

Interactive Learning Program in Character Building for Elementary School Students

Muhammad Yusnan¹, Irman Matje², Farisatma³, Tiara Kasih⁴, Salma Fitri⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Buton

Email: muhammadyusnan39@gmail.com¹, irmanmatje41@gmail.com²,
farisatma89@gmail.com³, tiarak_90@gmail.com⁴, salmafitri32@gmail.com⁵

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v6i1.4882>

Abstract: *The Interactive Learning Program in Character Building for Students should focus on increasing student engagement, equalizing the quality of teaching, developing social and emotional skills, enforcing positive discipline, and increasing parent and community participation. This activity method, namely using interactive, has proven to be effective in building student character because it is able to create a fun and meaningful learning atmosphere. By providing relevant experiences and touching the emotional aspects of students, this program helps them understand the importance of values such as honesty, discipline, and tolerance in everyday life. The results of this community service show that the Interactive Learning Program in Character Building for students of Elementary School 3 Katobengke has succeeded in increasing the understanding and application of character values among students. Through activities involving collaboration, simulation, and reflection, students not only understand character concepts such as responsibility, cooperation, and honesty, but also apply them in everyday life. The evaluation conducted showed positive changes in students' attitudes, both at school and at home, as well as an increase in their motivation to continue developing good character. This program has proven to be effective in shaping students' character comprehensively and sustainably.*

Keyword: *Interactive Programs, Classroom Learning, Character Building*

Pendahuluan

Program Interaktif Pembelajaran dalam Pembinaan Karakter Siswa merupakan inisiatif yang dirancang untuk mengatasi berbagai permasalahan kritis yang menghambat pengembangan karakter dan kualitas pendidikan siswa di sekolah (Olisna et al., 2022) (Utami et al., 2022) (Priasti & Suyatno, 2021). Ada beberapa jenis permasalahan prioritas yang harus ditangani dalam program ini untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan jangka Panjang: 1) Masalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak siswa mengalami kesulitan untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik. Program ini harus mengadopsi pendekatan pembelajaran yang interaktif dan inovatif, seperti penggunaan teknologi pendidikan, permainan edukatif, dan proyek kolaboratif, untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa (Ammatulloh et al., 2021); 2) Masalah ketidakmerataan kualitas pengajaran dan akses terhadap sumber daya pendidikan. Di banyak sekolah, terutama di daerah terpencil, kualitas pengajaran dan akses terhadap sumber daya pendidikan masih jauh dari memadai. Program ini perlu memastikan bahwa

semua siswa, tanpa memandang lokasi atau latar belakang ekonomi, memiliki akses yang sama terhadap materi pembelajaran yang berkualitas dan kesempatan belajar yang setara. Pengadaan fasilitas teknologi, seperti komputer dan akses internet, serta pelatihan bagi guru untuk menggunakan alat-alat tersebut dalam pengajaran, sangat penting untuk mengatasi kesenjangan ini (Nurhikmah et al., 2023); 3) Masalah kurangnya pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Pendidikan karakter tidak hanya tentang aspek akademis, tetapi juga tentang bagaimana membentuk sikap, perilaku, dan nilai-nilai positif pada siswa. Program ini harus menekankan pentingnya pengembangan keterampilan sosial dan emosional, seperti empati, kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Kegiatan-kegiatan seperti diskusi kelompok, simulasi situasi kehidupan nyata, dan layanan masyarakat dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan ini (Fauzie et al., 2023).

Program Interaktif Pembelajaran dalam Pembinaan Karakter Siswa harus berfokus pada peningkatan keterlibatan siswa, pemerataan kualitas pengajaran, pengembangan keterampilan sosial dan emosional, penegakan disiplin positif, serta peningkatan partisipasi orang tua dan komunitas (Ambarita, 2020). Dengan menangani permasalahan-permasalahan prioritas ini, program ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih holistik, inklusif, dan mendukung perkembangan karakter siswa secara menyeluruh (Pakpahan & Habibah, 2021) (Ammatulloh et al., 2021). Hal ini tidak hanya akan meningkatkan prestasi akademis siswa, tetapi juga membentuk generasi muda yang berkarakter, siap menghadapi tantangan masa depan dengan sikap yang positif dan konstruktif (Handayani & Hasrul, 2021).

SD Negeri 3 Katobengke adalah salah satu sekolah dasar yang berada di wilayah Kabupaten Buton, Sulawesi Tenggara. Kondisi para guru di sekolah ini mencerminkan berbagai tantangan serta potensi yang dapat ditemukan dalam sistem pendidikan di daerah pedesaan Indonesia. Dari segi jumlah, sekolah ini masih mengalami kekurangan tenaga pengajar yang memadai. Banyak guru di SD Negeri 3 Katobengke harus menangani lebih dari satu kelas sekaligus, karena keterbatasan sumber daya manusia. Hal ini tentu mempengaruhi kualitas pengajaran dan perhatian yang bisa diberikan kepada setiap siswa. Selain itu, latar belakang pendidikan para guru di SD Negeri 3 Katobengke juga bervariasi. Beberapa guru telah menempuh pendidikan tinggi di universitas terkemuka, sementara yang lain hanya memiliki pendidikan dasar keguruan. Perbedaan latar belakang pendidikan ini mempengaruhi metode pengajaran dan pemahaman mereka terhadap kurikulum terbaru (Hakim, 2023) (Mida & Maunah, 2023). Meskipun demikian, semangat dan dedikasi mereka untuk mengajar patut diacungi jempol (Tamara et al., 2019) (Hidayah & Suyitno, 2021) (Sari et al., 2021). Banyak guru di sekolah ini yang rela menghabiskan waktu lebih lama di sekolah untuk mempersiapkan materi pelajaran atau memberikan

bimbingan tambahan kepada siswa yang membutuhkan (Julianto, 2023). Segi fasilitas, SD Negeri 3 Katobengke juga menghadapi tantangan yang signifikan. Banyak ruang kelas yang belum memadai dan membutuhkan perbaikan. Buku-buku pelajaran dan alat peraga pendidikan juga sangat terbatas. Akibatnya, para guru sering kali harus berkreasi dengan bahan-bahan yang ada untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Kurangnya akses ke teknologi modern seperti komputer dan internet juga menjadi kendala, terutama dalam era digital seperti sekarang ini. Hal ini membatasi kemampuan para guru untuk mengakses sumber daya pendidikan online yang dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran.

Penggunaan teknologi dalam program interaktif pembelajaran karakter juga tidak bisa diabaikan. Teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif dan menarik minat siswa. Penggunaan aplikasi pembelajaran, platform e-learning, dan media sosial dapat membantu dalam penyampaian materi pembinaan karakter dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Namun, tantangan yang sering dihadapi adalah keterbatasan akses dan pemahaman terhadap teknologi, baik dari pihak siswa maupun guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi digital di kalangan guru dan siswa, serta penyediaan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah. Memperhatikan prioritas permasalahan tersebut, program interaktif pembelajaran dalam pembinaan karakter siswa dapat berjalan dengan lebih efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan pribadi siswa. Pembinaan karakter yang baik tidak hanya akan menghasilkan siswa yang cerdas secara akademis, tetapi juga individu yang memiliki moralitas tinggi, siap menghadapi tantangan kehidupan, dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Penyelesaian permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam implementasi program interaktif pembelajaran pembinaan karakter siswa, pertama-tama diperlukan pelatihan dan pengembangan profesional yang menyeluruh (Ningtias et al., 2023). Guru harus dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk mendesain dan melaksanakan pembelajaran karakter yang interaktif dan efektif. Pelatihan ini bisa mencakup metode pengajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan inklusif. Selain itu, workshop dan seminar berkala dapat membantu guru memperbarui pengetahuan mereka sesuai dengan perkembangan terbaru dalam pendidikan karakter (Irwan et al., 2022). Kedua, dukungan teknis dan sumber daya yang memadai juga sangat penting. Sekolah perlu memastikan bahwa guru memiliki akses terhadap teknologi dan materi ajar yang relevan dan mutakhir. Penyediaan perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, dan akses internet yang stabil sangat dibutuhkan untuk mendukung metode pembelajaran interaktif. Selain itu, perpustakaan digital dan platform e-learning yang lengkap dan mudah diakses akan membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Dengan

dukungan teknis yang memadai, guru dapat lebih fokus pada kreativitas dan inovasi dalam pengajaran. Ketiga, perlu adanya kolaborasi yang erat antara guru, orang tua, dan komunitas untuk mendukung program pembinaan karakter. Sekolah dapat menginisiasi program-program yang melibatkan partisipasi aktif dari orang tua dan komunitas, seperti kegiatan bakti sosial, proyek komunitas, atau seminar parenting. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan orang tua dan komunitas dalam proses pendidikan, tetapi juga memberikan dukungan moral dan praktis bagi guru. Dengan adanya sinergi antara berbagai pihak, program pembinaan karakter dapat berjalan lebih efektif dan terintegrasi, serta menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan karakter siswa secara menyeluruh.

Metode

Program Interaktif Pembelajaran merupakan metode inovatif dalam membina karakter siswa di tingkat sekolah dasar. Metode ini memadukan aktivitas belajar dengan pengalaman interaktif yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan sosial. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang melibatkan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan simulasi situasi kehidupan nyata (Damanik & Selekty, 2022). Pendekatan tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk memahami konsep karakter melalui pengalaman langsung, sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut dengan lebih efektif (Rosmiati & Sitasi, 2019). Dalam pelaksanaannya, Program Interaktif Pembelajaran memanfaatkan berbagai kegiatan berbasis interaksi, seperti drama, debat, dan proyek kelompok (Hariadi et al., 2023). Misalnya, siswa diajak untuk memainkan peran dalam skenario tertentu yang menggambarkan dilema moral, seperti memilih antara membantu teman atau menyelesaikan tugas pribadi. Selain itu, proyek kolaboratif seperti menanam tanaman di kebun sekolah atau melakukan kegiatan sosial di lingkungan sekitar mendorong siswa untuk memahami pentingnya kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga memperkuat hubungan antar siswa serta membangun rasa hormat terhadap sesama (Aswat et al., 2022).

Metode interaktif ini terbukti efektif dalam membina karakter siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan memberikan pengalaman yang relevan dan menyentuh aspek emosional siswa, program ini membantu mereka memahami pentingnya nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari (Paat & Mokal, 2023) (Purba et al., 2021). Selain itu, keterlibatan langsung dalam kegiatan interaktif memperkuat kemampuan siswa untuk mengambil keputusan yang bijak dan bertanggung jawab. Dalam jangka panjang, program ini diharapkan dapat menciptakan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga berkarakter kuat dan siap menghadapi tantangan di masa depan (Sukmawati et al., 2021).

1. Persiapan dan Perencanaan Kegiatan

Langkah pertama dalam pelaksanaan Program Interaktif Pembelajaran adalah tahap persiapan dan perencanaan. Guru atau tim pengajar perlu menentukan tujuan pembinaan karakter yang ingin dicapai, seperti meningkatkan rasa tanggung jawab, kejujuran, atau toleransi. Setelah itu, kegiatan disusun sesuai dengan tema pembelajaran dan usia siswa, seperti permainan edukatif, simulasi, atau diskusi kelompok. Misalnya, untuk tema kerja sama, guru dapat merancang permainan tim yang memerlukan kolaborasi siswa. Selanjutnya, alat dan bahan yang dibutuhkan, seperti kartu tugas, alat peraga, atau media visual, disiapkan. Guru juga perlu menyiapkan panduan atau skenario yang mendukung pelaksanaan kegiatan agar berjalan sesuai rencana.

2. Pelaksanaan dan Evaluasi Kegiatan

Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan, yang diawali dengan memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan dan aturan aktivitas. Guru kemudian memfasilitasi kegiatan interaktif, seperti simulasi situasi moral atau proyek kelompok, sambil memastikan setiap siswa terlibat secara aktif. Setelah kegiatan selesai, guru mengadakan sesi refleksi untuk membahas pengalaman siswa, nilai-nilai yang dipelajari, dan bagaimana nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tahap akhir adalah evaluasi, di mana guru menilai keberhasilan kegiatan berdasarkan partisipasi siswa dan perubahan perilaku yang diamati. Evaluasi juga mencakup masukan dari siswa untuk meningkatkan kualitas program di masa mendatang.

Hasil dan Diskusi

Hasil dari pelaksanaan Program Interaktif Pembelajaran dalam pembinaan karakter pada siswa Sekolah Dasar dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan empati. Hal ini tercermin dari perilaku mereka selama kegiatan, seperti lebih mampu bekerja dalam tim, mengemukakan pendapat dengan sopan, dan memberikan solusi terhadap dilema moral yang diberikan. Kedua, siswa menjadi lebih percaya diri dan aktif dalam berpartisipasi, baik dalam diskusi maupun aktivitas kelompok. Selain itu, adanya peningkatan rasa saling menghargai di antara siswa menunjukkan bahwa kegiatan tersebut berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pembentukan karakter positif.

1. Perencanaan Kegiatan

Persiapan dan perencanaan kegiatan Program Interaktif Pembelajaran dalam Pembinaan Karakter pada siswa SD Negeri 3 Katobengke dimulai dengan identifikasi kebutuhan pembinaan karakter berdasarkan hasil observasi dan masukan dari guru serta orang tua. Tahap ini bertujuan untuk

menentukan nilai-nilai karakter utama yang perlu diperkuat, seperti kejujuran, disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab. Setelah itu, tim guru menyusun rancangan program yang mencakup tujuan, sasaran, dan indikator keberhasilan. Materi pembelajaran dirancang agar sesuai dengan usia dan kebutuhan siswa, menggunakan metode interaktif seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, simulasi, serta proyek tematik. Perencanaan ini juga melibatkan pengembangan panduan pelaksanaan untuk memudahkan guru menjalankan kegiatan secara sistematis dan terarah.



Gambar 1. Observasi dan Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan Program Interaktif Pembelajaran dalam Pembinaan Karakter pada siswa Sekolah Dasar dimulai dengan observasi bersama Kepala SD Negeri 3 Katobengke dan para guru. Observasi ini bertujuan untuk memahami kondisi nyata di lapangan, meliputi kebutuhan siswa, metode pengajaran yang sudah diterapkan, serta tantangan yang dihadapi dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Para guru memberikan masukan berharga tentang perilaku siswa, kebiasaan belajar, serta potensi yang dapat dikembangkan melalui program ini. Dengan hasil observasi tersebut, dirancang program pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu memotivasi siswa untuk mengembangkan karakter positif seperti kedisiplinan, kerja sama, dan tanggung jawab. Setelah observasi, diadakan diskusi bersama antara kepala sekolah, guru, dan tim pelaksana program untuk menyusun rencana kegiatan. Guru dilibatkan secara aktif dalam menentukan materi, metode, dan alat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa metode interaktif, seperti permainan edukatif, role-play, dan diskusi kelompok, dirancang untuk menanamkan nilai-nilai karakter secara langsung dalam proses belajar mengajar. Dengan kolaborasi erat antara pihak sekolah dan tim pelaksana, diharapkan program ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif yang nyata dalam pembinaan karakter siswa SD Negeri 3 Katobengke.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan Kegiatan Program Interaktif Pembelajaran dalam Pembinaan Karakter pada siswa

SD Negeri 3 Katobengke dilakukan melalui berbagai aktivitas terstruktur yang dirancang untuk memperkuat nilai-nilai karakter siswa secara menyeluruh. Setiap kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan, di mana guru memberikan pemahaman tentang nilai karakter yang akan dipelajari hari itu, seperti kejujuran, tanggung jawab, atau kerja sama. Penyampaian materi dilakukan melalui cerita inspiratif, video edukasi, atau diskusi singkat yang menarik perhatian siswa. Guru juga mendorong siswa untuk berbagi pengalaman mereka terkait nilai tersebut, sehingga mereka dapat menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Keterlibatan Aktivitas belajar Siswa

Keterlibatan dalam aktivitas interaktif berbasis kelompok untuk menerapkan nilai-nilai karakter yang telah dipelajari. Misalnya, dalam kegiatan kerja sama, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan proyek sederhana, seperti membuat jawaban bersama. Aktivitas ini dirancang agar siswa saling berkomunikasi, berbagi tugas, dan mengatasi tantangan secara kolektif. Dalam kegiatan lainnya, seperti simulasi, siswa diajak untuk memainkan peran dalam situasi tertentu, seperti menjadi pemimpin kelompok atau menyelesaikan konflik, untuk melatih kemampuan mereka dalam mengambil keputusan yang berlandaskan nilai-nilai moral.



Gambar 3. Kreativitas Guru dalam Program Interaktif Pembelajaran

Guru di SD Negeri 3 Katobengke telah menunjukkan kreativitas luar biasa dalam menciptakan program pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu inovasi yang diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi dan aplikasi edukatif, yang membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, guru juga memanfaatkan bahan-bahan sederhana di sekitar lingkungan sekolah untuk kegiatan eksperimen atau prakarya, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis mereka. Metode ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa di kelas, tetapi juga membangun rasa ingin tahu dan antusiasme mereka terhadap proses belajar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah. Kombinasi antara pembelajaran teknologi dan eksplorasi lokal ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif, yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membangun keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan kehidupan mereka di masa depan. Sesi penutupan juga digunakan untuk memberikan penghargaan sederhana kepada siswa yang menunjukkan perkembangan signifikan, seperti sertifikat apresiasi atau pujian di depan kelas. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran karakter tidak hanya berlangsung selama kegiatan, tetapi juga menjadi bagian dari kebiasaan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi Program Interaktif Pembelajaran dalam Pembinaan Karakter pada siswa SD Negeri 3 Katobengke dilakukan melalui pendekatan berkelanjutan yang menggabungkan pengamatan langsung, penilaian reflektif, dan analisis hasil tugas siswa. Guru secara aktif mengamati perilaku siswa selama kegiatan berlangsung, mencatat partisipasi mereka dalam diskusi, simulasi, dan proyek kelompok. Observasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa menerapkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin dalam suasana belajar yang interaktif. Selain itu, jurnal refleksi harian siswa menjadi salah satu alat evaluasi penting untuk memahami pemahaman mereka terhadap nilai-nilai yang diajarkan serta bagaimana mereka mencoba menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah.



Gambar 4. Evaluasi Guru dalam Program Interaktif Pembelajaran Bersama Kepala Sekolah

Pendekatan evaluasi ini juga melibatkan partisipasi orang tua dan siswa. Guru meminta umpan balik dari orang tua untuk menilai perubahan perilaku siswa di luar lingkungan sekolah, seperti apakah mereka menunjukkan sikap lebih bertanggung jawab atau lebih peduli terhadap orang lain. Di sisi lain, siswa diajak berdiskusi dalam sesi refleksi untuk mengungkapkan apa yang mereka pelajari, tantangan yang mereka hadapi, dan langkah-langkah yang dapat mereka ambil untuk terus mengembangkan karakter positif. Hasil evaluasi ini tidak hanya digunakan untuk mengukur keberhasilan program tetapi juga untuk menyempurnakan metode pembelajaran ke depan, memastikan bahwa program dapat terus memberikan manfaat maksimal bagi perkembangan karakter siswa.

Kesimpulan

Program Interaktif Pembelajaran dalam Pembinaan Karakter pada siswa SD Negeri 3 Katobengke telah dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan berdampak positif dalam pengembangan karakter siswa. Dengan menggunakan metode yang melibatkan aktivitas kolaboratif, simulasi, dan refleksi, siswa diajak untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Kegiatan ini tidak hanya mengedepankan pemahaman teori, tetapi juga mendorong siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Melalui interaksi aktif, siswa dapat mengaplikasikan pembelajaran karakter dalam konteks yang nyata, baik di sekolah maupun di rumah. Evaluasi program ini dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan pengamatan langsung, penilaian tugas, serta umpan balik dari orang tua dan siswa. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk mengukur perkembangan siswa secara lebih komprehensif dan menilai sejauh mana karakter yang diajarkan dapat diterapkan. Dengan hasil evaluasi yang jelas, program ini dapat disempurnakan agar lebih efektif di masa mendatang. Secara keseluruhan, program ini diharapkan tidak hanya membentuk karakter siswa dalam jangka pendek, tetapi juga membekali mereka dengan nilai-nilai yang akan berguna dalam kehidupan mereka di masa depan.

Daftar Referensi

- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(08), 1408-1419.
- Ambarita, J. (2020). Multimedia interaktif berbasis karakter di masa pandemi covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, 4, 370-380.
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(08), 1408-1419.
- Aswat, H., Onde, M. K. L. O., & Ayda, B. (2022). Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9105-9117.
- Damanik, S. W., & Seleky, J. S. (2022). Penerapan Metode Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Online. *UNEJ e-Proceeding*, 282-292.
- Fauzie, D. F., Komariah, K., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Anti Korupsi Melalui Kegiatan P5 Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 01-18.
- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361-2373.
- Handayani, I. P., & Hasrul, H. (2021). Analisis kemitraan guru dan orang tua dalam pembentukan karakter anak berdasarkan Kurikulum 2013 di SMA. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(1), 1-12.
- Hariadi, H., Mahfuz, M., Nopiana, R., Saputra, E., Thuhir, M., Daniyantara, D., & Suryadi, L. E. (2023). Penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran penjaskes. *Jurnal Porkes*, 6(2), 837-853.
- Hidayah, Y., & Suyitno, S. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 22-30
- Irwan, I., Samritin, S., Riniati, W. O., Acoci, A., Agus, J., Mansur, M., ... & Sabiran, A. (2022). Penguatan Nilai Karakter Siswa Melalui Tari Pendet Di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 3(1), 103-109.
- Julianto, I. R. (2023). Potensi Aplikasi Tiktok sebagai Media Pembelajaran Berintegrasi Profil Pelajar

- Pancasila pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Metamorfosa*, 11(1), 71-82.
- Mida, K. K., & Maunah, B. (2023). Strategi Pembentukan Karakter Religius melalui Program Taman Pendidikan Al-Qur'an di MI Tholabuddin Gandusari Blitar. *AHDĀF: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 97-110
- Ningtias, S. C., Tamo, T., & Suardin, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Eksperimen Berbantuan Media Diorama Kelas V SD Negeri 68 Buton. *Penuh Asa: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 88-95.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Rosmiati, M., & Sitasi, C. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma: Jurnal Komputer Dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, 21(2), v21i2.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.
- Paat, M., & Moku, Y. B. (2023). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Daring Melalui Metode Interaktif di Desa Pineleng, Kabupaten Minahasa. *Madaniya*, 4(3), 1185-1192.
- Pakpahan, P. L., & Habibah, U. (2021). Manajemen Program Pengembangan Kurikulum PAI dan Budi Pekerti dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa: Management of IRE Curriculum Development Program and Character in Forming Student's Religious Character. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-20.
- Priasti, S. N., & Suyatno, S. (2021). Penerapan pendidikan karakter gemar membaca melalui program literasi di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 395-407.
- Purba, H. S., Drajad, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi fungsi kuadrat dengan metode drill and practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 131-146.
- Tamara, M. F., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 377-386.
- Sari, N. N., Sofiyana, S., & Amalia, R. (2021). Implementasi Online Learning Model Pembelajaran Savi

(Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually) Dengan Aplikasi Ispring Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Karakter Mandiri. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 37-43.

Sukmawati, R. A., Ridhani, M., Adini, M. H., Pramita, M., & Sari, D. P. (2021). Metode Drill and Practice dalam Pembelajaran Bentuk Aljabar Siswa Kelas VII Berkonteks Lahan Basah Menggunakan Multimedia Interaktif.

Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan aplikasi game wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855-6865.