Arbitrer
Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Bulan Agustus, Volume 8, Nomor 2, Halaman 113-124
e-ISSN: 2685-1873
DOI : https://doi.org/10.30598/arbitrervol8no2hlm113-124

INTEGRASI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM E-FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL MADURA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

***Irfa Nurussa'idah*[1*]**
***Bohri Rahman*[2]**
***Destiana Fajaria Putri*[3]**
***Wevi Lutfitasari*[4] *Hani'ah*[5]**
Universitas Trunodjoyo Madura
e-mail: *irfanursaida@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi digital memberi peluang untuk mengenalkan kearifan lokal lewat media pembelajaran interaktif, termasuk permainan tradisional Madura yang mengandung nilai karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai pendidikan karakter yang ada dan bentuk integrasinya dalam e-flipbook interaktif "Madura Bermain, Karakter Berkembang" untuk siswa sekolah dasar. Metode yang dipakai adalah deskriptif kualitatif dengan analisis isi terhadap seluruh bagian e-flipbook, yaitu materi dan aturan 20 permainan, ilustrasi, pertanyaan situasional, video permainan, dan halaman refleksi. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, pengamatan, dan pencatatan. Nilai karakter ditentukan dengan mengidentifikasi aturan atau perilaku pada setiap permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-flipbook memuat 20 permainan dalam empat bab dengan sembilan nilai karakter. Nilai kejujuran dan tanggung jawab paling banyak muncul yaitu masing-masing pada lima permainan, kemudian nilai sportivitas terdapat pada empat permainan, nilai gotong royong terdapat pada tiga permainan, nilai kesabaran dan kreativitas masing-masing terdapat pada dua permainan, serta nilai disiplin, kepedulian lingkungan, dan kerja sama masing-masing terdapat pada satu permainan. Penelitian ini hanya menganalisis isi media dan tidak mengukur perubahan karakter atau perilaku siswa.

Kata kunci: Pendidikan Karakter; E-flipbook Interaktif; Permainan Tradisional Madura; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar.

INTEGRATION OF CHARACTER EDUCATION VALUES INTO AN INTERACTIVE E-FLIPBOOK BASED ON TRADITIONAL MADURESE GAMES FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Irfa Nurussa'idah[1*]
Bohri Rahman[2]
Destiana Fajaria Putri[3]
Wevi Lutfitasari[4] Hani'ah[5]
Trunodjoyo Madura University
e-mail: *irfanursaida@gmail.com

Abstract: Advances in digital technology provide an opportunity to introduce local wisdom through interactive learning media, including traditional Madurese games that embody character values. This study aims to describe the character education values present and how they are integrated into the interactive e-flipbook "Madura Play, Character Grows" for elementary school students. The method used was qualitative descriptive analysis, focusing on the content of all sections of the e-flipbook, namely the materials and rules of 20 games, illustrations, situational questions, game videos, and reflection pages. Data were collected through documentation, observation, and note-taking. Character values were determined by identifying the rules or behaviors in each game. The results of the study show that the e-flipbook contains 20 games in four chapters featuring nine character values. The values of honesty and responsibility appeared most frequently, each in five games, followed by the value of sportsmanship, which appeared in four games; the value of mutual cooperation appeared in three games; the values of patience and creativity each appeared in two games; and the values of discipline, environmental awareness, and cooperation each appeared in one game. This study only analyzed the content of the media and did not measure changes in students' character or behavior.

Keywords: Character Education; Interactive E-flipbook; Traditional Madurese Games; Learning Media; Elementary School

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Hidayat & Khotimah, 2019). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Irnayah et al., (2025), teknologi digital memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk, seperti teks, gambar, ilustrasi, audio, video, dan aktivitas interaktif. Penggunaan media digital juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai bentuk penyajian informasi (Ali et al., 2025). Salah satu media digital yang memadukan berbagai bentuk penyajian tersebut dalam tampilan yang akrab seperti buku adalah e-flipbook interaktif. E-flipbook interaktif adalah buku elektronik yang menyerupai buku cetak dan dapat diakses melalui perangkat digital (Pumomo et al., 2024). Karakteristik tersebut membuat e-flipbook relevan sebagai wadah untuk mengenalkan budaya lokal, karena materi, ilustrasi, video permainan, dan pertanyaan dapat disajikan secara berurutan dan dibuka kembali oleh siswa.

Siswa sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara konkret, sederhana, dan menarik. Hal tersebut berkaitan dengan karakteristik perkembangan siswa yang masih membutuhkan pengalaman belajar melalui objek, gambar, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Menurut (Sakti, 2023), Dalam era digital saat ini, siswa tidak hanya terbatas pada pembelajaran di dalam kelas dengan buku teks konvensional, papan tulis, dan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Teknologi digital telah membuka pintu untuk memperluas metode dan media pembelajaran yang tersedia bagi siswa, dan dengan demikian, memungkinkan peningkatan dalam efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Selain mengembangkan pengetahuan, pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai-nilai positif yang diwujudkan melalui sikap, perilaku, dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Ridwan Ardi et al., 2024). Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, kesabaran, dan sportivitas perlu dikenalkan sejak usia sekolah dasar. Penanaman nilai karakter tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi secara teoritis, tetapi perlu dihubungkan dengan pengalaman dan tindakan nyata yang dapat dipahami serta diterapkan oleh peserta didik (Rien Anitra et al., 2026). Pengalaman belajar yang melibatkan interaksi dan aktivitas sehari-hari dapat menjadi bagian dari proses pembentukan karakter siswa.

Menurut (Pradnyani et al., 2026), salah satu sumber pembelajaran yang berpotensi digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai pendidikan karakter adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dan memiliki keterkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat (Iryani et al., 2025). Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang bagi anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, menaati aturan, dan menghargai orang lain (Primasari et al., 2025). Setiap permainan memiliki aturan dan aktivitas yang dapat membentuk pengalaman sosial serta mengajarkan perilaku tertentu. Aturan bermain secara bergiliran, misalnya, berkaitan dengan kedisiplinan dan sikap menghargai orang lain, sedangkan permainan yang dilakukan secara berkelompok melibatkan kerja sama dan tanggung jawab antar pemain. Madura memiliki permainan tradisional yang berkaitan erat dengan kehidupan sosial anak dan masyarakatnya, misalnya permainan yang disertai nyanyian seperti "Lar-Olar Kolarjang" yang memuat filosofi bagi masyarakat Madura (Rahman et al., 2024). Keberadaan permainan tersebut berkaitan dengan kebiasaan, interaksi sosial, dan kehidupan masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Selain mengandung unsur budaya, permainan tradisional Madura juga memiliki potensi pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Potensi tersebut dapat dilihat melalui aturan, cara bermain, interaksi antarpemain, serta sikap yang diperlukan selama permainan berlangsung. Berbagai aktivitas tersebut berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, disiplin, kesabaran, toleransi, kepedulian, dan sportivitas.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pengenalan permainan tradisional dapat dilakukan melalui digitalisasi dalam bentuk e-flipbook interaktif. Konten dalam e-flipbook disajikan dalam format tulisan yang dilengkapi dengan audio, sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun audiovisual, untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Menurut (Nisa & Purwati, 2024), digitalisasi dalam konteks pembelajaran merupakan upaya mengubah dan menyajikan informasi ke dalam format digital agar dapat diakses serta dimanfaatkan melalui perangkat teknologi. Melalui e-flipbook interaktif, informasi mengenai permainan tradisional Madura dapat disajikan secara sistematis dengan memadukan teks, gambar, ilustrasi, video, dan aktivitas pembelajaran. Penyajian tersebut memungkinkan siswa memperoleh informasi mengenai nama permainan, alat yang digunakan, cara bermain, serta aturan permainan melalui perangkat digital. Fitur interaktif dalam media juga memberikan variasi dalam penyampaian informasi dan aktivitas belajar (Primasari et al., 2025).

Integrasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam e-flipbook perlu memperhatikan keterkaitan antara nilai yang dikenalkan dengan perilaku konkret dalam aktivitas permainan (Nofitasari et al., 2026). Nilai karakter tidak cukup hanya dicantumkan sebagai informasi, tetapi perlu dijelaskan melalui situasi yang memungkinkan siswa memahami makna nilai tersebut. Nilai kejujuran dapat dikenalkan melalui perilaku mengakui kesalahan dan menaati aturan permainan, sedangkan nilai kerja sama dapat ditunjukkan melalui tindakan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Integrasi nilai karakter dalam media pembelajaran dapat diwujudkan melalui penyajian materi permainan, penjelasan aturan, pertanyaan situasional, dan aktivitas refleksi yang berkaitan dengan pengalaman siswa.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi permainan tradisional sebagai media penguatan karakter di sekolah dasar, baik melalui kajian permainan tradisional Madura yang dimainkan siswa maupun melalui pemanfaatan permainan tradisional di sekolah. Di sisi lain, flipbook interaktif berbasis kearifan lokal telah dikembangkan untuk kelas IV, misalnya pada budaya Surakarta dengan fokus kelayakan dan kepraktisan media (Nofitasari et al., 2026), dan pada kearifan lokal Bali untuk materi gaya (Pradnyani et al., 2026). Kajian-kajian tersebut belum memetakan nilai pendidikan karakter pada banyak permainan tradisional Madura sekaligus menjelaskan bentuk integrasinya dalam media digital.

Kebaruan penelitian ini terletak pada dua hal, yaitu pemetaan nilai karakter pada 20 permainan tradisional Madura dalam satu e-flipbook dan analisis bentuk integrasi nilai tersebut melalui aturan permainan, contoh perilaku, pertanyaan situasional, video permainan, dan refleksi. Dua puluh permainan dalam e-flipbook dipilih berdasarkan hasil observasi di lapangan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam e-flipbook interaktif berbasis permainan tradisional Madura serta bentuk integrasinya. Tujuan tersebut dijabarkan ke dalam dua fokus analisis, yaitu (1) nilai pendidikan karakter apa saja yang dimuat dalam e-flipbook dan permainan mana yang memuatnya, dan (2) bagaimana nilai tersebut diintegrasikan melalui materi, aturan permainan, pertanyaan situasional, video, dan aktivitas refleksi. Penelitian ini menganalisis muatan media, bukan dampaknya terhadap karakter atau perilaku siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan bentuk integrasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam e-flipbook interaktif berbasis permainan tradisional Madura. Penelitian ini berfokus pada identifikasi dan penggambaran nilai-nilai pendidikan karakter yang disajikan melalui materi dan aktivitas pembelajaran dalam media digital, tanpa melakukan pengujian statistik. Objek penelitian ini adalah e-flipbook interaktif berjudul *"Madura Bermain, Karakter Berkembang"* yang dikembangkan oleh penulis. Data penelitian berupa bagian-bagian dalam e-flipbook yang menunjukkan integrasi nilai-nilai pendidikan karakter. Data tersebut meliputi materi permainan, aturan bermain, ilustrasi, pertanyaan situasional, video contoh permainan, dan halaman refleksi. Sumber data penelitian ini adalah keseluruhan isi e-flipbook yang memuat informasi mengenai permainan tradisional Madura beserta penyajian nilai-nilai pendidikan karakter di dalamnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, pengamatan, dan pencatatan. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan memeriksa isi e-flipbook yang menjadi objek penelitian. Pengamatan dilakukan dengan mencermati materi permainan, aturan bermain, ilustrasi, video, pertanyaan situasional, dan aktivitas refleksi yang terdapat dalam media. Pencatatan dilakukan dengan mengidentifikasi bagian-bagian yang menunjukkan integrasi nilai pendidikan karakter, kemudian mengelompokkan data berdasarkan nama permainan, nilai karakter, dan bentuk integrasinya.

Instrumen penelitian adalah peneliti sebagai intrumen utama yang dibantu dengan tabel klasifikasi data. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan bagian-bagian e-flipbook yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dengan menyusun hasil identifikasi ke dalam tabel klasifikasi. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan hasil pengelompokkan data untuk memperoleh deskripsi mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dan bentuk integrasinya dalam e-flipbook interaktif berbasis permainan tradisional Madura.

C. PEMBAHASAN

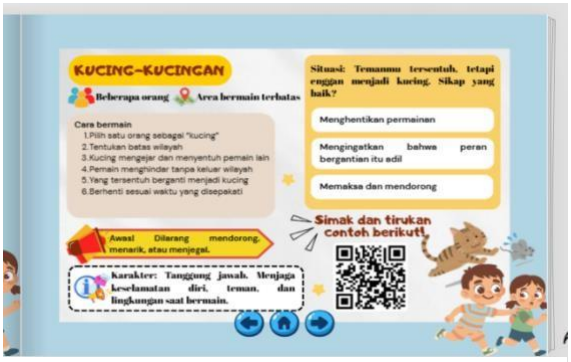
Gambaran umum e-flipbook interaktif berbasis permainan tradisional madura



Bagan 1. Sampul e-flipbook



Bagan 2. Daftar isi E-flipbook



Bagan 3. Tampilan materi E-flipbook

E-flipbook madura bermain, karakter berkembang merupakan media pembelajaran digital yang dirancang untuk memperkenalkan permainan tradisional madura dan mengenalkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada siswa sekolah dasar. Media ini disusun dalam bentuk buku digital yang memadukan materi tertulis, ilustrasi, video, dan aktivitas pembelajaran. Materi dalam e-flipbook disajikan memalui empat bab. Bab pertama berjudul berlari, bersembunyi dan berstrategi yang memuat lima permainan, yaitu leng-malengan, kucing-kucingan, tek-ketekkan, benteng, dan peluit pisang. Bab kedua berjudul bermain bersama teman yang memuat bola pasing, lempar sandal, lompat tali, sublak suweng, dan abcd dasar. Bab ketiga berjudul fokus, sabar, dan tepat sasaran yang memuat kelereng, ketapel, layangan, dan tik-tik. Sementara itu, bab keempat berjudul kreatif dari bahan sekitar dan kartu

yang memuat tep kretep, pletokkan, prok-prok, tepuk bergambar, tepuk kartu, dan merangkai karet gelang.

Setiap permainan dilengkapi dengan informasi mengenai jumlah pemain, perlengkapan, langkah-langkah permainan, serta aturan keselamatan. Selain itu, setiap permainan memuat nilai karakter yang disertai penjelasan singkat mengenai perilaku yang mencerminkan nilai tersebut. E-flipbook juga dilengkapi dengan pertanyaan situsional yang menyajikan permasalahan sederhana dalam kegiatan bermain. Siswa diarahkan untuk memilih tindakan yang sesuai dengan nilai karakter, sedangkan halaman refleksi mengajak siswa menyampaikan nilai karakter yang ingin diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Bentuk integrasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam E-flipbook

Integrasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam e-flipbook dilakukan dengan menghubungkan aktivitas dan aturan permainan tradisional dengan perilaku positif. Nilai karakter tersebut dicantumkan secara langsung pada setiap permainan dan diperjelas melalui contoh perilaku serta pertanyaan situasional. Pemetaan nilai karakter dalam e-flipbook dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam E-Flipbook

No.	Permainan tradisional	Nilai pendidikan karakter
1.	Leng-malengan	Sportivitas
2.	Kucing-kucingan	Tanggung jawab
3.	Tek-ketekkan	Jujur
4.	Benteng	Gotong royong
5.	Peluit pisang	Disiplin
6.	Bola pasing	Gotong royong
7.	Lempar sandal	Gotong royong
8.	Lompat tali	Sabar
9.	Sublak suweng	Jujur
10.	Abcd dasar	Jujur
11.	Kelereng	Sportivitas
12.	Ketapel	Tanggung jawab
13.	Layangan	Tanggung jawab
14.	Tik-tik	Jujur
15.	Tep kretep	Peduli lingkungan
16.	Pletokan	Tanggung jawab
17.	Prok-prok	Kreatif
18.	Tepuk bergambar	Jujur
19.	Tepuk kartu	Sportivitas
20.	Merangkai karet gelang	Kerja sama, kreativitas, tanggung jawab, kesabaran, dan Sportivitas

Berdasarkan tabel 1, terdapat sembilan nilai pendidikan karakter yang secara eksplisit dicantumkan dalam e-flipbook, yaitu sportivitas, tanggung jawab, kejujuran, gotong royong, disiplin, kesabaran, kepedulian terhadap lingkungan, kreativitas, dan kerja sama. Nilai-nilai tersebut diintegrasikan melalui aturan dan aktivitas permainan yang berbeda-beda.

Integrasi nilai sportivitas

Nilai sportivitas dimuat dalam permainan Leng-malengan, Kelereng, dan Tepuk Kartu. Nilai e-flipbook ini ditunjukkan melalui perilaku menaati aturan yang disepakati, menghargai giliran dan hak pemain lain, serta menerima keadaan permainan. Leng-malengan, siswa dihadapkan pada situasi ketika dirinya tersentuh pengejar, tetapi tidak ada pemain lain yang melihat. Siswa diarahkan untuk mengakui keadaan tersebut dan menjalankan peran sesuai aturan. Perilaku ini beririsan dengan kejujuran karena melibatkan pengakuan. Namun, penekanan e-flipbook ada pada kesediaan menerima konsekuensi aturan permainan, sehingga perilaku ini dikategorikan sebagai sportivitas, sedangkan unsur pengakuan dicatat sebagai irisan dengan kejujuran. Pada Kelereng dan Tepuk Kartu, siswa diarahkan untuk tidak mengambil hak pemain lain sebelum gilirannya. Mengambil kesempatan pemain lain sebelum waktunya merupakan melanggar prinsip permainan yang adil, sehingga perilaku menunggu giliran dan menghargai hak pemain lain dipahami sebagai bentuk sportivitas. Dengan demikian, sportivitas dalam e-flipbook tidak terbatas pada menerima kemenangan atau kekalahan, tetapi juga mencakup keadilan terhadap sesama pemain.

Integrasi nilai tanggung jawab

Nilai tanggung jawab dimuat dalam permainan Kucing-kucingan, Ketapel, Layangan, dan Pletokan. Nilai ini dijelaskan melalui perilaku menjaga keselamatan diri, teman, dan lingkungan selama bermain. Pada Kucing-kucingan, siswa dikenalkan pada pentingnya menjaga keselamatan diri dan teman dengan tidak mendorong, menarik, atau menjegal pemain lain. Pada Ketapel, siswa diarahkan menggunakan alat hanya pada sasaran permainan yang aman. Permainan Layangan mengajarkan siswa memilih tempat bermain yang aman dan menjauhi kabel listrik serta jalan raya. Pada Pletokan, nilai ini diperkenalkan melalui aturan untuk tidak mengarahkan alat ke wajah atau tubuh orang lain. Keempat permainan tersebut menunjukkan bahwa tanggung jawab dalam e-flipbook dimaknai terutama sebagai tanggung jawab keselamatan, yaitu menyadari bahwa gerakan atau alat tertentu dapat membahayakan orang lain dan menggunakannya sesuai aturan.

Ketapel dan Pletokan menggunakan alat yang berpotensi menimbulkan risiko bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, nilai tanggung jawab pada kedua permainan ini tidak cukup disajikan sebagai nilai karakter, tetapi harus disertai petunjuk keselamatan yang jelas. E-flipbook memuat aturan keselamatan pada setiap permainan, termasuk larangan mengarahkan Pletokan ke wajah atau tubuh orang lain dan penggunaan Ketapel hanya pada sasaran yang aman.

Integrasi nilai kejujuran

Nilai kejujuran dimuat dalam permainan Tek-ketekkan, Sublak Suweng, ABCD Dasar, Tik-tik, dan Tepuk Bergambar. Nilai ini ditunjukkan melalui perilaku berkata dan bertindak apa adanya, termasuk mengakui kesalahan. Pada Tek-ketekkan, siswa diarahkan untuk tidak mengintip ketika pencari sedang menghitung. Pada Sublak Suweng, siswa dikenalkan pada larangan memberikan petunjuk curang kepada pencari. Pada ABCD Dasar, kejujuran ditunjukkan melalui larangan mengulang jawaban pemain lain. Pada Tik-tik, siswa dihadapkan pada situasi ketika kakinya sedikit menginjak garis, tetapi teman tidak melihatnya, lalu diarahkan mengakui kesalahan dan memberikan giliran kepada pemain berikutnya. Hal serupa terdapat pada Tepuk Bergambar, yaitu siswa diminta memberi tahu apabila terdapat kesalahan dalam penghitungan poin. Kelima permainan ini memuat dua pola perilaku. Pola pertama berupa larangan berbuat curang yang tidak terlihat lawan, yaitu mengintip, memberi petunjuk curang, dan mengulang jawaban pemain lain. Pola kedua berupa pengakuan atas kesalahan sendiri atau kesalahan penghitungan. Keduanya dikategorikan sebagai kejujuran karena menuntut kesesuaian tindakan dengan keadaan sebenarnya meskipun tidak ada pihak yang mengawasi.

Integrasi nilai gotong royong

Nilai gotong royong dimuat dalam permainan Benteng, Bola Pasing, dan Lempar Sandal. Ketiganya melibatkan aktivitas beregu yang membutuhkan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pada Benteng, setiap anggota kelompok perlu saling membantu, baik ketika mempertahankan benteng maupun membebaskan teman yang tertangkap. Pada Bola Pasing, pemain diarahkan mengumpan bola kepada teman yang kesulitan menangkap. Pada Lempar Sandal, anggota kelompok bekerja sama menyusun kembali sasaran sebelum permainan dihentikan oleh lawan. Ketiga permainan ini menempatkan tujuan regu di atas kepentingan individu, sehingga bantuan kepada anggota yang kesulitan menjadi bagian dari cara memenangkan permainan. Dalam penelitian ini, gotong royong dipakai untuk permainan beregu tersebut, sedangkan kerja sama dipakai untuk aktivitas menyusun rangkaian pada Merangkai Karet Gelang. Pembedaan ini mengikuti label dalam e-flipbook dan tidak dimaksudkan sebagai pemisahan konseptual yang tegas.

Integrasi nilai disiplin

Nilai disiplin dimuat dalam permainan Peluit Pisang. Permainan ini mengharuskan pemain memperhatikan aba-aba pemimpin dan melakukan gerakan sesuai aturan yang disepakati. Dalam e-flipbook, siswa dikenalkan pada situasi ketika peluit berbunyi tetapi dirinya melakukan gerakan yang salah, lalu diarahkan menerima konsekuensi permainan dengan lapang dada dan mengikuti ketentuan yang berlaku. Disiplin di sini dimaknai sebagai kepatuhan terhadap aturan dan instruksi. Perilaku menerima konsekuensi beririsan dengan sportivitas, tetapi penekanan e-flipbook pada permainan ini adalah ketaatan terhadap aba-aba, sedangkan pada Leng-malengan penekanannya ada pada kesediaan menjalankan peran akibat aturan.

Nilai kesabaran

Nilai kesabaran dimuat dalam permainan Lompat Tali. Permainan ini mengharuskan siswa menunggu giliran dan berlatih kembali ketika belum berhasil melompati tali. Pertanyaan situasional dalam e-flipbook mengarahkan siswa memilih tindakan berlatih kembali dan menunggu giliran tanpa mudah menyerah. Kesabaran dipahami sebagai ketahanan menghadapi proses, yaitu menunggu dan berlatih ulang. Perilaku menunggu giliran juga muncul pada Kelereng dan Tepuk Kartu, tetapi di sana dikaitkan dengan hak pemain lain sehingga dikategorikan sebagai sportivitas.

Integrasi nilai kepedulian terhadap lingkungan

Nilai kepedulian terhadap lingkungan dimuat dalam permainan Tep Kretep. Permainan ini memanfaatkan bagian tumbuhan yang telah kering sebagai bahan bermain. Pemanfaatan bahan alam saja belum cukup untuk menunjukkan kepedulian lingkungan, sehingga bukti yang digunakan dalam penelitian ini adalah perilaku pengelolaan bahan yang diarahkan e-flipbook, yaitu tidak membuang sisa bahan permainan sembarangan dan membuangnya pada tempat yang sesuai. Perilaku ini menunjukkan tanggung jawab terhadap kebersihan lingkungan setelah bermain, sedangkan penggunaan bagian tumbuhan kering menjadi konteks bahan permainan.

Integrasi nilai kreativitas

Nilai kreativitas dimuat dalam permainan Prok-prok yang menggunakan pelepah daun pisang untuk menghasilkan bunyi. Penggunaan bahan sederhana saja belum menunjukkan kreativitas. Bukti kreativitas dalam e-flipbook terletak pada pertanyaan situasional yang mengarahkan siswa memanfaatkan bahan yang tersedia di sekitar secara kreatif daripada selalu meminta mainan yang harus dibeli. Dengan demikian, kreativitas dipahami sebagai kemampuan mengubah bahan sederhana menjadi alat bermain dan sikap tidak bergantung pada mainan yang dibeli.

Integrasi nilai kerja sama dan nilai karakter lainnya

Permainan Merangkai Karet Gelang memuat lima nilai karakter, yaitu kerja sama, kreativitas, tanggung jawab, kesabaran, dan sportivitas. Permainan ini dilakukan dengan menyusun karet gelang menjadi bentuk atau pola tertentu sesuai contoh maupun kreasi pemain. Dasar penetapan lima nilai tersebut adalah adanya perilaku berbeda yang dicantumkan e-flipbook untuk masing-masing nilai, bukan satu perilaku yang diberi banyak label. Kerja sama terlihat ketika siswa membantu teman yang mengalami kesulitan menyusun rangkaian. Kreativitas ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan pola yang berbeda. Tanggung jawab berkaitan dengan penggunaan alat secara hati-hati. Kesabaran dan sportivitas diperkenalkan melalui kegiatan bergiliran serta mengikuti aturan permainan. Permainan ini menunjukkan bahwa satu aktivitas dapat memuat beberapa nilai karakter sekaligus karena melibatkan beragam perilaku selama kegiatan berlangsung.

Integrasi nilai pendidikan karakter melalui fitur interaktif

Selain melalui materi dan aturan permainan, integrasi nilai dilakukan melalui tiga fitur yang melibatkan siswa secara aktif, yaitu pertanyaan situasional, video, dan halaman refleksi. *Pertanyaan situasional.* Fitur ini disajikan pada setiap permainan dan menggambarkan masalah sederhana yang mungkin dialami siswa saat bermain, misalnya melakukan kesalahan, melihat teman kesulitan, atau menemukan pemain lain tidak menaati aturan. Siswa memilih salah satu tindakan dari beberapa pilihan. Sebagai contoh, pada Tik-tik (kejujuran), siswa dihadapkan pada situasi ketika kakinya sedikit menginjak garis tetapi temannya tidak melihat, dan tindakan yang diarahkan adalah mengakui kesalahan serta memberikan giliran kepada pemain berikutnya. Pada Prok-prok (kreativitas), situasi yang disajikan mengarahkan siswa memanfaatkan bahan yang tersedia di sekitar daripada selalu meminta mainan yang harus dibeli.

1. Video melalui bagian “Simak dan Tirukan” memberikan contoh permainan sehingga siswa dapat mengamati cara bermain dan aturan yang harus ditaati. Dalam kaitannya dengan integrasi nilai, video berfungsi memperlihatkan perilaku selama bermain yang menjadi sasaran nilai pada permainan tersebut.
2. Refleksi halaman refleksi pada bagian akhir mengajak siswa menjawab pertanyaan tentang nilai karakter yang paling ingin diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini menghubungkan nilai yang dikenal dalam permainan dengan pengalaman siswa di luar permainan karena siswa diminta memilih dan menyatakan nilai yang akan diterapkannya.

Dengan demikian, materi, pertanyaan situasional, video, dan refleksi bekerja saling melengkapi: materi dan aturan menunjukkan perilaku yang diharapkan, pertanyaan situasional melatih siswa memilih tindakan, video memperlihatkan contoh, dan refleksi mengaitkan nilai dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini hanya menggambarkan fitur tersebut sebagai muatan media dan belum menguji efektivitasnya. Permainan tradisional madura sebagai media pengenalan pendidikan karakter Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan tradisional madura memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran pendidikan karakter. Potensi tersebut terlihat dari aturan, aktivitas, dan interaksi yang terdapat dalam setiap permainan. Siswa dapat dikenalkan pada perilaku positif melalui kegiatan yang dekat dengassssasassssssaaaaaaaaaasn pengalaman bermain mereka.

Pengintegrasian permainan tradisional ke dalam e-flipbook merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital untuk memperkenalkan kembali budaya lokal kepada siswa sekolah dasar. Materi permainan yang sebelumnya dikenal melalui aktivitas langsung dapat disajikan dalam bentuk digital melalui teks, ilustrasi, video, dan pertanyaan situasional. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran sosial dan pembentukan karakter peserta didik (Novitasari et al., 2025). Penggunaan media digital juga memberikan alternatif penyajian materi yang dapat mendukung pengenalan budaya lokal dalam pembelajaran (Wahyuningtyas et al., 2025). Sehingga penelitian ini dapat dibaca sebagai bagian dari upaya memahami cara nilai karakter dihadirkan dalam media digital.

Meskipun demikian, e-flipbook tidak sepenuhnya menggantikan pengalaman bermain secara langsung. Media ini lebih tepat digunakan sebagai sarana pengenalan dan pendamping pembelajaran, agar nilai karakter dapat dipahami secara lebih bermakna. Guru dapat menghubungkan materi dalam e-flipbook dengan kegiatan bermain secara langsung di lingkungan sekolah. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional Madura dalam e-flipbook dapat menjadi salah satu alternatif untuk memperkenalkan kearifan lokal sekaligus mendukung pembelajaran pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, e-flipbook interaktif "Madura Bermain, Karakter Berkembang" memuat 20 permainan tradisional Madura. Materi dalam e-flipbook disajikan memalui empat bab. Bab pertama berjudul berlari, bersembunyi dan berstrategi yang memuat lima permainan, yaitu leng-malengan, kucing-kucingan, tek-ketekkan, benteng, dan peluit pisang. Bab kedua berjudul bermain bersama teman yang memuat bola pasing, lempar sandal, lompat tali, sublak suweng, dan abcd dasar. Bab ketiga berjudul fokus, sabar, dan tepat sasaran yang memuat kelereng, ketapel, layangan, dan tik-tik. Sementara itu, bab keempat berjudul kreatif dari bahan sekitar dan kartu yang memuat tep kretep, pletokkan, prok-prok, tepuk bergambar, tepuk kartu, dan merangkai karet gelang. E-flipbook ini menyajikan sembilan nilai pendidikan karakter. Kejujuran dan tanggung jawab paling banyak dimuat (masing-masing lima permainan), diikuti sportivitas (empat permainan), gotong royong (tiga permainan), kesabaran dan kreativitas (masing-masing dua permainan), serta disiplin, kepedulian terhadap lingkungan, dan kerja sama (masing-masing satu permainan).

Bentuk integrasi yang paling menonjol adalah pencantuman nilai secara langsung pada setiap permainan melalui aturan dan contoh perilaku selama bermain. Pencantuman tersebut diperdalam melalui pertanyaan situasional pada setiap permainan, dilengkapi video contoh permainan, dan ditutup dengan refleksi yang menghubungkan nilai dengan kehidupan sehari-hari. Satu permainan dapat memuat lebih dari satu nilai dan beberapa perilaku beririsan antarnilai, sehingga pengodean mengikuti nilai yang dicantumkan e-flipbook. Dengan demikian, e-flipbook ini memuat dan menyajikan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengenalan karakter dan budaya lokal bagi siswa sekolah dasar. Pemanfaatannya sebaiknya dipadukan dengan praktik bermain langsung di bawah pengawasan guru, terutama pada permainan yang menggunakan alat berisiko seperti Ketapel dan Pletokan. Penelitian ini memiliki keterbatasan. Analisis hanya dilakukan terhadap isi media oleh satu peneliti dan belum menguji keterpahaman, keterpakaian, ataupun dampak e-flipbook terhadap perilaku siswa. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih dari satu pengode, meminta penilaian validitas isi dari pakar atau guru, serta menguji penggunaan e-flipbook pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, *3*(1), 1–6. https://doi.org/10.62386/JISED.V3I1.115

Harsiwi, U. B. (Udi), & Arini, L. D. (Liss). (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I4.505

Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, *2*(1), 10–15. https://doi.org/10.55215/JPPGUSEDA.V2I1.988

Nisa, A. W., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan E-Flipbook Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(04), 234–246. https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V10I04.4870

Nofitasari, F. D., Supianto, S., & Saputri, D. Y. (2026). Pengembangan Media Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Surakarta untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, *14*(4), 1457–1472. https://doi.org/10.20961/DDI.V14I3.118085

Pradnyani, D. M. E., Bayu, G. W., & Widiastuti, N. P. K. (2026). E-Flipbook Berbasis Kontekstual Bermuatan Kearifan Lokal Bali pada Materi Gaya Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, *5*(1), 682–690. https://doi.org/10.31004/JPION.V5I1.1066

Primasari, E. P., Zudeta, E., Mitayani, M., & Zulmardi, Z. (2025). Implementasi Permainan Tradisional sebagi Media Pembelajaran Edukatif untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar 03 Batu Balang. *Menara Pengabdian*, *5*(2), 139–148. https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarapengabdian/article/view/7485

Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(3), 2001–2015. https://doi.org/10.51574/JRIP.V4I3.2286

Rahman, B., Fadlillah, M., Setyawan, A., & Ni'mah, A. T. (2024). Filosofi Lagu Permainan Anak "Lar-Olar Kolarjang" pada Masyarakat Madura. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, *9*(2), 213–218. https://doi.org/10.21107/METALINGUA.V9I2.27773

Rien Anitra, Mertika, Evinna Cinda Hendriana, Emi Sulistri, Wasis Suprapto, & Dina Anika Marhayani. (2026). Penguatan Karakter dan Pelestarian Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *7*(1), 457–464. https://doi.org/10.37339/JURPIKAT.V7I1.2939

Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, *2*(2), 212–219. https://doi.org/10.55606/JUPRIT.V2I2.2025

Ridwan Ardi, P., Eka Saputra, E., Zibar Parisu, C. L., & Jumiaty Permatasari, S. (2024). Studi Literature: Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran untuk Menanamkan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Catha : Jurnal Penelitian Kreatif Dan Inovatif* , *1*(1), 57–72. https://doi.org/10.31004/CATHA.V1I1.7