



Development of character education digital book students class VIII SMPIT Al-Hikmah Pangkajene

Sitti Arifah¹, Arnidah², Abdul Haling³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar, Jl. AP. Pettarani, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia
arfarifah@gmail.com¹, arnidah@unm.ac.id², haling_93@yahoo.com³

ABSTRACT

This study aims to produce digital books that will be used as learning resources for class VIII SMPIT Al-Hikmah Pangkajene because character education requires learning resources consisting of pictures, videos, and audio. This study uses Research and Development. The approach uses a 4-D model (Define, Design, Development, and Disseminate). This study aims to determine the need and design development level and describe the validity and practicality of Character Education Digital Books. Data collection uses written interviews and product creation. The study results showed that students needed character education digital books, while teachers felt that character education digital books were needed. In addition, subject teachers, through written interviews, felt that character education digital books were needed. Digital book development designs were created using the CorelDraw and Flipbook PDF Professional applications. The results of content validation are very good qualifications. Two target users conducted the practicality test, namely student responses, to obtain good qualifications. The subject teacher's response was very well-qualified. This analysis shows that the Character Education Digital Book is valid and practical.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 1 May 2023

Revised: 30 Jun 2023

Accepted: 2 Jul 2023

Available online: 23 Aug 2023

Publish: 31 Aug 2023

Keyword:

Character education; digital book; learning resources

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah buku digital untuk digunakan sebagai sumber belajar di kelas VIII SMPIT Al-Hikmah Pangkajene dikarenakan pada mata pelajaran pendidikan karakter membutuhkan sumber belajar yang terdiri dari gambar, video, dan audio. Peneliti menggunakan pendekatan Research and Development dan dikembangkan menggunakan model 4D (Define, Design, Development, Disseminate) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan, desain pengembangan, serta mendeskripsikan tingkat validitas dan kepraktisan Buku Digital Pendidikan Karakter. Pengumpulan data menggunakan wawancara tertulis dan pembuatan produk. Hasil penelitian menunjukkan buku digital Pendidikan karakter sangat dibutuhkan oleh siswa, sementara bagi guru buku digital pendidikan karakter dirasa dibutuhkan, selain itu, guru mata pelajaran melalui wawancara tertulis merasa bahwa buku digital pendidikan karakter tersebut dibutuhkan. Desain pengembangan buku digital dibuat menggunakan aplikasi CorelDraw dan Flipbook PDF Professional. Adapun hasil validasi isi berada pada kualifikasi sangat baik. Uji kepraktisan dilakukan dua sasaran pengguna yaitu tanggapan siswa memperoleh kualifikasi baik. Tanggapan guru mata pelajaran mendapat kualifikasi sangat baik. Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa Buku Digital Pendidikan Karakter telah valid dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: Buku digital; pendidikan karakter; sumber belajar

How to cite (APA 7)

Arifah, S., Arnidah, A., & Haling, A. (2023). Development of character education digital book students class VIII SMPIT Al-Hikmah Pangkajene. *Inovasi Kurikulum*, 20(2), 289-304.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.



Copyright

2023, Sitti Arifah, Arnidah, Abdul Haling. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: arfarifah@gmail.com

INTRODUCTION

Setiap orang memiliki kesempatan yang sama dalam memperoleh pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses pembentukan kepribadian melalui kegiatan yang sistematis serta terjadi dalam keluarga, masyarakat, dan sekolah (Bariyah, 2019). Proses pembentukan kepribadian peserta didik di sekolah dapat dilakukan dengan pembentukan karakter peserta didik. Dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud) pada periode 2015-2019 Pemerintah sudah memaparkan Nawacita di beberapa program kerja yang diutamakan Kementerian yakni Program Indonesia Pintar (PIP), Revitalisasi Pendidikan Kejuruan serta Keterampilan dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Pada masa saat ini (2020-2024) Kemendikbud berfokus pada kurikulum Merdeka Belajar sebagai langkah transformasi pendidikan agar terwujudnya Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik dan memiliki kepribadian Profil Pelajar Pancasila. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter (PKK) yang dijadikan sebagai salah satu cara dalam implementasi program PPK di sekolah.

Pendidikan Karakter yaitu sebuah sistem pendidikan yang tujuannya agar menumbuhkan nilai karakter kepada peserta didik (Faujiah *et al.*, 2021). Menurut Komara (2018), pendidikan Karakter adalah suatu pembiasaan oleh karena itu dalam pembentukan karakter seseorang diperlukan sebuah komunitas karakter yang terdiri atas keluarga, sekolah, institusi keagamaan, pemerintahan, ataupun dari pihak yang berpengaruh pada masyarakat. Pendidikan karakter sebagai strategi untuk membentuk karakter seseorang bisa dimuali dengan kurikulum di sekolah dengan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan juga masyarakat (Dewi *et al.*, 2021). Berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di waktu ini telah dijadikan tuntutan dan memiliki banyak manfaat. Dalam pembelajaran tenaga pendidik bukan menjadi satu-satunya bahan informasi dalam sumber belajar di kelas (Hasrah, 2019). Pada kegiatan pembelajaran, fasilitas TIK dapat dikembangkan menjadi sumber belajar (Lestari & Pratama, 2020; Hilmianti, 2021). Guru dapat membuat sumber belajar berupa buku dalam bentuk elektronik atau digital.

Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Al-Hikmah Pangkajene bekerja sama dengan *Indonesia Heritage Foundation* (IHF) melaksanakan program Pendidikan Holistik Berbasis Karakter (PHBK) menjadikan Pendidikan Karakter termasuk di suatu mata pelajaran dalam Kurikulum sekolah di SMPIT Al-Hikmah Pangkajene agar karakter peserta didik dapat lebih baik dan berkualitas sesuai motto sekolah yakni Berkarakter dan Berprestasi. Peneliti melakukan wawancara dengan Koordinator Pendidikan Karakter Sekolah Islam Terpadu (SIT) Al-Hikmah Pangkep mengenai karakter peserta didik di sekolahnya terutama kelas VIII, dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa setelah dua tahun belajar secara daring, penerapan karakter seperti amanah, disiplin, berkata bijak, percaya diri, bertanggung jawab dan beberapa karakter lainnya belum muncul. Dalam penelitian ini peneliti melangsungkan tanya jawab dengan tenaga pendidik pelajaran Pendidikan Karakter yang mengatakan bahwa pada Mata Pelajaran Pendidikan Karakter peserta didik belum memiliki buku yang dapat dijadikan sebagai buku pegangan siswa.

Guru Pendidikan Karakter memiliki modul 9 Pilar dari IHF tetapi tidak dapat diberikan kepada siswa karena isi materi modul di masih peruntukkan untuk Anak Usia Dini sedangkan saat ini belum terdapat materi untuk Siswa SMP. Guru Pendidikan Karakter harus mencari materi yang tambahan berupa gambar, audio maupun video bersumber dari internet secara terpisah-pisah dan harus sesuai dengan capaian sikap yang ingin dicapai. Menurut Hertiavi (2020), teknologi pada pendidikan serta adanya semangat yang diberikan kepada siswa dapat memperoleh pengetahuan serta prestasi pelajar apabila dapat maksimalkan secara baik. Perkembangan TIK yang sangat cepat di era sekarang ini, keberadaan TIK ini menjadi kesempatan untuk memperluas kesempatan dalam pelaksanaan pendidikan (Das, 2019). Hal tersebut juga mempengaruhi pemilihan sumber belajar yang digunakan pada proses

pembelajaran, terutama setelah perkembangan komputer dan internet yang saat ini paling banyak digunakan sebagai sumber belajar (Erwin *et al.*, 2021). Sumber belajar yang dimaksud dapat berupa benda, orang, juga buku dan dari peristiwa-peristiwa serta lingkungan sekitar (Hidayati *et al.*, 2022). Terdapat bahan ajar yang di mana pengemasannya serta penyajiannya yang diberikan pada peserta didik pada proses pembelajaran. Pertama, cetak terdiri dari buku, modul, LKS, brosur, majalah. Kedua, Visual seperti foto dan gambar. Ketiga, audio seperti kaset serta radio. Keempat, Audio visual seperti film dan VCD. Dan kelima, Multimedia interaktif seperti *website* dan pembelajaran berbasis komputer (Sahari, 2022).

Peneliti menyimpulkan bahwa pada Mata Pelajaran Pendidikan Karakter dibutuhkan sebuah sumber belajar berupa buku digital yang di dalamnya telah terdapat multimedia berupa teks, gambar, audio, serta video yang digunakan peserta didik pada proses belajar. Buku digital mudah dipahami dan digunakan oleh peserta didik. Terdapat buku yang tidak tergantung dengan jaringan sehingga peserta didik tetap dapat mempelajari materinya di rumah secara mandiri (Seruni *et al.*, 2019). Selain itu, Hadiapurwa *et al.* (2021) juga menyebutkan bahwa belajar dengan menggunakan buku digital berbentuk *flipbook* dirasa lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan peserta didik terhadap Buku Digital Pendidikan Karakter. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian dilanjutkan dengan mendesain Buku Digital Pendidikan karakter dan mengembangkan Buku Digital Pendidikan karakter yang valid dan praktis sesuai dengan tingkat kebutuhan pada Mata Pelajaran Pendidikan Karakter di SMPIT Al-Hikmah Pangkajene. Buku Digital Pendidikan Karakter yang dirancang dapat digunakan sebagai sumber belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Karakter yang dapat diakses kapanpun dan di manapun. Konten-konten yang terdapat Buku Digital Pendidikan Karakter ini terdiri dari beberapa bagian menu seperti Menambah Wawasan, Ayat atau Hadist, Kisah Inspiratif, *Insight*, Infografis, Ayo Menonton, Jelajahi Internet, *Quotes*, Ikhtisar, Ayo Biasakan, serta Penutup Pilar sebagai *hyperlink* untuk evaluasi pilar. Diharapkan dengan dibuatnya Buku Digital Pendidikan Karakter ini dapat meningkatkan minat belajar dan mempercepat penerapan pilar karakter terhadap peserta didik SMPIT Al-Hikmah Pangkajene.

LITERATURE REVIEW

Sumber Belajar

Sumber belajar dapat digambarkan sebagai data, orang, metode, media, tempat berlangsungnya pembelajaran yang digunakan oleh siswa untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan (Samsinar, 2019). Menurut Rosiyanti & Muthmainnah (2019), sumber belajar merupakan semua sumber yang mendukung segala proses pembelajaran yang dipergunakan oleh siswa atau guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Penggunaan sumber belajar membantu guru dan siswa di dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat membaca siswa (Asyikin & Sapri, 2022). Selain itu, diperlukan juga kreativitas dan produktivitas dalam mengelola sumber belajar (Samsinar, 2019). Untuk tercapainya kualitas pembelajaran yang baik dapat didukung dengan sumber belajar berupa bahan ajar digital seperti *e-book*, *e-modul*, dan sejenisnya (Mahendri *et al.*, 2023). Susanti dalam Muhammad & Ambarwati (2021), mengatakan bahwa sumber belajar akan dikategorikan layak serta baik ketika penyajiannya dengan menarik.

Buku Digital

Perubahan waktu yang semakin berkembang mengakibatkan majunya Teknologi Informasi Komputer (TIK), guru dalam pembelajaran mulai membuat perancangan yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran lebih terkini yang menjadi alat penyampaian materi pembelajaran. Kemajuan TIK menggeser media cetak menjadikan media digital serta menggeser penggunaan sumber belajar ke dalam bentuk digital (Lousã & Lousã, 2023). Pada beberapa kasus, bahkan keberadaan sumber belajar digital dinilai lebih menarik dan dapat lebih fokus untuk dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran (Alphonse & Mwantimwa, 2019).

Buku digital merupakan salah satu jenis sumber belajar yang muncul akibat adanya perkembangan TIK. Selain itu, buku digital juga dapat merangkum berbagai jenis bahan ajar di dalamnya seperti gambar, audio, dan audio visual. Secara struktur hampir sama dengan buku cetak, dapat dibaca hanya lebih interaktif dan fleksibel dalam memberikan materi pembelajaran (Muslim *et al.*, 2021). Buku digital adalah versi elektronik yang berasal dari buku yang menggunakan bahan kertas (Junaidi *et al.*, 2022). Dari beberapa pengertian tersebut, buku digital menjadi salah satu sumber belajar yang sangat mungkin untuk dikembangkan.

Mata Pelajaran Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah upaya mewujudkan generasi bangsa yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*) atau memiliki akhlak mulia dan berkepribadian Indonesia (Santika, 2020). Tujuan pendidikan karakter pada dasarnya adalah untuk mendorong lahirnya anak-anak dengan tumbuh kembang karakter yang baik, sehingga akan mendorong generasi yang tumbuh dengan kapasitas dan komitmen untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar serta memiliki tujuan hidup (Atika *et al.*, 2019).

Pendidikan karakter dapat didukung dengan psikologi pendidikan. Pada kajian Psikologi Pendidikan terdapat beberapa hal penting berkaitan dengan fase perkembangan anak sebelum dilakukannya pendidikan karakter. Hal ini bermanfaat dalam mempermudah dalam melaksanakan Pendidikan Karakter (Pandapotan, 2019). Mata Pelajaran Pendidikan Karakter hadir sebagai bentuk pelaksanaan Pendidikan Holistik Berbasis Karakter (PHBK) di Sekolah. Model Pendidikan Holistik Berbasis Karakter adalah program dari *Indonesia Heritage Foundation* (IHF). Model PHBK sendiri adalah suatu filosofi pendidikan yang sangat percaya bahwa manusia akan memiliki suatu karakter yang cerdas, kreatif, pembelajar sejati dan dapat ditemukannya identitas, makna serta tujuannya hidupnya (Yuliana *et al.*, 2020).

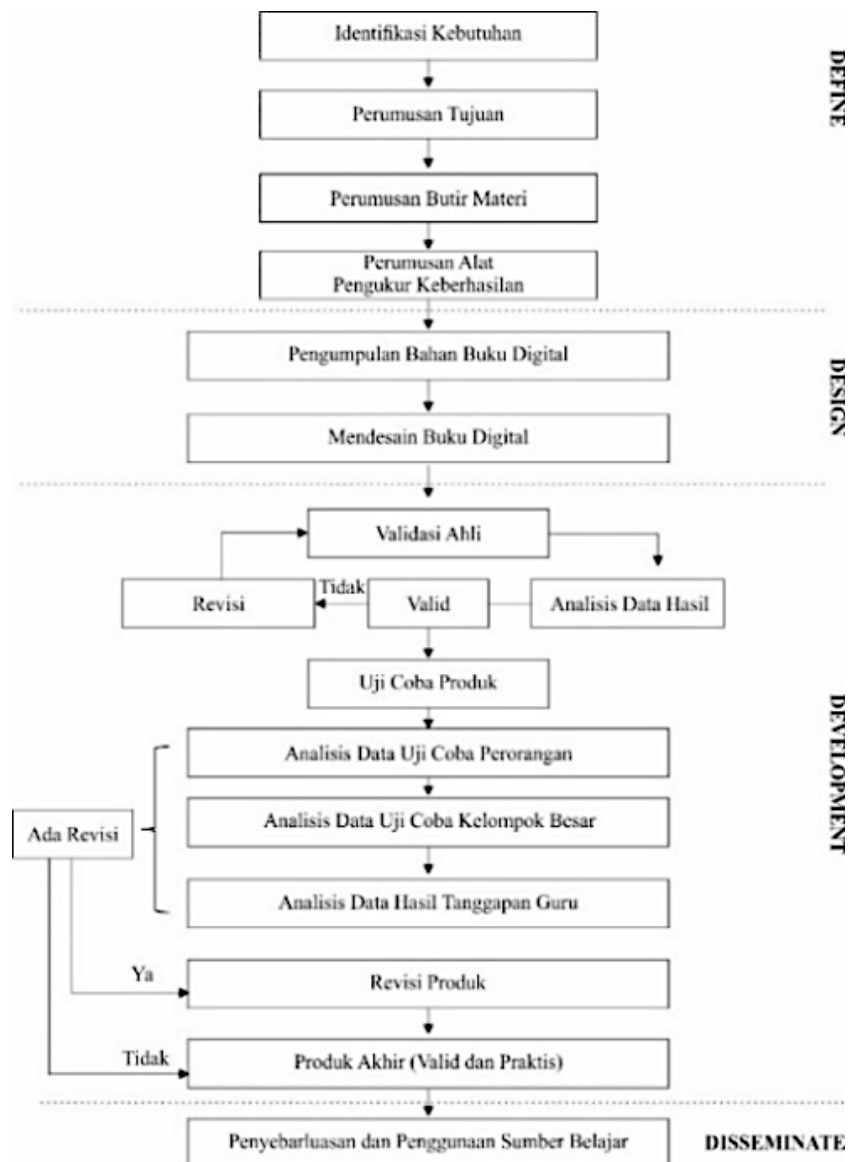
Menurut Fauziah dalam Muliadi & Pahmi (2021) anak didik yang berkarakter ialah anak yang berkembang secara utuh. Di mana seluruh dimensinya berkembang secara seimbang dan optimal, sehingga menjadi insan yang suci dan bijak. Model PHBK bertujuan untuk membangun karakter anak didik yang utuh/holistik serta mampu untuk menerjang tantangan dalam kehidupan yang sangat banyak sekali rintangan serta dinamis, terdapat kesadaran emosional serta spiritual.

Mata Pelajaran Pendidikan karakter dilaksanakan setiap pagi dengan waktu sekitar 15-20 menit dengan cara pengaliran pilar karakter. Kemudian terdapat bagian refleksi untuk diberikannya kesempatan pada para pelajar untuk mengeluarkan ekspresi dengan cara verbal dari pengetahuan pelajar, perasaan/cinta, serta apa tindakan yang akan mereka lakukan di kehidupannya (Susanti *et al.*, 2022). IHF telah menyusun 9 Pilar Karakter yang dapat diajarkan di sekolah. yang terdiri dari (1) Cinta Tuhan serta segenap ciptaan-Nya (2) Mandiri, disiplin, serta tanggung jawab. (3) Jujur, amanah, serta mengatakan bijak. (4) Hormat, santun, serta pendengar yang baik. (5) Dermawan, suka membantu, serta kerja sama.

(6) Yakin diri, kreatif, serta pantang menyerah. (7) Pemimpin yang baik serta adil. (8) Baik serta rendah hati. (9) Toleran, cinta damai, dan Bersatu (Kusumastuti, 2020).

METHODS

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian serta Pengembangan disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Peneliti menggunakan *R&D* sebab sama pada tujuan penelitian ini yakni berguna dalam melakukan penghasilan produk buku digital yang dikembangkan menggunakan analisis kebutuhan (kualitatif) serta untuk menguji tingkat validitas dan praktis buku digital tersebut menggunakan wawancara tertulis uji coba (kuantitatif). Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada buku "*Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*" yang dikenal dengan model 4-D (*Four D Models*). Tahapan tersebut merupakan tahap *Define* (pendefinisian), tahap *Design* (perancangan), tahap *Development* (pengembangan) serta tahap *Disseminate* (penyebaran). Terdapat beberapa langkah kegiatan yang digambarkan sebagai berikut (lihat **Gambar 1**):



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Sumber: Modifikasi dari Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada buku "*Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*"

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil reвью ahli desain, ahli materi/ isi pembelajaran, uji coba kelompok besar, tanggapan guru Pendidikan Karakter. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Sedangkan teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

\sum = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subyek

N = banyak subyek untuk dapat memberikan makna

Pengambilan keputusan digunakan ketepatan sebagai berikut (lihat **Tabel 1**):

Tabel 1. Konversi Tingkat Kebutuhan dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Dibutuhkan
61%-80%	Dibutuhkan
41%-60%	Cukup Dibutuhkan
21%-40%	Kurang Dibutuhkan
1%-20%	Sangat Kurang Dibutuhkan

Sumber: *Maryuliana et al. (2016)*

Pada **Tabel 1** diperoleh penjelasan bahwa, apabila hasil analisis kebutuhan berada pada tingkat pencapaian 41%-100% atau pada kualifikasi cukup dibutuhkan, dibutuhkan sangat dibutuhkan, maka pengembangan buku digital pendidikan karakter dapat dilakukan. Sebaliknya apabila hasil analisis kebutuhan siswa berada pada tingkat pencapaian di bawah 41% atau pada kualifikasi kurang dibutuhkan dan sangat kurang dibutuhkan maka peneliti harus melakukan analisis kebutuhan ulang dan pengembangan buku digital belum dapat dilakukan.

Selanjutnya berkaitan dengan keputusan revisi dan uji validitas. Pada Apabila hasil uji validitas berada pada tingkat pencapaian 75% - 100% atau pada kualifikasi baik dengan keterangan valid, maka produk buku digital Pendidikan Karakter dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi. Sebaliknya apabila hasil uji validitas berada pada tingkat pencapaian di bawah 75% - 100% atau pada kualifikasi cukup, kurang, dan sangat kurang dengan keterangan cukup valid, kurang valid, dan sangat kurang valid, maka produk tersebut memerlukan revisi (lihat **Tabel 2** dan **Tabel 3**):

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu direvisi
75%-89%	Baik	Tidak Perlu direvisi
65%-74%	Cukup	Direvisi
55%-64%	Kurang	Direvisi
0%-54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber: Arikunto pada buku "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"

Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian Validitas dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Sangat Valid
75%-89%	Baik	Valid
65%-74%	Cukup	Cukup Valid
55%-64%	Kurang	Kurang Valid
0%-54%	Sangat Kurang	Sangat Kurang Valid

Sumber: Arikunto pada buku "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"

Uji selanjutnya adalah uji kepraktisan. Apabila hasil uji kepraktisan berada pada tingkat pencapaian 75%-100% atau pada kualifikasi baik dengan keterangan praktis, maka produk buku digital Pendidikan Karakter dinyatakan praktis dan tidak memerlukan revisi. Sebaliknya apabila hasil uji kepraktisan berada pada tingkat pencapaian di bawah 75%-100% atau pada kualifikasi cukup, kurang, dan sangat kurang dengan keterangan cukup praktis, kurang praktis, dan sangat kurang praktis, maka produk tersebut memerlukan revisi (lihat **Tabel 4**):

Tabel 4. Konversi Tingkat Pencapaian Kepraktisan dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Sangat Praktis
75%-89%	Baik	Praktis
65%-74%	Cukup	Cukup Praktis
55%-64%	Kurang	Kurang Praktis
0%-54%	Sangat Kurang	Sangat Kurang Praktis

Sumber: Arikunto pada buku "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"

Apabila setelah diuji coba dan tak ada hal yang perlu direvisi, maka produk yang valid dan praktis sudah baik digunakan. Angket uji coba yang digunakan juga menggunakan skala Likert dengan kategori penilaian skor (lihat **Tabel 5**):

Tabel 5
Skor Angket Skala Likert Uji Coba

Kategori	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

*Sumber: Arikunto pada buku
"Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik"*

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian dan pengembangan Buku Digital Pendidikan Karakter menggunakan model penelitian 4-D oleh Thiagaragan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir materi, serta perumusan alat ukur keberhasilan. Setelah dilakukan analisis kemudian dilanjutkan dengan merancang buku digital berdasarkan angket kebutuhan siswa dan kebutuhan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Karakter. Proses perancangan Buku Digital Pendidikan Karakter ini menggunakan perangkat laptop dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang terdiri dari aplikasi *CorelDRAW 2018*, *Microsoft Word*, dan *Flipbook PDF Professional*. Buku Digital Pendidikan Karakter merupakan buku digital yang dikembangkan dengan menggunakan pemanfaatan multimedia dimana didalam buku terdapat teks, gambar, animasi, *hyperlink*, dan video. Hadiapurwa *et al.* (2021) juga menyebutkan bahwa belajar dengan menggunakan buku digital berbentuk *flipbook* dirasa lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap suatu materi ajar yang disampaikan oleh guru.

Buku Digital Pendidikan Karakter dipublikasikan dengan *output single file executable (exe)* sehingga dapat dioperasikan pada laptop secara *offline* dan dipublikasikan juga dalam bentuk *hypertext markup language (html)* kemudian *dideploy* ke website melalui github agar dapat diakses menggunakan *handphone* secara *online*. Menurut Talkah & Muslih (2021), internet memberikan manfaat besar dan menjadikan pembelajaran yang mudah, efektif dan efisien bagi peserta didik. Sehingga sumber belajar baik dalam bentuk aplikasi atau jaringan internet dapat memberikan manfaat yang banyak dalam menunjang kegiatan belajar-mengajar di semua tingkatan satuan pendidikan.

Setelah menghasilkan Buku Digital Pendidikan Karakter maka selanjutnya dilakukan validasi ahli dan uji coba untuk mendapatkan tingkat validitas dan tingkat kepraktisan dari Buku Digital Pendidikan Karakter yang telah dikembangkan. Dalam proses validasi, buku digital yang telah dikembangkan diberikan angket penilaian oleh ahli isi/materi serta ahli media dan desain untuk mengukur validitas Buku Digital Pendidikan Karakter. Sedangkan untuk menguji kepraktisan produk Buku Digital Pendidikan Karakter dilakukan uji kelompok besar dan penilaian dari Guru Mata Pelajaran Pendidikan Karakter.

Adapun hasil yang diperoleh dari tahap identifikasi kebutuhan sampai tahap pengembangan yakni sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan

Tahap identifikasi kebutuhan peneliti membagikan wawancara identifikasi yang diisi 10 orang siswa kelas VIII serta memberikan wawancara identifikasi tingkat kebutuhan untuk Guru Mata Pelajaran Pendidikan Karakter. Didapatkan data bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Karakter, siswa kelas VIII terkadang sulit dalam mempelajari pilar-pilar Pendidikan Karakter dan membutuhkan sumber belajar berupa buku. Siswa kelas VIII dan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Karakter SMPIT Al-Hikmah Pangkajene setuju apabila peneliti mengembangkan buku digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Karakter. Tahap selanjutnya, peneliti melakukan perumusan tujuan kemudian dilanjutkan merumuskan butir materi yang mengacu pada Perangkat Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Karakter SIT Al-Hikmah Pangkep.

2. Desain Pengembangan Buku Digital Pendidikan Karakter

Desain buku digital Pendidikan karakter merupakan bagian dari tahap *design* atau perancangan. Tahapan ini terdiri dari pengumpulan bahan buku digital dan mendesain buku digital. Peneliti membuat *storyboard* kemudian mendesain isi buku mulai dari sampul awal buku, sampul setiap pilar, peta pikiran, ikon pembahasan, dan infografis yang ada pada buku digital. Kemudian menggunakan aplikasi *PDF Flip Professional* untuk mengembangkan buku menjadi interaktif (lihat **gambar 2** dan **gambar 3**):



Gambar 2. Pengembangan Buku Digital Pendidikan Karakter

Sumber: Dokumen penelitian pengembangan buku digital Pendidikan karakter, 2022



Gambar 3. Tampilan Buku Digital Pendidikan Karakter

Sumber: Dokumen penelitian pengembangan buku digital Pendidikan karakter, 2022

3. Validitas dan Kepraktisan Buku Digital Pendidikan Karakter

Validasi Produk

Setelah peneliti mengembangkan Buku Digital Pendidikan Karakter maka dilakukanlah validasi produk kepada ahli yaitu ahli media dan ahli isi. Berikut hasil validasi media dan validasi isi atas Buku Digital yang telah dikembangkan.

1) Validasi Ahli Isi

Tabel 6. Uji ahli isi/materi pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kebenaran bahan ajar yang disampaikan	5
2	Keakuratan konsep yang disajikan	5
3	Ketepatan urutan konsep yang disajikan	5
4	Kesesuaian materi buku digital dengan indikator pembelajaran	5
5	Kesesuaian contoh dengan materi	5
6	Kesederhanaan bahasa yang digunakan	5
7	Ketepatan stuktur kalimat yang digunakan	5
8	Materi yang disampaikan mudah dipahami	5
9	Ketepatan istilah yang disajikan	5
Jumlah		45

Sumber: Hasil uji ahli isi buku digital Pendidikan karakter 2022

Berdasarkan tabel validasi uji coba ahli isi yang merupakan Guru sekaligus Koordinator Pendidikan Karakter SIT Al-Hikmah Pangkep, dapat diketahui buku digital yang dikembangkan mengacu pada skala likert, hasil uji coba ahli isi/materi buku digital pendidikan karakter yang dapat dihasilkan dengan cara melakukan penghitungan persentase tingkat pencapaian yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{45}{9 \times 5} \times 100\% = 100\%$$

Persentase 100% berada pada kualifikasi Sangat Baik. Hal itu senada dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh [Muhammad & Ambarwati \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa materi buku digital dengan berbagai keunggulan multimedia gambar, *hyperlink*, dan video, yang digabungkan dalam penyampaian pesan dapat dinikmati dan efektif bagi siswa karena banyak informasi yang didapatkan. Pernyataan tersebut memperkuat bahwa buku digital yang berbasis multimedia dengan memanfaatkan penggunaan komputer yang memuat teks, media gambar, audio dan video merupakan sumber belajar yang dapat mendukung penyampaian materi dengan lebih menarik.

2) Validasi Ahli Media Pembelajaran

Tabel 7
Uji ahli media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
Desain Buku Digital		
1	Kemenarikan tampilan awal pada buku digital	5
2	Ketepatan warna background dengan teks	5
3	Kualitas tampilan gambar	4
4	Suara audio dan video jelas	5
5	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (tulisan dapat dibaca dengan baik)	4
Penggunaan Buku Digital		
6	Kemudahan memilih menu sajian	5
7	Pengoperasian sederhana	5
8	Kejelasan Navigasi	4
9	Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya	4
Jumlah		41

Sumber: Hasil uji ahli media buku digital Pendidikan karakter 2022

Berdasarkan tabel validasi uji ahli media pembelajaran oleh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar, dapat diketahui buku digital yang dikembangkan mengacu pada skala likert, hasil uji coba ahli media buku digital Pendidikan Karakter dilakukan penghitungan dengan cara menghitung persentase tingkat pencapaian yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{41}{9 \times 5} \times 100\% = 91\%$$

Persentase 91% berada pada kualifikasi sangat baik serta tidak perlu direvisi. Pada Mata Pelajaran Pendidikan Karakter sangat memerlukan sumber belajar yang tidak hanya menggunakan metode ceramah karena pada mata pelajaran ini siswa harus lebih mendalami dan mempraktikkan adab/sikap pilar yang diajarkan. Menurut Harackiewicz *et al.*, (2016), salah satu upaya menarik minat belajar siswa yaitu dengan menciptakan lingkungan belajar yang dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu untuk menghindari siswa merasa bosan dalam belajar Pendidikan Karakter siswa dapat menggunakan Buku Digital Pendidikan Karakter yang dikembangkan di mana siswa dapat membaca, memahami, mendengarkan, menonton video, dan mempraktikkan isi materi pilar yang telah disediakan. Sehingga siswa akan lebih semangat dan antusias dalam belajar.

Selanjutnya berkaitan dengan uji kepraktisan. Hasil sajian data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar terdiri dari 26 siswa yang diminta untuk memberikan nilai buku digital pendidikan karakter yang telah dibuat.

Tabel 9. Data uji coba kelompok besar

Responden	Indikator						Jumlah	Persentase
	I	II	III	IV	V	VI		
R1	5	5	4	4	5	4	27	90%
R2	4	4	4	4	5	4	25	83%
R3	5	5	4	4	5	5	28	93%
R4	4	5	4	4	4	4	25	83%
R5	4	5	4	4	5	5	27	90%
R6	5	5	4	4	4	4	26	87%
R7	5	4	5	5	4	5	28	93%
R8	5	5	4	4	4	4	26	87%
R9	4	4	2	3	4	4	21	70%
R10	5	4	4	5	4	5	27	90%
R11	4	4	3	4	5	3	23	77%
R12	5	5	5	4	5	5	29	97%
R13	4	4	3	4	5	3	22	73%
R14	4	4	4	3	3	4	22	73%
R15	4	4	3	4	5	3	23	77%
R16	5	5	4	5	4	4	27	90%
R17	3	4	4	3	3	4	21	70%
R18	5	4	4	5	4	5	27	90%
R19	4	5	3	4	4	5	25	83%
R20	5	5	3	2	4	4	23	77%
R21	5	5	4	4	5	4	27	90%
R22	5	5	4	4	4	4	26	87%
R23	5	4	4	4	4	4	25	83%
R24	4	4	4	4	4	4	24	80%
R25	4	5	3	4	5	5	26	87%
R26	5	5	4	5	4	4	27	90%
Jumlah Skor	89	90	75	79	85	84	658	
Persentase Subjek	90%	91%	75%	80%	86%	85%		
						Rerata Persentase		84%

Sumber: Dokumen penelitian pengembangan buku digital Pendidikan karakter 2022

Berdasarkan hasil penilaian melalui wawancara tertulis, bahwa dalam uji coba kelompok besar sebanyak 26 orang siswa. Rerata persentase buku digital sebesar 84% berada pada kualifikasi Baik serta Tidak Perlu Direvisi. Hertavi (2020) mengatakan kemajuan teknologi di dunia pendidikan dengan dukungan jaringan komunikasi yang baik akan menambah wawasan dan prestasi siswa jika dikembangkan dengan baik. Sehingga jika guru dapat memanfaatkan hal tersebut dalam pembelajaran maka akan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi siswa.

3) Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Buku Digital Pendidikan Karakter yang telah dibuat diserahkan kepada guru Mata Pelajaran Pendidikan Karakter guna diberikannya tanggapan atau nilai di buku digital tersebut. Terdapat aspek yang akan diberikan tanggapan/penilaian pada wawancara tertulis tanggapan guru mata pelajaran mengenai dengan produk yang telah dibuat langsung oleh peneliti. Berikut adalah tanggapan guru Mata Pelajaran Pendidikan Karakter SMPIT Al-Hikmah Pangkajene:

Tabel 10. Wawancara tertulis Penilaian Guru Mata Pelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Buku Digital Pendidikan Karakter Kreatif serta Inovatif (baru, luwes, menarik, serta unik)	5
2	Buku Digital Pendidikan Karakter Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan Bahasa Indonesia yang baik serta benar)	5
3	Buku Digital Pendidikan Karakter Maintainable (mudah dikelola)	4
4	Buku Digital Pendidikan Karakter Usabilitas (mudah digunakan serta sederhana dalam pengoperasian)	5
5	Buku Digital Pendidikan Karakter membuat pelajaran secara terpadu dan mudah dieksekusi	5
6	Unsur visual dan audio mendukung materi pilar mudah dipahami oleh siswa	4
7	Unsur visual dan audio yang disajikan unik dan menarik perhatian	5
8	Komposisi warna menarik	5
9	Keterbacaan teks jelas	5
10	Efektif digunakan sebagai sumber belajar	5
Jumlah		48

Sumber: Hasil wawancara tertulis penilaian guru mata pelajaran Pendidikan karakter 2022

Berdasarkan wawancara tertulis tanggapan guru mata pelajaran di atas, dapat diketahui bahwa Buku Digital Pendidikan Karakter inovatif, komunikatif, *maintainable*, dan usabilitas. Unsur visual dan audio menarik dan keterbacaan teks memperoleh skor sangat baik. Sehingga dapat dihitung persentase tingkat pencapaian buku digital yaitu:

$$\text{Presentase} = \frac{48}{10 \times 5} \times 100\% = 96\%$$

Persentase tingkat pencapaian buku digital 96% menunjukkan bahwa buku digital pendidikan karakter berada pada kualifikasi sangat baik.

Kemudian dilakukan tahap *disseminate* atau penyebaran secara terbatas yakni memasang aplikasi Buku Digital Pendidikan Karakter di laptop sekolah SMPIT Al-Hikmah Pangkajene dan menyebarkan *link* Buku Digital Pendidikan Karakter kepada seluruh siswa SMPIT Al-Hikmah Pangkajene sesuai arahan dari Kepala Sekolah SMPIT Al-Hikmah Pangkajene. Serta membuat artikel terkait hasil penelitian dari Pengembangan Buku Digital Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas VIII SMPIT Al-Hikmah Pangkajene.

CONCLUSION

Hasil identifikasi tingkat kebutuhan Siswa Kelas VIII SMPIT Al-Hikmah Pangkajene terhadap Buku Digital Pendidikan Karakter didapatkan hasil data dengan kualifikasi sangat dibutuhkan. Hasil identifikasi tingkat kebutuhan Guru Mata Pelajaran Pangkajene terhadap Buku Digital Pendidikan Karakter didapatkan hasil data dengan kualifikasi dibutuhkan, sehingga buku dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Desain Buku Digital Pendidikan Karakter terdiri dari teks mengenai materi Pendidikan Karakter, gambar yang diolah menjadi infografis yang berisi adab-adab melakukan pilar Pendidikan karakter seperti cara mewujudkan perilaku amanah. Terdapat pula audio yang berisi bacaan ayat Al-Qu'ran yang akan di hafal dan diamalkan oleh siswa serta terdapat empat video yang berisi penerapan pilar karakter dalam kehidupan sehari-hari dan *hyperlink* untuk mengisi Penilaian Sikap setiap akhir pilar setelah menyelesaikan pembelajaran satu pilar pendidikan karakter yang dapat diakses secara *offline* menggunakan laptop ketika berada disekolah dan secara *online* menggunakan smartpone pada pembelajaran mandiri di rumah. Hasil validasi oleh ahli isi /materi dan ahli media terhadap Buku Digital Pendidikan Karakter mendapatkan hasil data dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan uji coba kelompok besar terhadap Buku Digital Pendidikan Karakter mendapatkan hasil data dengan kualifikasi praktis. Sedangkan berdasarkan penilaian Guru Mata Pelajaran Pendidikan Karakter berada pada kualifikasi sangat praktis. Dengan demikian, buku digital dapat menjadi salah satu alternatif sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru berdasarkan tingkat analisis kebutuhan siswa terhadap topik tertentu.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Alphonse, S., & Mwantimwa, K. (2019). Students' use of digital learning resources: Diversity, motivations and challenges. *Information and Learning Sciences*, 120(11), 758-772.
- Asyikin, N., & Sapri, S. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar sebagai sumber belajar pada pembelajaran Tematik di MIS Mutiara Sei Mencirim. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 657–665.
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter membentuk karakter cinta tanah air. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 105-113.
- Bariyah, S. K. (2019). Peran tripusat pendidikan dalam membentuk kepribadian anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 228-239.
- Das, K. (2019). The role and impact of ICT in improving the quality of education: An overview. *International Journal of Innovative Studies in Sociology and Humanities*, 4(6), 97-103.

- Dewi, R. R., Hidayat, M., & Suabuana, C. (2021). Strategi pendidikan nilai sebagai pembentuk kepribadian siswa di sekolah. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(1), 9-17.
- Erwin, Y., Arafat, Y., & Wardiah, D. (2021). Pemanfaatan information and communications technology sebagai sumber belajar di era digital. *JMKSP: Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*, 6(1), 44-51.
- Faujiah, N., Muwarni, S., & Driana, E. (2021). Evaluasi program pendidikan karakter di sekolah dasar Islam Daarus Shofwah Bojonggede-Bogor. *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, 3(2), 9–20.
- Hadiapurwa, A., Listiana, A., & Efendi, E. E. (2021). Digital flipbook as a learning media to improve visual literacy for 4th grade students at SDN Abdi Negara. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 10(1), 8-13.
- Harackiewicz, J. M., Smith, J. L., & Priniski, S. J. (2016). Interest matters: The importance of promoting interest in education. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 3(2), 220–227.
- Hasrah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran PKn. *Phinisi Integration Review*, 2(2), 238-247.
- Hertiavi, M. A. (2020). Penerapan e-learning dengan platform Edmodo untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 1-8.
- Hidayati, R., Montessori, M., & Nora, D. (2022). Pembelajaran sosiologi dalam memanfaatkan lingkungan sosial sebagai sumber belajar pada siswa SMA. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(3), 164-173.
- Hilmiati, H. (2021). Pemanfaatan laboratorium komputer sebagai sumber belajar pada pembelajaran TIK (studi kasus di SMP Negeri 2 Pagar Alam). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(2), 213-226.
- Junaidi, T., Hidayat, M. T., Effendi, D. I., Rizki, A., & Nuriana, N. (2022). Pelatihan pembuatan buku digital berbasis kvisoft flipbook maker sebagai media pembelajaran bagi Guru SMP. *International Journal of Community Service Learning*, 6(1), 78–86.
- Komara, E. (2018). Penguatan pendidikan karakter dan pembelajaran Abad 21. *Sipatahoenan: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26.
- Kusumastuti, N. (2020). Implementasi pilar-pilar karakter anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 333-342.
- Lestari, I., & Pratama, M. H. (2020). Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran dan sumber belajar oleh guru TIK. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 95-102.
- Lousã, E. P., & Lousã, M. D. (2023). Effect of technological and digital learning resources on students' soft skills within remote learning: The mediating role of perceived efficacy. *International Journal of Training and Development*, 27(1), 1-17.
- Mahendri, R. P., Amanda, M., & Latifah, U. (2022). Pengembangan e-modul interaktif berbasis flipbook sebagai media pembelajaran distance learning. *J-Hytel: Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 1(1). 1–14.

- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Muhammad, R. A., & Ambarwati, R. (2021). Pengembangan e-book keanekaragaman hayati sebagai sumber belajar untuk melatih literasi digital peserta didik kelas X SMA. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(2), 326-334.
- Muliadi, A., & Pahmi, M. Z. (2021). Pendidikan Holistik berbasis karakter dalam tasyrih wasiat renungan masa karya TGKH Muhammad Zainuddin Abdul Majid. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 43-54.
- Muslim, F., Refnida, R., Chen, D., & Wirayuda, R. P. (2021). Macroeconomic digital book development: How are the feasibility of experts and student responses?. *Journal of Education Technology*, 5(3), 501-510.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 25-36.
- Pandapotan, S. (2019). Dinamika pendidikan karakter dalam kajian budaya dan psikologi pendidikan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(2), 271-278.
- Sahari, S. (2022). Pengembangan bahan ajar aqidah ahklak di Madrasah Tsyanauiyah Hidayaturrahman NW Menggala (suatu pendekatan studi literatur). *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 101-115.
- Samsinar, S. (2020). Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194-205.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19.
- Seruni, R., Munawaoh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan modul elektronik (e-module) biokimia pada materi metabolisme lipid menggunakan flip pdf professional. *JTK: Jurnal Tadris Kimiya*, 4(1), 48–56.
- Susanti, N., Afgani, W., & Atika, N. (2022). Penerapan model pendidikan holistik dalam mengembangkan karakter religius siswa TK Amalia Palembang. *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 482-488.
- Talkah, T., & Muslih, M. (2021). Inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam di masa pandemi COVID-19. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(1), 13-21.
- Yuliana, N., & Fahri, M. (2020). Model pendidikan holistik berbasis karakter di Sekolah Karakter Indonesia Heritage Foundation. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 15-24.