



PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMUNITAS KAGEM JOGJA DALAM PENINGKATAN PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI BUDAYA 5S

Creating Learning Media In The Kagem Jogja Community To Increase The Cultivation Of Character Education Through 5s Culture

Kartika Sari Yudaningsgar^{1*}, Rivga Agusta¹, Haryoko², Berlian Aji Putra Wijaya¹, Viki Okta Vianda¹, Muhammad Rifai Candra Prasetya¹, Belinda Putri², Shahrul Amir Romadhon²

¹Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta, ²Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta

Jalan Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55283

*Alamat Korespondensi: kartikaningsgar@amikom.ac.id

(Tanggal Submission: 21 September 2024, Tanggal Accepted : 24 November 2024)



Kata Kunci :

Media Pembelajaran, Pendidikan Karakter, Budaya 5S, Komunitas Kagem Jogja

Abstrak :

Lingkungan pergaulan dan media sosial menjadi salah satu dari faktor yang menyebabkan anak-anak menjadi kurang dalam menerapkan pendidikan karakter 5S. Anak-anak dan remaja cenderung lebih mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitar, termasuk teman sebaya. Adapun pergaulan dengan teman sebaya yang kurang memperhatikan adab sopan santun dapat menjadi penghambat dalam menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Hal ini juga dialami oleh pengelola dan juga relawan Komunitas Kagem Jogja. Komunitas ini adalah rumah belajar non profit yang ditujukan untuk anak-anak yang ada di wilayah Sardonoharjo, Ngaglik Sleman, Yogyakarta. Pengabdian masyarakat ini berupa pembuatan media pembelajaran sebagai stimulasi penanaman pendidikan karakter melalui budaya 5S, pada komunitas Kagem Jogja. Tujuan kegiatan ini yaitu agar Punggawa (relawan) terbantu dalam menyampaikan materi pendidikan karakter 5S dengan menggunakan media pembelajaran. Harapannya, dapat mempermudah dalam penyampaian materi pendidikan karakter 5S pada anak-anak, dan anak-anak juga lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari 5 tahap, yaitu Diskusi kebutuhan mitra, analisis permasalahan mitra, pengumpulan bahan dan materi, pembuatan media pembelajaran, penyerahan media pembelajaran kepada mitra, dan tahap evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu tersedianya 2 media pembelajaran berupa poster dan video yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi tentang pendidikan karakter 5S pada anak-anak di Komunitas Kagem Jogja. Kesimpulan dari pengabdian berupa pembuatan media pembelajaran ini yaitu, punggawa (relawan) terbantu dengan adanya media pembelajaran tersebut, dan akan

menggunakan media pembelajaran tersebut untuk menyampaikan materi pendidikan karakter 5S pada anak-anak.

Key word :

*Learning Media,
Character
Education, 5S
Culture, Kagem
Jogja Community*

Abstract :

The social environment and social media are some factors that cause children to need help implementing 5S character education. Children and teenagers tend to be more easily influenced by their surroundings, including their peers. Associating with peers who ignore good manners can hinder internalizing these values. The managers and volunteers of the Kagem Jogja Community also experience this. This community is a non-profit learning house for children in the Sardonoarjo area, Ngaglik Sleman, Yogyakarta. This community service takes the form of creating learning media to stimulate the cultivation of character education through 5S culture in the Kagem Jogja community. This activity aims to help Punggawa (volunteers) deliver 5S character education material using learning media. The hope is that it will make delivering 5S character education material easier for children and that children will also more easily understand the material presented. The method for implementing this activity consists of 5 stages: discussion of partner needs, analysis of partner problems, collection of materials and materials, creation of learning media, delivery of learning media to partners, and evaluation stage. The result of this community service activity is the availability of 2 learning media in the form of posters and videos, which can be used to convey material about 5S character education to children in the Kagem Jogja Community. The conclusion from this service in the form of making learning media is that this learning media helps the retainers (volunteers) and will use this learning media to convey 5S character education material to children.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Yudaninggar, K. S., Agusta, R., Haryoko., Wijaya, B. A. P., Vianda, V. O., Prasetya, M. R. C., Putri, B., & Romadhon, S. A. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran pada Komunitas Kagem Jogja dalam Peningkatan Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Budaya 5S. *Jurnal Abdi Insani*, 11(4), 2370-2377. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i4.1999>

PENDAHULUAN

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang berbunyi tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan tetapi juga membentuk karakter agar nantinya lahir generasi masa depan bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter nilai luhur bangsa dan agama (Indonesia, n.d.). Pada hakikatnya, pendidikan karakter tersebut didefinisikan sebagai usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik (habituation) sehingga peserta didik mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya (Yandri, 2022). Pendidikan karakter tidak dapat terlihat hasilnya dalam jangka waktu pendek, namun Pendidikan karakter harus selalu diajarkan berulang-ulang, terus menerus dijadikan kebiasaan, serta dilatih secara konsisten dan kemudian barulah pada akhirnya dapat menjadi karakter bagi anak-anak.

Pendidikan karakter merupakan aspek krusial dalam pembentukan kepribadian anak-anak. Di tengah dinamika masyarakat modern, pendidikan karakter menjadi landasan penting dalam memastikan generasi muda memiliki nilai-nilai moral yang kuat untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Salah satu model pendidikan karakter yang dapat diimplementasikan adalah konsep 5S, yang mencakup Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun. Penanaman pendidikan karakter beraneka ragam caranya, diantaranya dengan pembiasaan budaya 5S yang dapat diterapkan



keluarga dalam keseharian siswa sebagai upaya membentuk Profil Pelajar Pancasila yang berakhlak mulia (Tsanja & Rigianti, 2023). Pendidikan karakter pada anak-anak memiliki dampak jangka panjang yang signifikan terhadap pembentukan kepribadian mereka. Masa pertumbuhan merupakan waktu yang krusial untuk menanamkan nilai-nilai positif yang akan membentuk dasar moral dan etika anak. Oleh karena itu, perlu adanya suatu program pendidikan karakter yang tidak hanya relevan dengan budaya lokal tetapi juga mampu menangkap perhatian dan partisipasi aktif anak-anak. Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) diadaptasi sebagai kerangka pendidikan karakter karena mencerminkan nilai-nilai positif yang ingin ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak di Komunitas Kagem Jogja. Senyum menciptakan keceriaan, sapa dan salam merangsang sikap bersahabat, sopan menunjukkan etika berkomunikasi, dan santun menunjukkan sikap hormat terhadap sesama.

Adapun tujuan penanaman budaya 5S terhadap pembentukan karakteristik peserta didik pada siswa yaitu (Sarwina *et al.*, 2022): a) Mengembangkan kepribadian peserta didik dengan baik sehingga menekankan peserta didik agar mempunyai rasa hormat serta memiliki belas kasih. b) Peserta didik lebih menggunakan kata yang sopan saat berbicara dengan orang yang lebih tua dan teman sebayanya. c) Peserta didik diharapkan untuk selalu tersenyum agar merasa lebih damai dan Bahagia. d) Peserta didik harus saling menyapa agar untuk saling akrab dan saling berinteraksi. Sedangkan tujuan dalam konteks MBKM yaitu memberikan pengalaman belajar di luar kampus kepada mahasiswa. MBKM menekankan pada pengalaman belajar di luar kampus sebagai bagian dari pengembangan belajar mahasiswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam implementasi program di masyarakat, sehingga meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka di luar lingkungan akademis. Mahasiswa akan berkontribusi dan terlibat langsung dalam rangkaian pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, kemudian mahasiswa akan mendapatkan pengalaman belajar di luar kampus setara dengan paling sedikit 6 sks.

Rumah Belajar Kreatif Kaki Gunung Merapi (KAGEM) Yogyakarta merupakan komunitas nonprofit yang bergerak di berbagai kegiatan: sosial, pendidikan, pemberdayaan ekonomi masyarakat. Komunitas ini dibangun dengan semangat berbagi kepada sesama anggota masyarakat terutama bagi mereka yang membutuhkan. Lembaga ini berdiri tanggal 19 Oktober 2011 dan baru diumumkan secara resmi kepada masyarakat luas pada tanggal 22 Januari 2012. Komunitas Kagem Jogja ini dibentuk untuk anak-anak yang ada di wilayah Sardonoharjo, Ngaglik Sleman, Yogyakarta. Komunitas Kagem Jogja merupakan sebuah “wadah belajar” bagi mereka yang membutuhkan. Komunitas yang terletak di Desa Sardonoharjo, Kec. Ngaglik, Kab. Sleman ini telah berdiri secara resmi sejak 19 Oktober 2012. Selain kegiatan belajar mengajar yang diadakan rutin tiap pekan, Kagem Jogja juga mengadakan kegiatan bermanfaat lainnya seperti wisata edukasi, pesantren kilat, baksos, kelas bahasa Inggris, bimbel inspirasi bagi peserta didik, *parenting* bagi orang tua peserta didik, jagongan kagem bagi para pengurus, serta kunjungan komunitas.



Gambar 1. Salah satu kegiatan di Kagem Jogja bersama Punggawa Kagem Jogja

Dalam menjalankan kegiatan, Kagem Jogja dibantu oleh para relawan yang disebut Punggawa yang umumnya terdiri dari mahasiswa/i dari berbagai instansi yang ada di Yogyakarta. Gambar 1 menunjukkan salah satu aktivitas belajar anak-anak peserta didik bersama Punggawa di Kagem Jogja. Para relawan terjun ke lapangan dengan tujuan yang sama, yaitu membantu sesama untuk menimba ilmu dan memberikan manfaat yang diharapkan dapat berpengaruh dalam jangka yang sangat panjang baik untuk peserta didik, punggawa, maupun masyarakat umum. Lingkungan pergaulan dan media sosial menjadi salah satu dari faktor yang menyebabkan anak-anak menjadi kurang dalam menerapkan pendidikan karakter 5S. Anak-anak dan remaja cenderung lebih mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitar, termasuk teman sebaya. Adapun pergaulan dengan teman sebaya yang kurang memperhatikan adab sopan santun dapat menjadi penghambat dalam menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Selain itu, pengaruh media sosial juga dapat menjadi faktor signifikan dalam membentuk perilaku dan nilai-nilai pada anak-anak. Anak-anak yang lebih banyak terpapar dengan konten yang tidak mendukung pendidikan 5S, seperti perilaku tidak sopan atau tidak santun di media sosial, maka mereka mungkin cenderung meniru atau mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media sosial juga dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari hal-hal yang lebih penting, termasuk belajar dan menginternalisasi nilai-nilai positif seperti sopan santun.

Situasi tersebut yang kemudian juga dihadapi oleh Bu Farid, sebagai pengelola Komunitas Kagem Jogja, dan para Punggawa di Komunitas Kagem Jogja. Etika sopan santun anak-anak di Komunitas Kagem Jogja cenderung rendah, anak-anak juga kurang adanya kesadaran untuk menghormati orang yang lebih tua. Oleh karena itu, dirasa perlu dan penting untuk memperkuat pendidikan karakter mereka agar dapat tumbuh sebagai individu yang berkualitas. Saat ini ada sekitar 90 anak-anak yang belajar di Komunitas Kagem Jogja, mulai dari yang termuda usia 3 tahun. Sedangkan yang rutin datang di agenda harian Komunitas Kagem Jogja adalah sejumlah 35 anak.

METODE KEGIATAN

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan penerapan permainan *board game* 5S dilakukan pada hari Senin, 14 Oktober 2024 di Hotel Fortuna Grande, Seturan, Yogyakarta. Adapun peserta kegiatan ini adalah para Punggawa (relawan) Kagem Jogja. Peserta yang hadir sejumlah 18 orang. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu dengan pembuatan media pembelajaran dengan tema pendidikan karakter 5S. Adapun pelaksanaan kegiatan tersebut meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. **Diskusi kebutuhan mitra** pengabdian masyarakat. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Dalam diskusi ini, tim pengabdian masyarakat menemukan permasalahan dan kebutuhan mitra terkait penanaman pendidikan karakter 5S pada anak-anak.
2. **Analisis permasalahan mitra.** Setelah memahami kebutuhan mitra, tim pengabdian masyarakat melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi mitra, khususnya dalam hal pendidikan karakter 5S pada anak-anak. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat benar-benar relevan dan mampu memberikan solusi atas permasalahan yang ada.
3. **Pengumpulan bahan dan materi** untuk membuat media pembelajaran. Tim pengabdian masyarakat mengumpulkan referensi yang relevan dengan tema pendidikan karakter 5S. Pengumpulan materi ini juga melibatkan penyusunan konten yang kreatif dan menarik untuk dimasukkan dalam media pembelajaran, sehingga pesan pendidikan karakter dapat disampaikan dengan efektif pada audiens anak-anak.
4. **Pembuatan media pembelajaran,** pada tahap ini, tim pengabdian masyarakat mulai merancang dan membuat media pembelajaran sesuai hasil analisis dan materi serta referensi yang telah dikumpulkan. Media ini bisa berupa video dan poster guna mendukung pemahaman karakter 5S dengan baik.
5. **Penyerahan media pembelajaran kepada mitra.** Media pembelajaran yang telah dibuat diserahkan kepada mitra. Penyerahan media pembelajaran ini dilakukan dengan *screening* video pembelajaran dan poster, dan diserahkan melalui perwakilan Punggawa (relawan).

6. **Tahap evaluasi** dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang telah diberikan. Tim pelaksana bersama mitra melakukan evaluasi dengan memberikan kuesioner kepada Punggawa (relawan) mengenai media pembelajaran yang sudah dibuat dan diberikan. Evaluasi ini penting untuk mengetahui apakah tujuan pengabdian masyarakat telah tercapai dan memberi ruang untuk perbaikan jika diperlukan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada rencana yang telah dibuat, pada bagian ini akan menjelaskan mengenai hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian dari Universitas Amikom Yogyakarta bekerja sama dengan Komunitas Kagem Jogja. Program pengabdian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang mendukung pendidikan karakter 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun) bagi anak-anak. Dalam pembelajaran peranan media sangat penting dan strategis. Media sebagai segala wujud yang dapat dipakai sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik (warga belajar) sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar ke tingkat yang lebih efektif dan efisien (Isa, 2020). Media pembelajaran yang dihasilkan dalam kegiatan ini terdiri dari media pembelajaran visual berupa poster dan media pembelajaran audiovisual berupa video. Kedua media ini diharapkan dapat digunakan oleh para Punggawa (relawan) dalam mengajarkan nilai-nilai 5S dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Adapun kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dan menghasilkan dua media pembelajaran, yang terdiri dari:

1. Media Pembelajaran Visual (Poster)

Poster yang dihasilkan dalam kegiatan ini didesain dengan konsep yang sederhana, namun menarik dan edukatif untuk membantu anak-anak memahami pendidikan karakter 5S. Poster dibuat dengan tampilan visual yang penuh warna, ilustrasi yang menarik, dan teks yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Setiap elemen poster dirancang untuk menonjolkan pesan utama tentang pentingnya penerapan 5S dalam kehidupan sehari-hari. Gambar 3. menyajikan visual poster yang berjudul Mari kita Budayakan 5S. Poster ini dicetak dalam dua versi, yaitu ukuran A3 dan ukuran besar berupa banner 2x2 meter.



Gambar 3. Desain Poster 5S

Poster ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat dipasang di tempat-tempat strategis yang sering terlihat oleh anak-anak, seperti di gazbo tempat anak-anak belajar, di lingkungan Komunitas Kagem Jogja. Tujuan dari penggunaan poster ini adalah untuk memperkuat pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai 5S melalui media visual yang mereka lihat sehari-hari. Temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Lusi Sulfany dkk, menegaskan bahwa penggunaan media poster dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa (Sulfany *et al.*, 2023). Dengan adanya poster ini, diharapkan anak-anak lebih termotivasi untuk mempraktikkan nilai-nilai Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun dalam keseharian mereka.

2. Media Pembelajaran Audio Visual (Video)

Media pembelajaran audiovisual berupa video dikembangkan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Video ini memuat konten edukatif yang menjelaskan masing-masing situasi yang menggambarkan nilai dalam 5S dengan cara yang kreatif dan komunikatif. Video disajikan dengan narasi yang mudah dipahami, animasi yang menarik, serta musik latar yang mendukung suasana pembelajaran agar lebih menyenangkan. Media audio visual dianggap sebagai sebuah media yang memiliki kemampuan yang menarik dan lebih baik (Wati, 2016). Media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar (Ichsan *et al.*, 2021).



Gambar 5. Video Pembelajaran 5S

Gambar 5 menunjukkan scene pembuka video pembelajaran yang menampilkan judul, yaitu: Belajar 5S yuk!. Adapun proses pembuatan video melibatkan tahap perencanaan konten, produksi, hingga editing untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak. Video juga dirancang agar dapat diputar di berbagai perangkat, seperti *smartphone*, laptop, proyektor, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Melalui media video ini, anak-anak dapat belajar sambil menonton cerita-cerita menarik yang mengajarkan pentingnya bersikap senyum, salam, sapa, sopan, dan santun.



Gambar 6. Scene dalam Video Pembelajaran 5S

Penggunaan video dalam pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar, karena mereka dapat melihat contoh-contoh penerapan nilai 5S dalam kehidupan sehari-hari secara langsung. Gambar 6. menunjukkan salah satu scene dalam video pembelajaran yang menjelaskan mengenai 5S dan contoh situasi penerapan 5S pada kehidupan sehari-hari. Video ini menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan karakter 5S dengan cara yang tidak monoton dan lebih *engaging*. Penggunaan media audio visual yang menarik dan memiliki kemampuan lebih baik bisa memotivasi dan membangkitkan minat siswa untuk menjalani proses belajar mengajar lebih fokus dan lebih rajin belajar sehingga kegiatan belajar dapat lebih efektif (Setiyawan, 2021).

Pendidikan karakter dan penerapan budaya 5S berpengaruh baik kepada anak-anak, hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian Desy Nurlaida Khotimah yang menyatakan bahwa dengan implementasi pendidikan karakter melalui kegiatan 5S di sekolah dasar dapat memberikan pengaruh yang signifikan kepada karakter siswa (Khotimah, 2019). Kedua media pembelajaran tersebut dirancang agar relevan dengan dunia anak-anak, menarik perhatian, dan mudah dipahami, sehingga nilai-nilai yang diajarkan dapat lebih mudah diinternalisasi. Pembuatan media pembelajaran ini merupakan langkah strategis untuk mendukung para relawan dalam proses pengajaran, sehingga pendidikan karakter dapat disampaikan dengan cara yang lebih kreatif dan berdampak. Dengan dukungan dari media pembelajaran yang tepat, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan karakter positif yang akan menjadi bekal penting bagi mereka di masa depan.

Punggawa (relawan) terbantu dengan adanya media pembelajaran tersebut, dan akan menggunakan media pembelajaran tersebut untuk menyampaikan materi pendidikan karakter 5S pada anak-anak. Adapun evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh para Punggawa. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan seputar pemanfaatan media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil dari evaluasi tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 71,43% Punggawa sangat setuju bahwa media pembelajaran video dapat membantu dalam menyampaikan pembelajaran pendidikan 5S pada anak-anak, sedangkan sisanya sebanyak 21,43% menyatakan setuju, dan 7,14% menyatakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar Punggawa merasa terbantu dengan adanya video pembelajaran yang dibuat oleh tim pengabdian masyarakat. Sedangkan sebanyak 50% Punggawa menyatakan sangat setuju bahwa media pembelajaran poster dapat membantu mempermudah anak-anak mengingat dan menerapkan mengenai pendidikan karakter 5S, 42,86% menyatakan setuju, dan sisanya 7,14% menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa poster, sebagai media pembelajaran visual, dapat membantu Punggawa untuk mempermudah mengingatkan anak-anak dengan pembelajaran pendidikan karakter 5S pada kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini terlaksana dan berjalan dengan lancar. Adapun keberhasilan kegiatan ini ditunjukkan dari hasil evaluasi melalui kuesioner yang menunjukkan hasil berupa pernyataan dari mitra bahwa media pembelajaran berupa video dan poster dapat membantu

dalam menyampaikan pembelajaran pendidikan 5S pada anak-anak mempermudah anak-anak mengingat dan menerapkan mengenai pendidikan karakter 5S.

Adapun saran yang dapat diberikan dalam pengabdian masyarakat ini yaitu dengan melakukan sosialisasi pada orang tua wali siswa Kagem Jogja tentang pentingnya penanaman pendidikan karakter 5S pada anak-anak. Sehingga, melalui sosialisasi kepada orang tua, serta dengan memberikan materi pembelajaran melalui media pembelajaran yang menarik, diharapkan dapat membuat anak-anak dapat memahami dan terbiasa mengimplementasikan pendidikan karakter 5S pada kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada KEMENRISTEKDIKTI atas dukungan dan pendanaan yang diberikan melalui Program Hibah Pengabdian kepada Masyarakat 2024 dengan skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat dengan nomor kontrak Nomor 068/E5/PG.02.00/PM.BATCH.2/2024 tanggal 1 Agustus 2024. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta, serta seluruh tim dan mitra yang telah berperan dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ichsan, R. J., Ayu, M., Suraji, P., Anistasya, F., Muslim, R., Miftadiro, W. A., Aini, N., & Agustin, F. (2021). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 45–55.
- Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Isa, H. A. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal UNG*, 207–218. Retrieved from <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/view/369/330>.
- Khotimah, D. N. (2019). Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Melalui Kegiatan 5S di Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 28–31. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.2928>
- Sarwina, E., Praheto, B. E., & Rasijah. (2022). Penerapan Budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun) Sebagai Bentuk Penanaman Pendidikan Karakter Peserta Didik di SDN 001 Air Asuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2022*, 88–92.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198–203. <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Sulfany, L., Hermuttaqien, B. P. F., & Makkasau, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran “Poster” Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V di Sekolah Dasar. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 58–68. <https://doi.org/10.56393/melior.v3i2.1828>
- Tsania, A., & Rigianti, H. A. (2023). Peran Keluarga Dalam Mendukung Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan Budaya 5S. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2101–2110. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5626>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media pembelajaran*. Depok: Kata Pena.
- Yandri, A. (2022). Pendidikan Karakter: Peranan Dalam Menciptakan Peserta Didik Yang Berkualitas. Retrieved from <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/pendidikan-karakter-:-peranan-dalam-menciptakan-peserta-didik-yang-berkualitas>.