

INTEGRASI KARAKTER DALAM TEKNOLOGI PEMBELAJARAN : KAJIAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KARAKTER MELALUI FLIP BOOK MAKER

Maria Ulfah¹, Roie Megeron²

¹*Pendidikan Biologi FPMIPATI Universitas PGRI Semarang*

²*Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas PGRI Semarang*

E-mail : mariaulfah@upgris.ac.id¹, roie.megeron@gmail.com²

ABSTRAK

Flip book maker adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine* yang dapat menyisipkan file PDF, gambar, grafik, suara, animasi, *link*, dan video pada lembar kerja. *Flip book maker* memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*, dirancang untuk mengkonversi *file* PDF seperti layaknya sebuah buku atau majalah. Siswa dapat membaca *flip book* dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi berpindah halaman, sehingga diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar karena di dalamnya memuat tampilan yang menarik. Media pembelajaran mempunyai arti penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena ketidakjelasan materi yang disampaikan guru dapat dibantu dengan media pembelajaran sebagai perantara, namun media pembelajaran yang ada selama ini hanya memuat uraian materi belum terintegrasi dengan pendidikan karakter. Sangat urgen adanya upaya pengembangan pendidikan karakter pada siswa, menyangkut pula media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menguasai aspek pengetahuan dan keterampilan saja namun juga memiliki aspek sikap yang terkait dengan penerapan nilai-nilai karakter. Penerapan nilai-nilai karakter kepada siswa dapat dilakukan dalam pembelajaran. Nilai-nilai karakter tersebut dapat terintegrasi dalam media pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka penggunaan teknologi pembelajaran berupa *flip book* perlu dipertimbangkan untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam media pembelajaran.

Kata kunci : *integrasi, implementasi, karakter, flip book maker, teknologi pembelajaran*

A. PENDAHULUAN

Pasal 3 Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Sehubungan dengan hal tersebut, salah satu program utama Kementerian Pendidikan Nasional dalam rangka meningkatkan mutu proses dan *output* pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah pengembangan pendidikan karakter. Namun akhir-akhir ini pendidikan Indonesia kehilangan jati dirinya, kondisi ini sangat memprihatinkan dan mengganggu upaya pembangunan masa depan bangsa, sehingga perlu dikembangkan di berbagai kesempatan terutama terintegrasi dalam proses belajar mengajar sehingga terbangun pendidikan Indonesia yang berkarakter. Khususnya kondisi pendidikan sangat memprihatinkan hal ini terbukti dengan banyaknya pelanggaran dan juga kemerosotan karakter siswa, misalnya banyak siswa yang terlambat masuk, melakukan pelanggaran aturan sekolah dan sebagainya. Fenomena sosial ini menunjukkan pendidikan sudah kehilangan jati dirinya dan telah terbawa arus globalisasi. Oleh karena itu kita harus mengembalikan pendidikan Indonesia ke jati dirinya lagi dan salah satu upaya adalah dengan melaksanakan pembelajaran yang sarat dengan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai, baik terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Dari penjelasan tersebut sangatlah benar bahwa pendidikan

karakter di sekolah merupakan kebutuhan vital agar generasi penerus dapat dibekali dengan kemampuan-kemampuan dasar yang tidak saja mampu menjadikannya *life-long learners* sebagai salah satu karakter penting untuk hidup di era informasi yang bersifat global, tetapi juga mampu berfungsi dengan peran serta yang positif baik sebagai pribadi, sebagai anggota keluarga, sebagai warga negara, maupun warga dunia. Untuk itu harus dilakukan upaya-upaya instrumental untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajarannya disertai pengembangan kultur yang positif.

Penelitian Zuchdi, dkk (2006) pada semua jenjang pendidikan di Daerah Istimewa Yogyakarta menunjukkan hasil antara lain bahwa: (1) pengembangan keterampilan hidup (*soft skills*) yang terkait dengan nilai dan moralitas juga belum maksimal; dan (2) iklim pendidikan karakter belum sepenuhnya kondusif. Beberapa saran yang diajukan antara lain: (1) setiap lembaga pendidikan mulai dari taman kanak-kanak sampai sekolah menengah atas, bahkan perguruan tinggi hendaknya memiliki program pendidikan karakter yang terintegrasi (2) iklim pembelajaran harus kondusif untuk pembentukan karakter. Berdasarkan hasil penelitian dan saran-saran tersebut, sangat urgen upaya pengembangan pendidikan karakter pada proses belajar mengajar, menyangkut pula bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang ada selama ini hanya memuat uraian materi belum terintegrasi dengan pendidikan karakter. Oleh karena itu, perlu disusun bahan ajar yang memuat pendidikan karakter. Selanjutnya pembentukan karakter akan membawa siswa berperilaku dalam kehidupan sehari-hari tidak terkecuali pada saat belajar di rumah dan di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sebuah pembelajaran, media pembelajaran dapat menjadi sumber acuan selain materi yang disampaikan dari guru. Selain itu, dari media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2013). Sejauh ini sudah sangat banyak bermunculan media pembelajaran baik berupa cetak maupun nun cetak, namun belum banyak dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran yang lebih kompleks dari segi isi maupun kegunaan serta sesuai dengan Kurikulum 2013 yang berprinsip pemanfaatan IT.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi yang lahir sebagai jawaban terhadap berbagai kritikan terhadap KTSP serta sesuai dengan perkembangan dunia kerja. Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya Pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa dalam penguasaan ilmu dan teknologi seperti yang digariskan dalam Garis Besar Haluan Negara. Tema Kurikulum 2013 adalah Kurikulum yang dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Orientasi pengembangan Kurikulum 2013 adalah tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, di samping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan. Dalam Kurikulum 2013, guru tidak hanya sebagai pemeran utama yang jadi pusat perhatian di kelas, karena pembelajaran dapat dilakukan dengan mendayagunakan bermacam sumber belajar termasuk penggunaan IT dalam media pembelajaran yang memunculkan multimedia pembelajaran.

Teknologi pembelajaran telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara siswa belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Penggunaan IT dalam media pembelajaran juga menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil belajar yang optimal. Demikian juga bagi siswa, dengan penggunaan IT dalam media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih mudah untuk menentukan pencarian dan penyerapan informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu, penggunaan IT dalam media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menjadi sangat bermanfaat khususnya sebagai jembatan untuk pembaharuan media pembelajaran yang lebih efektif dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter.

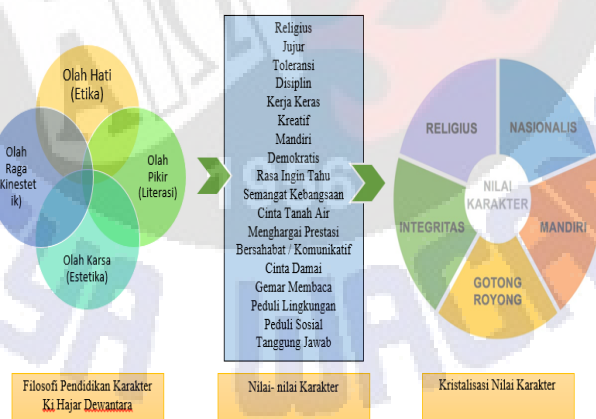
B. METODE PENELITIAN

Dalam tulisan ini, penulis mengumpulkan data melalui beberapa metode, di antaranya adalah: Studi Kepustakaan, serta pendapat-pendapat para ahli yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam tulisan ini. Data diperoleh dengan melakukan wawancara kepada pihak yang dianggap mengerti tentang permasalahan tulisan ini.

C. PEMBAHASAN KARAKTER

Karakter berarti tabiat atau kepribadian. Karakter dapat diartikan sebagai identitas diri seseorang. Menurut Endang Ekowarni (2010) pada tatanan mikro, karakter diartikan sebagai kualitas dan kuantitas reaksi terhadap diri sendiri, orang lain maupun situasi tertentu atau watak, akhlak, ciri psikologis. Ciri-ciri psikologis yang dimiliki individu pada lingkup pribadi, secara evolutif akan berkembang menjadi ciri kelompok dan lebih luas lagi menjadi ciri sosial. Ciri psikologis individu akan memberi warna dan corak identitas kelompok. Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa karakter merupakan jati diri, kepribadian, dan watak yang melekat pada diri seseorang. Karakter selalu berkaitan dengan dimensi fisik dan psikis individu.

Menurut Tim Pusat Pengembangan Kurikulum Kemendiknas RI, nilai-nilai karakter yang perlu diinternalisasikan pada diri siswa terbagi dalam lima kelompok; *pertama*, nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan (religius). *Kedua*, nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri; jujur, bertanggung jawab, bergaya hidup sehat, disiplin, kerja keras, percaya diri, mandiri, ingin tahu, gemar membaca, berjiwa wirausaha, cinta ilmu, dan berpikir logis, kritis, kreatif, inovatif. *Ketiga*, nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama; sadar akan hak dan kewajiban, patuh aturan sosial, menghargai karya dan prestasi orang lain, santun, demokratis, toleran, bersahabat. *Keempat*, nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan; mencegah kerusakan, memperbaiki kerusakan, membantu orang lain yang tertimpa musibah. *Kelima*, nilai karakter dalam hubungannya dengan nilai kebangsaan; nasionalis, cinta tanah air, cinta damai, menghargai keberagaman (Kemendiknas, 2010).



Gambar 1. Pengembangan Nilai-Nilai Karakter

Pembelajaran adalah proses fasilitasi yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa agar bisa belajar dengan mudah sekaligus setiap potensi yang dimiliki bisa berkembang dengan baik. Seiring dengan ini, kelas sebagai salah satu tempat berlangsungnya proses pembelajaran tentu perlu dikelola dengan baik pula sehingga keberadaannya menjadi faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yaitu tercapainya kompetensi dan terinternalisasikannya nilai-nilai karakter pada diri siswa. Pendidikan karakter pada dasarnya adalah pendidikan nilai. Karakter sering juga disebut *value in action* (Lickhona dalam Akbar, 2012).

Pembelajaran karakter pada dasarnya adalah membelajarkan nilai-nilai dan upaya membantu siswa agar terjadi internalisasi nilai-nilai yang melandasi karakter siswa. Nilai-nilai kebaikan yang terinternalisasikan pada diri siswa itulah yang dapat menjadikan karakter baik. Nilai-nilai kebaikan itu tidak bisa dibatasi jumlahnya, nilai-nilai itu tersebar dalam berbagai dunia nilai (simbolik, empirik, estetik, etik). Tersebarinya nilai-nilai pada dunia nilai tersebut yang dijadikan landasan bahwa pendidikan karakter perlu dimasukkan melalui berbagai mata pelajaran dan tidak bisa dibatasi.

INTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

Pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran memerlukan model pembelajaran untuk mengkonstruksi penanaman nilai atau karakter yang diharapkan. Fogarty (1991) mengemukakan bahwa terdapat sepuluh model pembelajaran terpadu, namun dapat diklasifikasikan menjadi tiga model, yaitu sebagai berikut.

1. Interdisiplin ilmu: yang termasuk tipe ini adalah model terfragmentasi (*the fragmented model*), model terhubung (*the connected model*), dan model tersarang (*the nested model*).
2. Antardisiplin ilmu: yang termasuk tipe ini adalah model terurut (*sequenced model*), model terkombinasi (*shared model*), model terjaring laba-laba (*webbed*), model terantai (*threaded*), dan model keterpaduan (*integrated*).
3. Inter dan antardisiplin ilmu: yang termasuk tipe ini model terbenam (*immersed*) dan model jaringan kerja (*networked*).

Beberapa contoh model pembelajaran terpadu dapat dijelaskan seperti berikut.

1. Pembelajaran Terpadu Model *Connected*: model terhubung (*connected*) merupakan model integrasi inter bidang studi. Model ini secara nyata mengintegrasikan satu konsep keterampilan atau kemampuan yang ditumbuhkembangkan dalam satu pokok bahasan atau subpokok bahasan dalam satu bidang studi. Kaitan dapat diadakan secara spontan atau direncanakan terlebih dahulu.
2. Pembelajaran Terpadu Model *Webbed*: pembelajaran terpadu model *webbed* adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu. Tema bisa ditetapkan dengan negosiasi antara guru dan siswa, tetapi dapat pula dengan cara diskusi sesama guru. Setelah tema disepakati, dikembangkan sub-sub temanya dengan memperhatikan kaitannya dengan bidang-bidang studi. Dari sub-sub tema ini dikembangkan aktivitas belajar yang harus dilakukan siswa. Model ini merupakan tipe pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan antarbidang studi, menggabungkan bidang studi dengan cara menetapkan prioritas kurikuler, dan menemukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih dalam beberapa bidang studi.
3. Pembelajaran terpadu model *integrated*: model ini merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan antar bidang studi, menggabungkan bidang studi dengan cara menetapkan prioritas kurikuler dan menemukan konsep, keterampilan, dan sikap yang saling tumpang tindih (Fogarty, 1991). Tim antarbidang studi dibentuk untuk menyeleksi konsep-konsep, keterampilan keterampilan, sikap atau nilai-nilai yang akan dibelajarkan dalam satu semester, kemudian memilih yang mempunyai keterhubungan yang erat dan tumpang tindih diantara beberapa bidang studi. Fokus pengintegrasian pada sejumlah keterampilan belajar yang ingin dilatihkan dalam suatu unit pembelajaran untuk ketercapaian materi pelajaran (*content*). Menurut Fogarty (1991) keterampilan-keterampilan belajar tersebut meliputi keterampilan berpikir (*thinking skill*), keterampilan sosial (*social skill*), dan keterampilan mengorganisir (*organizing skill*).
4. Model pembelajaran tersarang (*Nested Model*): pembelajaran terpadu tipe *nested* merupakan pengintegrasian kurikulum di dalam satu disiplin ilmu, fokus pengintegrasian meliputi keterampilan ber pikir, keterampilan sosial, dan keterampilan mengorganisir. Karakteristik mata pelajaran menjadi pijakan untuk menentukan keterampilan belajar.

Seperti contoh yang diberikan Fogarty (1991) untuk mata pelajaran sosial dan bahasa dapat dipadukan keterampilan berpikir dengan keterampilan sosial, sedangkan mata pelajar matematika dan sains dapat dipadukan keterampilan berpikir dan keterampilan mengorganisir.

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KARAKTER MELALUI *FLIPBOOK MAKER*

Implementasi Kurikulum 2013 menekankan pemanfaatan IT untuk media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan teknologi yang sekarang ini sudah merambah ke berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu pesat menyediakan lebih banyak ragam sumber belajar secara lebih mudah, murah dan cepat. Siswa dapat belajar dan menambah pengetahuannya tanpa perlu harus melalui guru, karena siswa dapat langsung mengakses beragam informasi yang tersedia di perpustakaan maya, baik melalui fasilitas komputer pribadi, laptop, ataupun telpon genggam. Situs internet sekarang ini bisa digunakan siswa untuk mencari beragam informasi ataupun pengetahuan yang tersedia dengan akses yang lebih mudah, cepat dan murah, serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Penggunaan IT dalam media pembelajaran sudah seharusnya dapat memberikan pengaruh yang positif bagi pendidikan di sekolah. Bagi guru, hal ini merupakan tantangan tersendiri agar lebih mampu menyesuaikan diri dalam meningkatkan kompetensi dan profesionalismenya sebagai tenaga pendidik. Banyak cara yang ditempuh untuk meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru. Salah satunya adalah mengembangkan bahan ajar yang dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dan kreatif dengan menggunakan *software* tertentu yang dapat menghasilkan suatu bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri dan menarik seperti *flipbook*. Bagi siswa menggunakan *flipbook* diharapkan siswa dapat memaksimalkan penggunaan IT sebagai media pembelajaran.

Penelitian penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran karakter melalui *flipbook maker* disajikan dalam tabel 1 :

Tabel 1. Penelitian Sebelumnya tentang Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam *Flipbook Maker*

No	Judul Artikel, Nama Peneliti	Tujuan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Nilai Nilai Karakter
1	Pengembangan Media Pembelajaran Buletin <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Masalah Pada Prinsip Klasifikasi Animalia Untuk Mengembangkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas X MAN Kota Batu Gupita Laksmi Pinasthika, Sri Endah Indriwati, Masjhudi Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Malang	Menghasilkan Buletin <i>Flipbook</i> Interaktif dan Mengetahui Validitas, Kepraktisan dan Keefektifan Buletin <i>Flipbook</i> Interaktif Research And Development Model <i>Four-D</i> dari Thiagarajan	Buletin <i>Flipbook</i> Interaktif Memperoleh Pencapaian Validitas Media Sebesar 91,35% dengan Kriteria Sangat Valid, Validitas Materi Sebesar 91,11% dengan Kriteria Sangat Valid. Hasil Uji Kepraktisan Menunjukkan Tingkat Kepraktisan Sebesar 89,58% dengan Kriteria Praktis. Uji Keefektifan Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sebesar 91,43% dengan Kriteria Sangat Efektif dan Uji Keefektifan Terhadap Karakter Siswa Sebesar 89% dengan Kriteria Sangat Baik.	Sikap Religius, Disiplin, Jujur, Tanggung Jawab dan Kerjasama Integrasi Nilai Karakter : Tahap Pembelajaran ke 3 : Membimbing Penyelidikan Individual dan Kelompok. Renungan Berisi Ayat Al-Qur'an Yang Berkaitan Dengan Materi Animalia Invertebrata.
2	Science Tale Flash Flip Book Media Pembelajaran Sains Berbasis Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Abdul Aziz Nur Rohman , Inayah Adi Oktaviana, Khotimah Universitas Sebelas Maret	Pemanfaatan <i>Science Tale Flash Flip Book</i> Sebagai Media Pembelajaran Sains Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar	Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sains Menggunakan Dongeng, dapat Berfungsi Untuk Memaksimalkan Pendidikan Karakter Di Dalam Proses Pembelajaran Sains	Integrasi Nilai Karakter : Memasukkan Nilai Karakter Dalam Dongeng Sains

Makalah ini membahas kemungkinan implementasi pembelajaran karakter melalui *flipbook maker* pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar dengan sub tema 3 Manusia dan Lingkungan. Memperhatikan model pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran seperti di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran terpadu model *Webbed* cukup luwes membantu pengorganisasian materi dan keterampilan belajar lainnya. Pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu. Tema bisa ditetapkan dengan negosiasi antara guru dan siswa, tetapi dapat pula dengan cara diskusi sesama guru. Setelah tema disepakati, dikembangkan sub-sub temanya dengan memperhatikan kaitannya dengan bidang-bidang studi. Dari sub-sub tema ini dikembangkan aktivitas belajar yang harus dilakukan siswa. Model ini merupakan tipe pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan antarbidang studi, menggabungkan bidang studi dengan cara menetapkan prioritas kurikuler, dan menemukan keterampilan, konsep, dan sikap yang saling tumpang tindih dalam beberapa bidang studi. Untuk memudahkan guru dalam melakukan pengintegrasian pendidikan karakter melalui pembelajaran, ditawarkanlah sebuah model yang bisa diacu dan dimodifikasi seperlunya oleh para guru. Model pendidikan karakter dengan pendekatan komprehensif, terintegrasi dalam pembelajaran disajikan dalam gambar dan tabel dibawah ini :



Gambar 2. Pemetaan Materi dan Nilai-Nilai Karakter Pembelajaran Tematik Tema Benda Benda di Lingkungan Sekitar Subtema Manusia dan Lingkungan

Tabel 2. Karakter dan Indikator Materi IPA Pembelajaran Tematik Tema Benda Benda di Lingkungan Sekitar Subtema Manusia dan Lingkungan

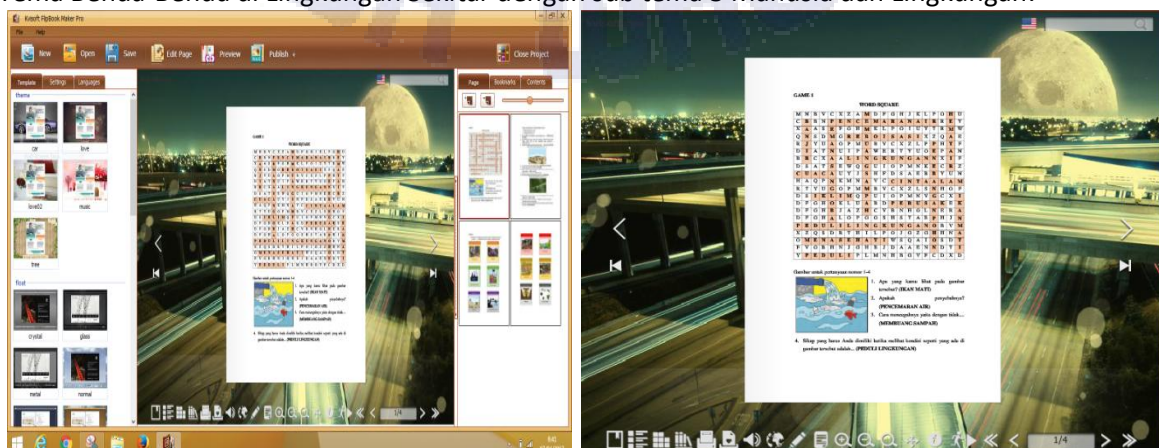
No.	Karakter	Indikator
1.	Religius	<ul style="list-style-type: none"> • Bertambah keimanan dengan menyadari kompleksitas alam dan jaga raya • Mengakui kebesaran Tuhan yang telah menciptakan serta mewujudkan dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya
2.	Menghargai prestasi	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu berdoa dalam melakukan kegiatan atau usaha • Menghargai hasil kinerja individu dan kelompok dalam mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam
3.	Toleransi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan hasil laporan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki • Saling menghargai dan menghormati terhadap kinerja dalam sebuah kelompok

No.	Karakter	Indikator
4.	Rasa ingin tahu	<ul style="list-style-type: none"> Beraktivitas dan kehidupan sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun kelompok Melakukan identifikasi tentang perubahan yang terjadi di alam
5.	Peduli lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> Mencari tahu hubungan penggunaan sumber daya alam dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar Menggunakan sumber daya alam secara bijak Menjaga keseimbangan alam dengan tidak merusak lingkungan alam sekitar
6.	Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Mengantisipasi terjadinya kerusakan lingkungan akibat ulah tangan manusia Menyajikan hasil laporan dengan penuh percaya diri
7.	Kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menyelesaikan permasalahan lingkungan dengan cara mengidentifikasi permasalahan yang ada Menjaga keseimbangan lingkungan Menyelesaikan permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam secara bersama

Tabel 3. Karakter dan Indikator Materi Bahasa Indonesia Pembelajaran Tematik Tema Benda Benda di Lingkungan Sekitar Subtema Manusia dan Lingkungan

No.	Karakter	Indikator
1.	Religius	<ul style="list-style-type: none"> Meresapi anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan alam Menggunakan fakta lingkungan alam sebagai rujukan membangun konsep, teori, atau hukum untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME
2.	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> Selalu berdoa dalam melakukan kegiatan Memiliki rasa tanggung jawab terhadap terjaganya keseimbangan ekosistem Menyelesaikan tugas yang diberikan untuk menggali informasi tentang rantai makanan dan keseimbangan ekosistem dengan tepat waktu
3.	Peduli lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> Menjaga keseimbangan lingkungan dan melakukan pencegahan –pencegahan terhadap bencana alam
4.	Cinta tanah air	<ul style="list-style-type: none"> Menggali informasi yang berkaitan dengan keseimbangan ekosistem Menjaga keseimbangan ekosistem agar tetap terjaga Melakukan penanganan atau pencegahan Serta memberikan informasi dari apa yang dibaca sebelum terjadinya bencana akibat ulah manusia
5.	Gemar membaca	<ul style="list-style-type: none"> Membaca berbagai literatur tentang bagaimana menjaga keseimbangan ekosistem Mencari informasi sedalam- dalamnya tentang pengaruh kegiatan manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem serta alam
6.	Komunikatif	<ul style="list-style-type: none"> Memahami informasi yang di dapatkan dari proses aliterasi dengan mengomunikasikan terhadap guru Melaporkan hasil informasi yang di dapatkan dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baku

Integrasi pembelajaran karakter *Flipbook Maker* dengan dilengkapi *game* dapat memaksimalkan pendidikan karakter siswa. Menggunakan masalah dengan mengaitkan kehidupan nyata menjadikan siswa mudah untuk memahami materi yang diajarkan dan lebih nyata untuk menerapkan nilai nilai karakter dalam materi pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari hari, sehingga diharapkan karakter siswa menjadi baik. Berikut implementasi pembelajaran karakter melalui *flipbook maker* pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar dengan sub tema 3 Manusia dan Lingkungan.



Gambar (3). *Word Square Flipbook Marker*, **(4).** Integrasi Nilai Karakter dalam *Word square Flipbook maker*

Word square merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka teki silang tetapi jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan penambahan huruf lain sebagai pengecoh. Guru dapat memprogram sebuah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa memiliki sikap teliti dan kritis sekaligus guru dapat mengintegrasikan pendidikan karakter, seperti terlihat pada gambar 3 yang mengintegrasikan pendidikan karakter peduli lingkungan dan cinta alam melalui pertanyaan pertanyaan yang dibuat guru.



Gambar (5). Pertanyaan *Word Square Flipbook Marker* (Kiri), *Game Analisis Gambar* (Kanan), **(6).** *Game Analisis Gambar*

D. KESIMPULAN

Melalui integrasi nilai-nilai karakter dalam teknologi pembelajaran, implementasi pembelajaran karakter dalam media pembelajaran *flipbook maker* diharapkan siswa akan lebih mudah memahami pelajaran, kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran, dapat berfungsi untuk memaksimalkan pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran, sehingga output yang didapatkan dari siswa tidak hanya pengetahuan dan keterampilan, akan tetapi juga karakter baik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun, (2012). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Di Kelas*, Makalah Seminar Pendidikan Nasional: IKAHA Jombang.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Endang Ekowarni. (2010). *Pengembangan Nilai-Nilai Luhur Budi Pekerti sebagai Karakter Bangsa*. Diakses dari <http://belanegara.wordpress.com/pengembangan-nilai-nilai-luhurbudi-pekeriti-sebagai-karakter-bangsa>
- Fogarty, R. (1991). *The Mindful School: How to Integrate the Curricula*. Palatine, Illinois: IRI/Skylight Publishing. Inc.