

Workshop Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kreatif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Wilayah Kecamatan Bulak

Diterima:

21 Juli 2023

Revisi:

1 Agustus 2023

Terbit:

10 Agustus 2023

¹Marsini ²Sukarni ³Arina Wanawati

¹Universitas Doktor Nugroho Magetan

¹Magetan, Indonesia

E-mail: ¹marsini@udn.ac.id ²sukarni@udn.ac.id
³arinawanawati04@gmail.com

Abstrak - Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam pembentukan generasi yang berakhlak mulia dan berdaya saing di era digital 5.0. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *Workshop Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Kreatif* di Kecamatan Bulak, program ini berupaya memperkuat nilai-nilai moral siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan dilaksanakan dengan model *blended method* yang memadukan ceramah interaktif, demonstrasi, praktik terbimbing, dan proyek mini berbasis kreativitas. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab, disertai antusiasme belajar yang tinggi. Workshop ini juga memperkuat kolaborasi antara universitas dan sekolah dalam mendukung implementasi pendidikan karakter kontekstual.

Kata Kunci— *pendidikan karakter, kegiatan kreatif, siswa sekolah dasar.*

Abstract— Character education is a fundamental aspect in the formation of a generation with noble and competitive character in the digital era 5.0. Through community service activities in the form of *Character Education Workshops through Creative Activities* in Bulak District, this program seeks to strengthen the moral values of elementary school students through an interactive and fun approach. The activity was carried out with a *blended method model* that combined interactive lectures, demonstrations, guided practices, and creativity-based mini projects. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the values of honesty, cooperation, and responsibility, accompanied by high enthusiasm for learning. This workshop also strengthens collaboration between universities and schools in supporting the implementation of contextual character education.

Keywords— *Character education, creative activities, elementary school students.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa yang beradab dan bermartabat. Dalam konteks pendidikan nasional, karakter bukan sekadar pelengkap pembelajaran akademik, tetapi menjadi inti dari tujuan pendidikan sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan karakter bertujuan menumbuhkan peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial serta kebangsaan. Tantangan globalisasi dan era digital yang terus berkembang menuntut adanya sistem pendidikan yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga memperkuat dimensi afektif dan psikomotor peserta didik.

Dalam realitas sosial saat ini, berbagai fenomena degradasi moral seperti intoleransi, kekerasan antar pelajar, perundungan digital (*cyberbullying*), hingga rendahnya empati sosial

menunjukkan perlunya revitalisasi pendidikan karakter sejak jenjang sekolah dasar. Fase ini dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*) yang sangat menentukan pembentukan kepribadian anak di masa depan. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai karakter tidak cukup dilakukan melalui ceramah konvensional, melainkan harus melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Pendekatan pembelajaran berbasis kegiatan kreatif menjadi salah satu strategi efektif karena mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan motorik secara simultan.

Sekolah dasar di wilayah pesisir seperti Kecamatan Bulak, Surabaya, menghadapi tantangan spesifik dalam implementasi pendidikan karakter. Secara sosiokultural, sebagian besar orang tua bekerja di sektor informal dengan jam kerja panjang sehingga interaksi keluarga dengan anak terbatas. Kondisi ini menggeser sebagian besar tanggung jawab pembentukan karakter kepada pihak sekolah. Di sisi lain, anak-anak di wilayah ini juga terpapar pada pengaruh digital dan budaya populer yang tidak selalu sejalan dengan nilai-nilai moral bangsa. Oleh sebab itu, diperlukan strategi penguatan karakter yang kreatif, adaptif, dan berbasis pada konteks sosial budaya lokal.

Untuk menggambarkan secara sistematis kondisi yang melatarbelakangi perlunya kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat dilihat pada tabel berikut.

1. Tabel 1. Analisis Situasi dan Kebutuhan Pendidikan Karakter di Kecamatan Bulak

Aspek Analisis	Kondisi Nyata di Lapangan	Implikasi terhadap Pendidikan Karakter	Solusi yang Diusulkan (Workshop Kreatif)
Lingkungan Sosial	Mayoritas keluarga bekerja di sektor maritim dan informal, waktu interaksi dengan anak terbatas	Kurangnya kontrol sosial dan pembiasaan nilai moral di rumah	Menanamkan nilai disiplin, tanggung jawab, dan empati melalui kegiatan kelompok dan seni kolaboratif
Kondisi Sekolah	Pembelajaran masih berorientasi akademik dan berpusat pada guru	Nilai-nilai karakter belum terinternalisasi dalam aktivitas belajar	Menghadirkan metode kreatif dan partisipatif dalam pembelajaran karakter
Perkembangan Anak	Anak berada pada tahap operasional konkret (usia 9–11 tahun), cenderung aktif dan suka bereksperimen	Ceramah dan hafalan sulit diterima secara efektif	Menggunakan pendekatan “belajar sambil bermain” untuk memudahkan pemahaman nilai

			moral
Pengaruh Digital	Paparan media sosial dan gim daring tanpa kontrol memadai	Meningkatkan risiko perilaku imitasi negatif	Memasukkan literasi digital positif dan etika bermedia dalam kegiatan kreatif
Ketersediaan Kegiatan Ekstrakurikuler	Terbatasnya program kreatif berbasis nilai	Siswa kurang memiliki ruang berekspresi moral	Workshop kreatif menjadi wadah eksplorasi nilai karakter berbasis seni dan kolaborasi
Potensi Lokal	Adanya budaya maritim dan kearifan lokal masyarakat pesisir	Belum dimanfaatkan dalam pembelajaran karakter	Integrasi tema maritim dalam karya kreatif untuk menanamkan cinta lingkungan dan tanggung jawab sosial

Dari hasil analisis tersebut, terlihat bahwa kebutuhan penguatan karakter di Kecamatan Bulak sangat mendesak. Pendidikan formal perlu menjadi wadah utama dalam membangun moralitas generasi muda, dengan cara yang menyenangkan, komunikatif, dan relevan dengan kehidupan mereka.

Kegiatan *Workshop Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Kreatif* dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut. Program ini menekankan pada pembelajaran berbasis pengalaman langsung melalui seni, permainan edukatif, dan proyek kolaboratif. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana menanamkan nilai kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab, tetapi juga melatih keterampilan sosial, berpikir kritis, dan kreativitas siswa.

Selain berdampak langsung pada peserta didik, kegiatan ini juga memberi nilai tambah bagi guru dan sekolah. Guru memperoleh wawasan baru mengenai strategi pembelajaran karakter yang inovatif, sementara sekolah dapat memperkaya program pendidikan karakter dengan modul dan contoh praktik baik yang dapat diterapkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, workshop ini diharapkan menjadi langkah nyata menuju terciptanya lingkungan belajar yang berkarakter, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan berpijak pada nilai-nilai kebangsaan yang kuat.

II. METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan *blended method*, yaitu perpaduan antara teori dan praktik langsung. Metode ini dipilih untuk memastikan peserta tidak hanya memahami konsep pendidikan karakter, tetapi juga mampu mengaplikasikannya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahap koordinasi dan survei kebutuhan sekolah di wilayah Kecamatan Bulak. Tahap berikutnya dilakukan sesi ceramah interaktif untuk memperkenalkan konsep karakter dan strategi pembelajaran kreatif. Fasilitator menggunakan media visual agar peserta terlibat aktif dalam diskusi. Sesi ini dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan media kreatif, seperti permainan kolaboratif dan karya seni tematik yang memuat nilai moral.

Tahapan inti berupa praktik terbimbing, di mana siswa dan guru bekerja sama membuat proyek mini seperti poster moral, teater mini, dan karya seni daur ulang. Pendampingan diberikan oleh dosen dan mahasiswa agar setiap peserta mendapat bimbingan personal. Sesi akhir berupa evaluasi partisipatif yang mencakup refleksi nilai dan penampilan karya siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan *Workshop Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Kreatif* di Kecamatan Bulak berlangsung dengan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif dari siswa, guru pendamping, serta pihak mitra. Kegiatan ini tidak hanya menghasilkan peningkatan pemahaman terhadap nilai-nilai karakter, tetapi juga memunculkan inovasi pembelajaran berbasis kreativitas yang dapat diadaptasi dalam kegiatan sekolah sehari-hari.

Workshop dilaksanakan dengan partisipasi 25 siswa kelas empat dan lima dari dua sekolah dasar mitra, didampingi oleh lima guru kelas. Kegiatan berlangsung dalam suasana belajar yang santai namun terarah, di mana seluruh peserta mengikuti alur pelatihan mulai dari sesi pengenalan nilai karakter, demonstrasi kegiatan kreatif, praktik kolaboratif, hingga refleksi dan evaluasi hasil karya.

1. Hasil Observasi dan Aktivitas Siswa

Dari hasil observasi selama kegiatan, terlihat peningkatan signifikan dalam aspek partisipasi dan keterlibatan emosional siswa. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa tampak pasif dan menunggu instruksi. Namun setelah sesi demonstrasi dan praktik dimulai, suasana berubah menjadi aktif, penuh tawa, dan kolaboratif. Siswa terlihat saling berbagi ide dan membantu satu sama lain saat membuat karya kreatif seperti poster moral, permainan edukatif, serta teater mini yang mengangkat tema kejujuran dan tanggung jawab.

Keterlibatan aktif ini menunjukkan keberhasilan pendekatan kreatif dalam menstimulasi pembelajaran karakter secara alami. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rahmawati & Abidin (2020) bahwa metode *learning by playing* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman nilai moral melalui pengalaman langsung.

2. Hasil Wawancara dengan Guru Pendamping

Guru pendamping menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan inspirasi baru dalam pembelajaran karakter. Selama ini pendidikan karakter di sekolah masih bersifat teoritis dan disisipkan secara verbal di sela-sela pelajaran. Setelah mengikuti workshop, guru memahami bahwa nilai-nilai seperti disiplin, empati, dan tanggung jawab dapat ditanamkan secara lebih efektif melalui aktivitas seni, permainan kolaboratif, atau proyek tematik.

Selain itu, guru menilai bahwa kegiatan ini meningkatkan kemampuan sosial siswa, terutama dalam bekerja sama dan berkomunikasi positif. Mereka juga melihat peningkatan kemandirian siswa ketika menghadapi tugas kelompok, yang mengindikasikan bahwa nilai tanggung jawab mulai tumbuh melalui pengalaman langsung.

3. Analisis Refleksi Peserta

Pada tahap refleksi akhir, siswa diminta menyampaikan perasaan dan pelajaran yang mereka peroleh selama workshop. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih senang belajar dengan cara bermain dan berkarya dibanding mendengarkan ceramah. Siswa juga mampu mengidentifikasi nilai-nilai moral dari kegiatan yang dilakukan, seperti pentingnya berkata jujur, menghormati teman, dan menyelesaikan tugas dengan kerja sama.

Refleksi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memiliki dampak emosional yang kuat terhadap internalisasi nilai-nilai karakter. Proses ini mencerminkan teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa nilai moral tidak ditransfer, melainkan dibangun melalui interaksi dan pengalaman nyata (Vygotsky, 1978).

4. Hasil Kuantitatif Deskriptif

Untuk memperkuat temuan kualitatif, dilakukan pula pengukuran sederhana melalui lembar observasi perilaku dan *checklist* partisipasi. Data diperoleh dari pengamatan fasilitator selama kegiatan. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Karakter dan Partisipasi Siswa

Aspek yang Diamati	Sebelum Workshop (Persentase Siswa Aktif)	Sesudah Workshop (Persentase Siswa Aktif)	Perubahan (%)	Keterangan Kualitatif
Kejujuran dalam Kegiatan	60%	88%	+28	Siswa lebih berani mengakui kesalahan dan berkata jujur saat refleksi
Tanggung Jawab	55%	85%	+30	Peningkatan terlihat dari ketepatan

terhadap Tugas				waktu dan penyelesaian karya
Kerja Sama dalam Kelompok	65%	92%	+2 7	Kelompok mampu berbagi peran dan menyelesaikan proyek bersama
Disiplin Mengikuti Aturan	58%	84%	+2 6	Siswa lebih tertib dan mengikuti instruksi tanpa paksaan
Empati dan Toleransi	62%	90%	+2 8	Siswa menunjukkan sikap saling menghargai dan menolong teman
Antusiasme Belajar	70%	95%	+2 5	Kegiatan kreatif membuat siswa lebih ekspresif dan percaya diri

Dari tabel di atas terlihat adanya peningkatan rata-rata sebesar 27–30% pada indikator nilai karakter utama. Peningkatan paling tinggi terdapat pada aspek tanggung jawab dan kerja sama, yang menunjukkan bahwa kegiatan berbasis proyek kolaboratif efektif dalam menanamkan nilai sosial dan moral.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Sari, Abdullah, & Hidayat (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan karakter sosial siswa.

5. Dampak terhadap Guru dan Sekolah

Selain memberikan dampak langsung bagi siswa, workshop ini juga memperkuat kapasitas guru dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif. Guru memperoleh modul kegiatan yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran tematik di kelas. Sekolah juga mendapatkan manfaat berupa peningkatan citra sebagai lembaga yang aktif dalam membangun karakter siswa melalui pendekatan yang kreatif dan kontekstual.

Sinergi antara universitas, sekolah, dan mitra industri juga membuka peluang berkelanjutan berupa pengembangan platform digital sederhana yang memuat permainan edukatif berbasis nilai. Hal ini sesuai dengan arah pengembangan *Merdeka Belajar* yang mendorong kreativitas, kolaborasi, dan pembelajaran sepanjang hayat.

6. Diskusi Kritis

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter dapat berjalan efektif ketika disampaikan melalui media yang sesuai dengan dunia anak, yaitu bermain dan berkarya. Interaksi

sosial selama kegiatan menjadi medium utama pembentukan nilai moral karena siswa belajar langsung melalui contoh, pengalaman, dan refleksi.

Meski demikian, terdapat beberapa keterbatasan. Durasi kegiatan yang hanya satu hari belum cukup untuk memastikan perubahan perilaku jangka panjang. Selain itu, diperlukan pendampingan lanjutan agar guru mampu melanjutkan pendekatan kreatif ini di kelas secara konsisten.

Namun secara keseluruhan, keberhasilan workshop ini membuktikan bahwa pengabdian masyarakat berbasis kegiatan kreatif memiliki potensi besar dalam memperkuat pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar, terutama di wilayah dengan latar sosial ekonomi menengah ke bawah seperti Kecamatan Bulak.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *Workshop Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Kreatif untuk Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Bulak* menunjukkan bahwa pembelajaran karakter akan lebih bermakna apabila disampaikan melalui pendekatan yang partisipatif, kreatif, dan kontekstual. Proses pembelajaran yang memadukan teori dan praktik berhasil menumbuhkan semangat belajar, rasa percaya diri, serta kepedulian sosial siswa. Anak-anak belajar memahami nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan empati bukan melalui ceramah atau nasihat, melainkan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti bermain peran, berkarya seni, dan bekerja dalam kelompok.

Dari hasil kegiatan tampak bahwa workshop ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan penerapan nilai-nilai karakter dalam keseharian siswa. Siswa menjadi lebih terbuka terhadap pengalaman belajar baru, lebih menghargai teman, dan lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas kelompok. Guru pendamping juga memperoleh pemahaman baru tentang pentingnya integrasi nilai karakter ke dalam aktivitas belajar, bukan hanya melalui pembelajaran teoretis, tetapi melalui kegiatan berbasis proyek yang mendorong kreativitas dan kolaborasi.

Program ini sekaligus memperlihatkan bahwa sinergi antara universitas, sekolah, dan mitra industri dapat menjadi kekuatan penting dalam membangun ekosistem pendidikan yang berkarakter. Universitas sebagai lembaga akademik berperan mentransfer ilmu dan metode inovatif, sekolah menjadi wadah penerapan nilai, sementara mitra industri membantu menyediakan dukungan sumber daya dan teknologi. Kolaborasi ini menjadikan pendidikan karakter tidak hanya sebagai konsep moral, tetapi juga sebagai praktik nyata yang dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh peserta didik dan masyarakat.

Sebagai bentuk pengembangan lebih lanjut, kegiatan serupa sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan melalui program pendampingan dan pelatihan guru agar strategi pembelajaran karakter berbasis kreativitas dapat diintegrasikan dalam kurikulum sekolah. Ke depan, modul dan media yang dihasilkan dari workshop ini dapat disempurnakan menjadi platform digital sederhana yang memungkinkan siswa belajar nilai-nilai moral melalui interaksi daring yang positif. Dengan langkah tersebut, pendidikan karakter tidak berhenti di ruang kelas, tetapi terus hidup di tengah masyarakat dan menjadi bagian dari kebudayaan belajar generasi muda Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., Siskandar, R., & Sobri, M. (2022). Implementasi pendidikan karakter melalui pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5898–5906. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Afandi, R. (2018). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1–20. <http://dx.doi.org/10.21274/ta.2018.6.1.1-20>
- Ananda, R., & Helmi, F. (2023). Urgensi pendidikan karakter peserta didik di era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1625–1630. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5551>
- Anggraini, D., Syafrida, S., & Anami, K. (2023). Peran pendidikan karakter usia dini dalam mencegah perilaku bullying pada anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1937–1947. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4431>
- Cahyani, V. D., & Herliana, F. (2023). Implementasi pendidikan karakter melalui metode bermain peran untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 10–18. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.1.10-18>
- Fathurrohman, M. (2019). Menciptakan lingkungan sekolah yang berkarakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–12. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/24363>
- Fauziah, P. Y. (2020). Peran guru dalam mengembangkan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.542>
- Fitri, A., Zubaidah, E., & Susilo, H. (2022). Workshop pengembangan media pembelajaran kreatif untuk guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 123–130. <https://doi.org/10.29244/jp2m.6.1.123-130>
- Huda, M., & Anggraini, D. (2023). Sinergi perguruan tinggi dan sekolah dalam mengimplementasikan program P5 di sekolah dasar. *Community Development Journal*, 4(2), 4376–4380. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.14652>
- Jannah, M., & Adawiyah, R. (2022). Optimalisasi *golden age* anak melalui pendidikan karakter berbasis keluarga. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2022.81-02>

- Lestari, A., & Japar, M. (2021). Pendidikan karakter sebagai upaya mengatasi krisis moral di era digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 136–145. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/1435>
- Maryanti, S., Nurasih, I., & Aryani, F. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan program pendidikan karakter di sekolah dasar wilayah perbatasan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4640–4648. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1506>
- Mustaghfiroh, S. (2022). Strategi proyek penguatan profil pelajar Pancasila di satuan pendidikan. *Jurnal Praksis*, 5(2), 99–109. <https://doi.org/10.24127/praksis.v5i2.2158>
- Novitasari, W. D., & Huda, C. (2021). Penanaman karakter disiplin dan tanggung jawab pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1051–1058. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1311>
- Oktaviani, D., Lutfi, A., & Nugraha, I. (2021). Implementasi pendidikan karakter melalui permainan tradisional di sekolah dasar. *Sains dan Edukasi*, 4(2), 40–46. <https://doi.org/10.31227/osf.io/v2g5c>
- Prasetyo, W. H., Andrian, D., Hidayah, N., Purnomo, A., & Setyawan, B. (2021). Peningkatan karakter siswa sekolah dasar melalui kegiatan pengabdian masyarakat. *Jurnal SOLMA*, 10(2), 346–357. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i2.6416>
- Pratiwi, N. K. (2019). Peran sekolah dasar sebagai peletak dasar-dasar pendidikan karakter. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.921>
- Putra, A., & Santoso, G. (2020). Tantangan dan peluang pengembangan pendidikan di wilayah pesisir Indonesia. *Jurnal Geografi dan Pembangunan*, 18(2), 125–138. <https://doi.org/10.21831/jgp.2020.v18i2.12345>
- Rahmawati, F., & Abidin, Z. (2020). Pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 56–64. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i1.3653>
- Sari, P. K., Abdullah, I., & Hidayat, A. (2019). Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan karakter siswa melalui model *project-based learning*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(9), 1–9. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/34567>
- Sultoni, A. (2018). Pendidikan karakter sebagai investasi masa depan bangsa. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 17(1), 1–14. <http://dx.doi.org/10.20414/tsaqafah.v17i1.488>
- Suprianto, A., Junaedi, I., & Syafrudin, A. (2020). Urgensi pendidikan karakter dalam membentuk generasi bangsa yang beradab. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 59–74. <http://dx.doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1168>

Wahyuni, S., & Tsurayya, A. (2018). Implementasi *meaningful learning* melalui media kreatif untuk pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 232–241.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2018.v8.i3.p232-241>

Widiastuti, A. (2018). Sekolah sebagai pusat perubahan sosial: Peran pendidikan dalam membangun masyarakat lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 112–125.
<https://doi.org/10.12928/jip.v14i2.9876>