landasan teoritis tentang topik dan subjek yang akan diteliti; (b) Mengatur jadwal pemberian kegiatan di Kelas IV (d) Pengambilan data nilai-nilai karakter siswa dengan memberikan media interaktif. Kegiatan dilakukan sebanyak 2 kali dalam satu minggu selama 6 minggu dan dikhususkan 1 nilai karakter dalam 1 minggu. (e) Pengolahan data penelitian dengan menganalisis nilai karakter siswa berdasarkan 18 nilai karakter bangsa Indonesia, yaitu religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. serta pemberian evaluasi berupa penilaian diri sendiri, penilaian teman sejawat dan penilaian guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal, didapat hasil secara deskriptif bahwa siswa memiliki beberapa sikap yang dikategorikan tidak baik. Diantaranya, ketika memulai

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN DASAR
YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN REVOLUSI
INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

pelajaran siswa melakukan do'a dengan nada suara yang sangat kencang, mengambil sesuatu didepan seperti buku atau jus amma tidak dengan kebiasaan antri, ketika jam istirahat, siswa makan dengan mengangkat kaki satu ke atas kursi, beberapa siswa melakukan makan dan minum sambil berjalan, menyanyikan lagu kebangsaan dengan teriak-teriak dan sikap tidak tegap, tidak toleransi terhadap perbedaan, terlihat beberapa anak melakukan *bully* terhadap anak yang berbeda warna kulit, rambut bahkan menyentuh kepada latar belakang ekonomi.

Setelah diperoleh hasil temuan seperti diatas, diberikanlah perlakuan selama enam minggu berturut-turut dengan 2 kali pemberian media interaktif setiap minggunya. Media interaktif yang diberikan berupa keteladanan nabi, dongeng, permainan, seni dan kerajinan serta lagu. Alasan memberikan media interaktif dalam bentuk keteladanan dengan tujuan agar siswa dapat mengambil makna dari sikap dan menirunya dikemudian hari. Mulyasa (2013) keteladanan adalah perilaku dan sikap dalam memberikan contoh terhadap tindakan-tindakan yang baik, sehingga dapat menjadi panutan bagi siswa. Pada penelitian ini, Nilai karakter yang akan dilihat melalui media interaktif yaitu beracuan kepada 18 nilai karakter bangsa Indonesia. Hasil yang diperoleh setelah pemberian perlakuan tersebut adalah munculnya enam nilai karakter pada siswa dikelas tersebut. Keenam nilai karakter yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Jujur

Kejujuran merupakan nilai penting yang seharusnya dimiliki seseorang. Menurut Kusmiyati (2013) kejujuran adalah salah satu sikap yang perbuatannya, ucapannya yang dikeluarkan dari hati, sesuai dengan fakta. Dapat diartikan bahwa kejujuran adalah sebagai segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan norma dan hati nurani. Berdasarkan hasil temuan, nilai kejujuran dapat dilihat dengan siswa mulai mengerjakan sesuatu sendiri tanpa melihat hasil temannya dan memberikan pengakuan apabila siswa tidak mengerjakan atau membantu temannya.

2. Adil

Nilai adil dapat terlihat dalam permainan siswa mampu bermain dengan adil, mengakui kemenangan dan mengakui kekalahan, mau berkelompok dalam permainan dengan teman yang berbeda atau sebelumnya belum pernah dekat.

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN DASAR
YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN REVOLUSI
INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

3. Tanggung jawab

Nilai tanggung jawab dapat terlihat pada sikap masuk kelas dengan kebiasaan berbaris atau antri, sudah bisa melakukan aturan makan yang baik, dan aturan membaca doa.

4. Menghargai

Nilai menghargai dapat terlihat pada sikap siswa yang mendengarkan cerita temannya, tidak rebutan untuk bercerita. Kebiasaan memperolok teman yang berbeda juga sudah mulai berkurang.

5. Nasionalisme

Nilai nasionalisme dapat terlihat pada sikap siswa ketika menyanyikan lagu kebangsaan, siswa menyanyikan dengan volume yang wajar dan sikap yang tegap.

6. Peduli

Nilai peduli dapat terlihat pada sikap siswa berbagi cerita dengan temannya dan guru, nada bicara serta volume suara yang digunakan juga mulai baik dan meminjamkan barang yang temennya tidak punya atau lupa bawa.

Penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar sangatlah membantu guru. Media interaktif merupakan produk kemajuan teknologi. Dalam dunia pendidikan sendiri, guru menggunakan media interaktif untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Menurut Sadiman (2014) Media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Sebagaimana hasil penelitian Rohyati (2016) bahwa media interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar IPS siswa pada kelas 5 SD.

Selain hasil belajar dan aktivitas siswa, media pembelajaran interaktif juga berpengaruh terhadap penguatan nilai karakter siswa SD. Penemuan enam nilai karakter pada penelitian ini dikarenakan anak usia SD yang sangat menyukai pembelajaran dengan media yang menghasilkan gambar dan suara, apalagi didalamnya terdapat cerita. Hal ini menyebabkan siswa lebih mudah menyerap makna kegiatan yang terdapat pada media interaktif. Philips (2015) menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk menciptakan suatu lingkungan multisensory yang mendukung cara belajar tertentu.

Sebagaimana hasil penelitian dari Ahmadi, dkk (2017) Media edukasi "*Multimedia Indonesian Culture*" (MIC) dapat memperkuat pendidikan karakter di SD.

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN DASAR
YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN REVOLUSI
INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

Selain itu terdapat penelitian Kuncahyono (2017) media komputer jenis powerpoint presentasi interaktif yang menunjang keterampilan dan pembiasaan karakter disiplin dan tanggung jawab. Dijelaskan dalam penelitiannya bahwa kemunculan konten pendidikan karakter tanggung jawab ditandai dengan siswa terbiasa mengerjakan soal secara berkelompok maupun individu. Karakter nasionalis muncul dalam materi keberagaman budaya, adat istiadat, dan wujud menjaga persatuan dan adat istiadat budaya bangsa Indonesia.

Seiring dengan hasil temuan diatas, penanaman nilai karakter dengan pendidikan karakter sejak usia SD ini menjadi pondasi penting. Hal ini dikarenakan pada usia 8-12 tahun, anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berfikir yaitu identifikasi, negasi dan reprovokasi, sehingga sangat penting pengembangan nilai karakter diusia siswa-siswi SD (Sunarto dan Hartono, 2008) .Usia anak SD dapat dikatakan bahwa anak memasuki perkembangan masa kanak-kanak akhir dimana masa ini dialami oleh anak yang berusia 6 sampai 11-13 tahun. Anak usia SD juga masuk dalam masa Operational Konkret yaitu penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkret. Anak usia SD juga dalam masa pembentukan karakter ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Karakter anak banyak dipengaruhi oleh pola asuh orang tuanya serta perilaku dari orang-orang disekitarnya.

Setelah kemunculan enam nilai karakter tersebut, diharapkan terus dilakukan pembiasaan agar nilai karakter tersebut benar-benar melekat pada siswa. Tafsir (2005) menyebutkan bahwa pembiasaan sebenarnya berintikan pengalaman, dan inti dari pembiasaan itu adalah pengulangan. Pembiasaan yang sebaiknya dilakukan guru selajutnya selain dengan rutin memberikan media interaktif adalah membiasakan hal-hal yang baik, sehingga akan menjadi akhlak baik, dimana perilaku baik itu akan muncul secara spontan dan reflek tanpa memerlukan pertimbangan dan pemikiran.

KESIMPULAN

Kesimpulan umum dari penelitian ini adalah munculnya beberapa nilai karakter setelah diberikan media interaktif kepada siswa kelas IV di SDN 127 Palembang. Kesimpulan ini didasarkan pada temuan utama penelitian yaitu terdapat enam nilai karakter yang muncul pada penelitian ini. Keenam nilai karakter yang muncul tersebut

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN DASAR
YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN REVOLUSI
INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

adalah (1) jujur (2) adil (3) tanggung jawab (4) menghargai (5) nasionalisme, dan (6) peduli.

DAFTAR PUSTAKA

- Astari, Jafrina Irma Ruta. 2018. Pengoptimalisasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Kimia yang Efektif dan Efesien dengan Media Interaktif. Diakses dari : http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwi5yvCSj_rmAhVXdCsKHcfGDqMQFjAAegQIAxAC&url=http%3A%2F%2Fjournal2.um.ac.id. Jurnal Pembelajaran Kimia Vol 3 : hal 24-30 [10 Oktober 2019].
- Kosasih ,N dan Sumarna. 2013. Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan. Bandung: Alfabeta.
- Kuncahyono. 2017. Integrasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik Melalui Media Berbasis Komputer Di Sekolah Dasar. Diakses dari : <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASGABUD>. Prosiding SENASGABUD (Seminar Nasional Lembaga Kebudayaan) Edisi 1 Tahun 2017 Halaman 88-94. [10 Oktober 2019].
- Kusmiyati, Dewi. 2013. Nilai kejujuran dalam Prespektif Mahasiswa. Diakses dari : <http://m.kompasiana.com/post/read/585242/2/nilai-kejujuran-dalam-prespektif-mahasis-wa.html>. [17 Oktober 2013].
- Lickona, Thomas. 2013. Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik. Bandung: Nusa Media.
- Mulyasa. 2013. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Phillips, Rob. 1997. The Developer's Handbook to Interactive Multimedia. London: Kogan Page
- Rohyati, D. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Tahun Pelajaran 2014/2015 Di Kota Probolinggo. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi/article/download/1715/1387/>. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 10 No 2 (2016) 184-202.[10 Oktober 2019].
- Sadiman, A. 2014. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunarto dan Hartono, B Agung. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tafsir. A. 2005. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Widiastuti, A dan Wangid Nur Muhammad. 2015. Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis *Character Building* Bagi Siswa Kelas IV SD. Diakses dari : <https://media.neliti.com/media/publications/122282-ID-pengembangan-multimedia-lectora-pada-pem.pdf>. Jurnal Pendidikan Karakter. Vol 5 : hal 246. [10 Oktober 2019]