

Optimalisasi Media Flipbook Interaktif untuk Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dan Integritas Siswa Sekolah Dasar

Received: 27/08/2026
Accepted: 09/09/2026
Published: 14/09/2026

¹Erna Infitharina, ²Utomo, ³Qodri Aziz
¹²Universitas Muhammadiyah Kendal Batang, Indonesia
³Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia

¹erna.infitharina@gmail.com *Corresponding author
²utomo@umkaba.ac.id
³qodri.aziz@umy.ac.id

How to cite :

Infitharina, E., Utomo, U., & Aziz, Q. (2026). Optimalisasi Media Flipbook Interaktif untuk Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dan Integritas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(3), 481-490. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v5i3.5773>

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using interactive flipbook media in improving the character values of responsibility and integrity among elementary school students. A quantitative approach was employed with a one-group pre-test post-test experimental design. The research subjects were 110 students in grades 5 and 6 at Muhammadiyah Purin Elementary School, Kendal. Data collection used a Likert scale questionnaire measuring responsibility and integrity dimensions, supplemented by teacher observations. Validity testing confirmed all items were valid ($r > 0.30$), while reliability testing showed good internal consistency (Cronbach's Alpha = 0.758). Descriptive analysis revealed students' initial character condition was in the moderate to high category. After implementing interactive flipbook media, the average score increased from 3.602 in the pre-test to 3.796 in the post-test. The paired sample t-test indicated a statistically significant difference ($p < 0.001$). Furthermore, the effect size (Cohen's $d = 0,755$) fell within the moderate to large category. These findings demonstrate that interactive flipbooks are effective in enhancing students' internalization of responsibility and integrity values. The study contributes practically by offering innovative digital-based character learning media as an alternative for elementary schools.

Keywords: Character, Responsibility, Integrity, Flipbook, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media flipbook interaktif dalam meningkatkan karakter tanggung jawab dan integritas siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana one group pre-test post-test. Subjek penelitian berjumlah 110 siswa kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah Purin Kendal. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert yang mengukur dimensi tanggung jawab dan integritas, serta dilengkapi dengan observasi guru. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item valid ($r > 0,30$), dan reliabilitas instrumen tergolong baik (Cronbach's Alpha = 0,758). Analisis deskriptif menunjukkan bahwa kondisi awal siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi. Setelah intervensi, terjadi peningkatan skor rata-rata dari 3,602 menjadi 3,796. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$), dengan nilai effect size (Cohen's d) sebesar 0,755 yang termasuk kategori sedang menuju besar. Temuan ini menunjukkan bahwa flipbook interaktif efektif dalam meningkatkan internalisasi nilai tanggung jawab dan integritas. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis sebagai alternatif media pembelajaran karakter berbasis digital yang inovatif di

sekolah dasar.

Kata Kunci: Karakter, Tanggung Jawab, Integritas, Flipbook, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi yang beretika, jujur, dan bertanggung jawab. Pada usia kelas 5–6 SD, anak berada pada fase perkembangan moral dan sosial yang lebih kompleks, di mana mereka mulai memahami aturan, konsekuensi, serta pentingnya nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Urgensi penelitian ini tampak dari fenomena di lapangan, di mana banyak siswa mulai terpapar perilaku tidak jujur, seperti menyontek, menghindari tugas, atau abai terhadap tanggung jawab belajar.

Literatur mendukung pentingnya intervensi sejak dini. [Williams et al. \(2024\)](#) serta [Zhao et al. \(2023\)](#) menegaskan bahwa integritas akademik sudah muncul di tingkat SD. [Agboola & Tsai \(2012\)](#) dan [Jamo \(2023\)](#) menunjukkan bahwa tanggung jawab merupakan prasyarat tumbuhnya integritas dan berpengaruh terhadap keberhasilan akademik serta hubungan sosial. Lebih jauh, [Benninga et al. \(2003\)](#) dan [Khoury \(2017\)](#) menegaskan bahwa penguatan tanggung jawab dan integritas berdampak positif pada capaian akademik. Namun, fenomena menyontek dan kurangnya kesadaran integritas di SD menandakan adanya kesenjangan penelitian dan praktik pembelajaran yang perlu segera diatasi.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu kondisi karakter tanggung jawab dan integritas siswa sekolah dasar kelas 5–6 pada saat ini, faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan tanggung jawab dan integritas siswa, serta upaya optimalisasi penggunaan media *flipbook* interaktif dalam meningkatkan pendidikan karakter, khususnya pada aspek tanggung jawab dan integritas siswa sekolah dasar kelas 5–6.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan media pembelajaran inovatif berupa *flipbook* interaktif. *Flipbook* dirancang tidak hanya sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai media belajar yang mengintegrasikan cerita, ilustrasi, aktivitas reflektif, serta kuis interaktif yang mampu menanamkan nilai tanggung jawab dan integritas secara menyenangkan dan kontekstual. Melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas interaktif, siswa diharapkan lebih mudah memahami makna nilai karakter dalam situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pendekatan ini dipilih berdasarkan temuan bahwa *flipbook* efektif meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ([Fendler, 2023](#); [Mustikaningrum et al., 2025](#)). Selain itu, penggunaan media berbasis visual-cerita terbukti mampu menanamkan kesadaran nilai kejujuran melalui pengalaman imajinatif yang lebih mudah diingat siswa ([Jatmiko et al., 2022](#)). Lebih jauh, penerapan intervensi berbasis pengalaman langsung terbukti menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial, karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berlatih menerapkan nilai dalam aktivitas pembelajaran ([Jamo, 2023](#)).

Hasil telaah pustaka menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian terkait integritas berfokus pada pendidikan menengah dan tinggi, sementara kajian di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Padahal, studi menyatakan bahwa perilaku tidak jujur mulai terbentuk sejak usia dini dan jika tidak ditangani, dapat terbawa hingga jenjang lebih tinggi ([Zhao et al., 2023](#)). Karena itu, penguatan nilai karakter di sekolah dasar menjadi kebutuhan mendesak agar fondasi moral siswa terbentuk dengan kokoh.

Studi sebelumnya menegaskan beberapa hal penting. Pertama, pendidikan karakter terbukti efektif meningkatkan capaian akademik siswa, karena nilai moral mendorong disiplin, tanggung jawab, dan motivasi belajar (Ramadhani, 2024). Kedua, integritas dapat dibentuk melalui kultur sekolah dan kebijakan eksplisit yang menekankan kejujuran serta tanggung jawab dalam keseharian siswa (Çelik & Razi, 2023; Hossain et al., 2024). Ketiga, media inovatif seperti komik edukatif terbukti meningkatkan pemahaman kejujuran (Sitanggang et al., 2022), sementara literasi digital juga mendukung penguatan moral siswa di sekolah dasar (Ilinskaya, 2020; Zhou & Gao, 2023). Secara teoritis, temuan eksperimen dan tinjauan literatur mutakhir juga menunjukkan bahwa berbagai bentuk media digital, termasuk digital game-based learning dan narasi multimedia, mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan self-efficacy peserta didik, yang merupakan mediator penting dalam proses internalisasi serta praktik nilai-nilai karakter. Meski demikian, bukti konsisten menegaskan bahwa media digital akan mencapai efektivitas optimal apabila diintegrasikan dalam kerangka pedagogis yang komprehensif, meliputi pembimbingan, habituasi, dan kegiatan reflektif (Chen & Tu, 2021).

Namun, penelitian ini memiliki kebaruan pada tiga aspek. Pertama, fokus eksplisit diberikan pada penguatan tanggung jawab dan integritas di kelas 5–6 SD, yang masih jarang diteliti secara mendalam (Mustoip et al., 2023; Ningsih, 2022). Kedua, penelitian ini memanfaatkan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran karakter yang menarik, sesuai era digital, sekaligus adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa (Chen et al., 2023). Ketiga, penelitian menggunakan desain kuantitatif eksperimen sederhana (*one group pre-test post-test*) untuk mengukur efektivitas *flipbook* secara terukur dan objektif (Li et al., 2021; Umar et al., 2021).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur pendidikan karakter, tetapi juga memberikan kontribusi praktis berupa media inovatif yang aplikatif dan dapat diimplementasikan langsung di sekolah dasar (Dewi et al., 2026).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana (*one group pre-test post-test design*). Desain ini dipilih untuk mengidentifikasi perubahan karakter tanggung jawab dan integritas siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa penggunaan media *flipbook* interaktif.

Pada tahap awal penelitian, sebanyak 110 siswa diberikan instrumen *pre-test* berupa skala tanggung jawab dan integritas untuk mengidentifikasi kondisi awal karakter siswa, yang mencakup aspek kedisiplinan, kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kejujuran dalam proses pembelajaran. Setelah pelaksanaan *pre-test*, siswa mengikuti intervensi pembelajaran menggunakan media *flipbook* interaktif selama empat minggu yang dilaksanakan dalam delapan sesi pembelajaran. Media *flipbook* dirancang secara khusus untuk mendukung penguatan nilai tanggung jawab dan integritas melalui penyajian cerita kontekstual, ilustrasi visual, aktivitas reflektif, dan kuis interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pelaksanaan intervensi melibatkan guru kelas dan peneliti, dengan guru berperan dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas, sedangkan peneliti mendampingi pelaksanaan intervensi, memastikan penggunaan media sesuai dengan rancangan penelitian, serta melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Setelah seluruh sesi intervensi selesai, siswa diberikan instrumen *post-test* yang sama dengan *pre-test* untuk mengukur perubahan karakter tanggung jawab dan integritas setelah memperoleh

pembelajaran menggunakan media *flipbook* interaktif.

Setelah intervensi selesai, instrumen yang sama diberikan kembali sebagai *post-test* untuk mengukur perubahan yang terjadi. Perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui efektivitas penggunaan media.

Desain ini dipandang sesuai karena mampu menggambarkan perubahan secara langsung dalam satu kelompok, serta relevan untuk penelitian yang berfokus pada implementasi media pembelajaran dalam konteks nyata di sekolah dasar.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Purin Kendal, Kabupaten Kendal. Pemilihan lokasi dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan penelitian, ketersediaan fasilitas pembelajaran digital, serta kesiapan sekolah dalam mendukung pelaksanaan penelitian.

Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas 5 dan 6 sekolah dasar dengan jumlah keseluruhan 110 siswa. Kedua jenjang tersebut dipilih karena siswa pada rentang usia ini telah memiliki kemampuan kognitif dan sosial yang relatif memadai untuk memahami konsep tanggung jawab dan integritas serta mengaitkannya dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun perkembangan moral dan sosial siswa berlangsung secara bertahap dan terdapat kemungkinan perbedaan tingkat kematangan antara siswa kelas 5 dan 6, penelitian ini tidak diarahkan untuk menguji perbedaan perkembangan karakter berdasarkan jenjang kelas, melainkan untuk menguji perubahan karakter sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Oleh karena itu, siswa kelas 5 dan 6 diperlakukan sebagai satu kelompok analisis agar fokus penelitian tetap pada perubahan skor tanggung jawab dan integritas secara keseluruhan setelah penggunaan media *flipbook* interaktif. Penggabungan kedua jenjang juga memungkinkan seluruh siswa yang memenuhi karakteristik sasaran intervensi dianalisis dalam satu kelompok yang memperoleh perlakuan pembelajaran yang sama. Selain itu, siswa kelas 5 dan 6 secara umum telah memiliki pengalaman menggunakan media pembelajaran digital sederhana, sehingga keduanya dipandang sesuai sebagai kelompok sasaran penerapan *flipbook* interaktif. Potensi perbedaan perkembangan antarjenjang tidak diabaikan, tetapi diposisikan sebagai bagian dari variasi karakteristik individual dalam kelompok penelitian dan tidak menjadi fokus analisis dalam penelitian ini.

Selain siswa, guru kelas dilibatkan sebagai partisipan pendukung melalui pengisian instrumen observasi. Keterlibatan guru bertujuan untuk memberikan data tambahan yang lebih objektif terkait perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur karakter siswa pada konstruk utama, yaitu Karakter, sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan *flipbook* interaktif. Konstruk Karakter diukur menggunakan 20 indikator yang diberi kode K01–K20. Instrumen berbentuk angket *self-report* yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan skala *Likert* lima poin, mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Penyusunan indikator diarahkan pada perilaku yang dapat diamati dan relevan dengan konteks kehidupan akademik siswa, seperti ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, kepatuhan terhadap aturan, kemandirian dalam menyelesaikan tugas, serta kejujuran dalam proses pembelajaran.

Untuk menjaga konsistensi arah pengukuran dan mengurangi kecenderungan *response bias*, beberapa indikator dirumuskan dalam bentuk pernyataan negatif. Indikator

K06 berbunyi “Saya sering lupa membawa tugas atau buku ke sekolah”. Sementara itu, indikator K14 berbunyi “Saya kadang-kadang menyontek saat mengerjakan tugas” dan indikator K18 berbunyi “Saya tidak sengaja menyontek tugas teman sebagai tugas saya”. Ketiga indikator tersebut diberikan perlakuan *reverse scoring* sebelum dilakukan analisis statistik, sehingga skor yang diperoleh memiliki arah interpretasi yang sama dengan indikator positif lainnya.

Pembalikan skor dilakukan menggunakan formula $X_{\{reverse\}} = (X_{\{maksimum\}} + 1) - X$. Karena instrumen menggunakan skala *Likert* lima poin, skor maksimum adalah 5 sehingga formula operasional yang digunakan adalah $X_{\{reverse\}} = 6 - X$. Dengan demikian, skor pada pernyataan negatif dibalik dari arah semula sebelum dilakukan perhitungan skor konstruk. Setelah proses tersebut, seluruh indikator memiliki arah interpretasi yang konsisten, yaitu semakin tinggi skor menunjukkan semakin tinggi tingkat karakter tanggung jawab dan integritas siswa.

Selain angket, penelitian ini juga menggunakan *checklist* observasi yang diisi oleh guru atau peneliti untuk mengamati secara langsung perilaku siswa selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi kedisiplinan, kejujuran, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas baik secara individu maupun kelompok. Data observasi ini berfungsi sebagai pendukung untuk memperkuat hasil angket melalui pendekatan triangulasi, sehingga meningkatkan keakuratan dan objektivitas temuan penelitian.

Kelayakan instrumen diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Validitas isi dilakukan melalui *expert judgment* dengan melibatkan pakar pendidikan karakter dan praktisi sekolah dasar, sementara validitas empiris diuji menggunakan *Corrected Item-Total Correlation* dengan kriteria nilai minimal 0,30. Adapun reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan batas minimal 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan bantuan perangkat lunak statistik. Tahap awal analisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata (*mean*) dan distribusi skor guna menggambarkan kondisi awal (*pretest*) serta kondisi akhir (*posttest*) karakter siswa. Selanjutnya, dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada nilai selisih (*gain score*) antara *posttest* dan *pretest* untuk menentukan teknik analisis inferensial yang tepat.

Berdasarkan hasil uji asumsi, nilai *gain score* diketahui berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik parametrik yaitu *Paired Sample T-Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Selain itu, penelitian ini juga menghitung nilai efek (*Effect Size*) menggunakan rumus Cohen's *d* untuk mengetahui besaran pengaruh praktis dari intervensi yang diberikan di lapangan. Kekuatan dampak intervensi ini kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria Cohen (kecil, sedang, atau besar). Seluruh hasil analisis data deskriptif, uji asumsi, dan uji inferensial disajikan dalam bentuk tabel terstruktur guna memudahkan interpretasi serta memberikan gambaran temuan penelitian yang komprehensif.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *flipbook* interaktif dalam meningkatkan karakter tanggung jawab dan integritas siswa sekolah dasar

kelas 5–6. Analisis dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial.

Validitas dan Realibilitas Instrumen

Sebelum analisis utama dilakukan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa alat ukur mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat dan konsisten. Hasil uji validitas menggunakan *Corrected Item-Total Correlation* menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai di atas batas minimal 0,30 sehingga dinyatakan valid. Dengan demikian, seluruh item dapat digunakan dalam proses analisis tanpa perlu dilakukan penghapusan.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,758. Nilai tersebut berada di atas batas minimal 0,70, sehingga instrumen tergolong reliabel dan memiliki konsistensi internal yang baik. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan untuk mengukur karakter tanggung jawab dan integritas siswa.

Kondisi Awal Karakter Siswa (Pre-Test)

Analisis deskriptif terhadap data *pre-test* menunjukkan bahwa karakter tanggung jawab dan integritas siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* sebesar 3,602. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman dan perilaku dasar yang mencerminkan tanggung jawab dan integritas dalam kehidupan sekolah sehari-hari.

Meskipun demikian, masih ditemukan variasi skor pada beberapa indikator, terutama yang berkaitan dengan kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas serta konsistensi perilaku jujur dalam situasi akademik. Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan karakter masih diperlukan melalui strategi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.

Hasil Post-Test Setelah Intervensi

Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *flipbook* interaktif, dilakukan pengukuran kembali menggunakan instrumen yang sama. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor karakter tanggung jawab dan integritas.

Tabel 1 Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test

Statistik	Nilai
Mean Pre-Test	3,602
Mean Post-Test	3,796
Kenaikan Mean	0,194
p-value (Paired Sample t-Test)	< 0,001
Cohen's d	0,755

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata skor meningkat sebesar 0,194 poin setelah intervensi diberikan. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media *flipbook* interaktif. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Selain itu, hasil perhitungan *effect size* menggunakan *Cohen's d* menghasilkan nilai sebesar 0,755. Berdasarkan kriteria *Cohen*, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang hingga besar. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya signifikan secara

statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis yang cukup kuat terhadap peningkatan karakter siswa.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan karakter tanggung jawab dan integritas siswa sekolah dasar. Peningkatan rata-rata skor dari 3,602 menjadi 3,796 mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan perkembangan perilaku yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Signifikansi statistik yang diperoleh melalui uji *paired sample t-test* ($p < 0,001$) menunjukkan bahwa perubahan skor yang teramati menunjukkan adanya peningkatan kualitas karakter yang positif pada siswa setelah diberikan intervensi. Hasil ini mendukung asumsi bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter secara lebih efektif dibandingkan pendekatan yang hanya bersifat verbal (Agboola & Tsai, 2012).

Nilai *effect size* sebesar 0,755 menunjukkan bahwa dampak penggunaan *flipbook* interaktif berada pada kategori sedang hingga besar. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh yang bermakna dalam praktik pembelajaran. Dengan kata lain, peningkatan karakter yang terjadi memiliki relevansi nyata dalam konteks pendidikan karakter di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa implementasi pendidikan karakter yang dilakukan secara sistematis dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan karakter dan capaian pendidikan siswa (Benninga et al., 2003).

Peningkatan yang diperoleh memang tidak terlalu besar secara absolut, yaitu sebesar 0,194 poin. Kondisi ini dipengaruhi oleh adanya potensi efek langit-langit (*ceiling effect*), mengingat nilai rata-rata siswa pada saat *pre-test* sudah berada pada kategori tinggi, yaitu 3,602 dari skala 5 poin. Ketika kondisi awal siswa telah berada pada level yang cukup baik, ruang matematis untuk mencetak peningkatan skor yang masif menjadi terbatas, terlepas dari seberapa kuat intervensi yang diberikan. Namun demikian, dalam penelitian pendidikan karakter, perubahan perilaku cenderung terjadi secara bertahap dan memerlukan proses internalisasi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, peningkatan tersebut tetap dianggap realistis dan mencerminkan perubahan yang wajar serta bermakna pada siswa setelah memperoleh pengalaman belajar yang dirancang secara khusus untuk menanamkan nilai tanggung jawab dan integritas (Jamo, 2023; Mustoip et al., 2023).

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa nilai dan pemahaman dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna. *Flipbook* interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya membaca materi, tetapi juga berinteraksi dengan cerita, ilustrasi, pertanyaan reflektif, dan aktivitas yang mendorong mereka menghubungkan nilai karakter dengan pengalaman sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media digital dan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif diketahui dapat mendukung motivasi, keterlibatan, dan proses pembelajaran (Chen & Tu, 2021).

Hasil penelitian ini juga mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman terhadap nilai-nilai moral. Keterlibatan yang lebih tinggi memungkinkan siswa untuk merefleksikan perilaku mereka secara lebih mendalam sehingga proses internalisasi karakter berlangsung lebih efektif (Dewi et al., 2026).

Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan moral juga relevan dengan perkembangan digitalisasi pendidikan pada jenjang sekolah dasar (Ilinskaya, 2020).

Meskipun demikian, peningkatan yang diperoleh menunjukkan bahwa pembentukan karakter tidak dapat dicapai hanya melalui satu kali intervensi. Penguatan karakter memerlukan proses yang berkelanjutan melalui pembiasaan, keteladanan guru, dukungan lingkungan sekolah, serta keterlibatan keluarga. Oleh karena itu, penggunaan *flipbook* interaktif sebaiknya diposisikan sebagai bagian dari strategi pendidikan karakter yang lebih komprehensif. Pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar membutuhkan integrasi antara pembelajaran, pembiasaan, budaya sekolah, dan praktik nilai dalam kehidupan sehari-hari (Çelik & Razi, 2023; Zhou & Gao, 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media *flipbook* interaktif efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran karakter pada siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa integrasi teknologi pendidikan dengan pendidikan karakter dapat menjadi alternatif inovatif dalam membangun generasi yang bertanggung jawab, jujur, dan berintegritas. Temuan tersebut juga sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pendidikan karakter pada tingkat sekolah dasar dapat menjadi sarana penting dalam membangun perilaku etis dan bertanggung jawab sejak usia dini (Ramadhani et al., 2024; Williams et al., 2024).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* interaktif efektif dalam meningkatkan karakter tanggung jawab dan integritas siswa sekolah dasar kelas 5–6. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari *pre-test* ke *post-test*, yang mengindikasikan adanya perubahan positif setelah intervensi pembelajaran.

Uji statistik menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik ($p < 0,001$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* menunjukkan nilai *Cohen's d* sebesar 0,755 yang termasuk dalam kategori sedang menuju besar, menandakan bahwa intervensi tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga memiliki dampak praktis yang cukup kuat.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa meskipun siswa telah memiliki pemahaman awal terkait nilai tanggung jawab dan integritas, proses internalisasi nilai masih memerlukan penguatan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Media *flipbook* interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga nilai karakter tidak hanya dipahami tetapi juga mulai diterapkan dalam perilaku sehari-hari.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baik secara teoretis dalam pengembangan kajian pendidikan karakter di sekolah dasar, maupun secara praktis sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penggunaan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol membatasi penarikan klaim kausalitas yang mutlak atas perubahan karakter siswa. Selain itu, cakupan penelitian yang masih terbatas pada satu sekolah, durasi intervensi yang hanya dilakukan satu kali, serta penggunaan instrumen *self-report* berpotensi memunculkan bias penilaian mandiri pada siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menerapkan desain eksperimen murni (*true experiment*) dengan kelompok kontrol, memperluas cakupan sampel ke berbagai sekolah, memperpanjang periode intervensi,

serta mengombinasikan instrumen dengan metode observasi perilaku secara langsung guna memperoleh data yang lebih objektif.

Referensi

- Agboola, A., & Tsai, K. C. (2012). Bring character education into classroom. *European Journal of Educational Research*, 1(2), 163–170. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.1.2.163>
- Benninga, J. S., Berkowitz, M. W., Kuehn, P., & Smith, K. (2003). The relationship of character education implementation and academic achievement in elementary schools. *Journal of Research in Character Education*, 1(1), 19–32. <https://doi.org/10.1108/CE-02-2003-0002>
- Chen, C.-C., & Tu, H.-Y. (2021). The effect of digital game-based learning on learning motivation and performance under social cognitive theory and entrepreneurial thinking. *Frontiers in Psychology*, 12, 750711. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.750711>
- Chen J, Liu Y, Dai J., & Wang C. (2023). Development and status of moral education research. *Frontiers in Psychology*, 14, 1142042. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1079955>
- Çelik, Ö., & Razi, S. (2023). Facilitators and barriers to creating a culture of academic integrity at secondary schools: An exploratory case study. *International Journal for Educational Integrity*, 19 (4). <https://doi.org/10.1007/s40979-023-00125-4>
- Dewi, R. K., Sunardi, & Sarwanto. (2026). Edugames as a tool for character education: a systematic review of value internalization. *Discover Education*, 5(1), Article 48. <https://doi.org/10.1007/s44217-026-01644-1>
- Fendler, R. J. (2023). Proof that a simple positive approach can reduce student cheating. *Journal of Instructional Pedagogies*, 28, 1-19. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1383405>
- Hossain, Z., Çelik, Ö., & Hertel, C. (2024). Academic integrity and copyright literacy policy and instruction in K-12 schools: A global study from the perspective of school library professionals. *International Journal for Educational Integrity*, 20(4). <https://doi.org/10.1007/s40979-024-00150-x>
- Ilinskaya, I. (2020). Primary School Student's Spiritual and Moral Education and Digitalization of Education: The Search for Consensus. 827-838. <https://doi.org/10.3897/ap.2.e0827>
- Jamo, M. S. (2023). A systematic review analysis of character education social care in elementary school. *Journal of Basic Education Research*, 4(2), 63–69. <https://doi.org/10.37251/jber.v4i2.332>
- Jatmiko, G., Illfiandra, & Riyana, C. (2020). Application of Educational Comics About Academic Integrity in Elementary School Students. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.088>
- Khoury, R. (2017). Character education as a bridge from elementary to middle school: A case study of effective practices and processes. *International Journal of Teacher Leadership*, 8(2), 49–67.
- Li, J.-B., Bi, S.-S., Willems, Y. E., & Finkenauer, C. (2021). The Association Between School Discipline and Self-Control From Preschoolers to High School Students: A Three-Level Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 91(1), 73-111. <https://doi.org/10.3102/0034654320979160>
- Mustikaningrum, A. C., Infitharina, E., & Nafilah, N. (2025). Implementation of the Balanced Nutrition Pocket- Flipbook to Improve Elementary School Children's Nutritional

- Knowledge. *Nutri-Sains: Jurnal Gizi, Pangan Dan Aplikasinya*, 9(2), 45–52. <https://doi.org/10.21580/ns.2025.9.2.28635>
- Mustoip, S., Al Ghozali, M. I., As, U. S., & Sanhaji, S. Y. (2023). Implementation of character education through children's language development in elementary schools. *IJECA (International Journal of Education & Curriculum Application)*, 6(2), 1–10. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v6i2.14192>
- Ningsih, D. (2022). Analysis of Character Education Management on Elementary School Students: Literature Review in Asia. *Multidisciplinary International Journal of Research and Development (MIJRD)*, Volume: 01 Issue: 04, Pages: 08-20.
- Ramadhani, T., Widiyanta, D., Sumayana, Y., Santoso, R. Y., Agustin, P. D., & Al-Amin. (2024). The role of character education in forming ethical and responsible students. *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)*, 5(2), 456–461. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v5i2.3064>
- Sitanggang, A. O., Lubis, D. P., Muljono, P., & Pramono, F. (2025). A systematic literature review: Character education to build tolerance. *Multidisciplinary Reviews*, 8(10), 2025201. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025201>
- Umar, Setyosari, P., Kamdi, W., & Sulton. (2021). Exploration of moral integrity education and superior cadre leadership at madrasah boarding school Indonesia. *International Journal of Instruction*, 14(4), 753-774. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14443a>
- Williams, S., Patel, K., Baker, M., Campbell, S., Ranellucci, J., & Talwar, V. (2024). Elementary school-aged children's perceptions of academic dishonesty: Definitions and moral evaluations of cheating behaviors in school. *Journal of Experimental Child Psychology*, 242(105893). <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2024.105893>
- Zhao, L., Zheng, Y., Zhao, J., Li, G., Compton, B. J., Zhang, R., Fang, F., Heyman, G. D., & Lee, K. (2023). Cheating among elementary school children: A machine learning approach. *Child Development*, 94(4), 922–940. <https://doi.org/10.1111/cdev.13910>
- Zhou, S., & Gao, X. (2023). Current investigation of moral education implementation in primary and secondary schools—Evidence from China. *Open Journal of Social Sciences*, 11(12), 1–17. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.1112029>