



# Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communicatio

---



*Jl. Tamalate I Tidung*  
[Malassar – 90222]

*Merrisa Monoarfa:*  
+62821-9175-9996



*Sri Wahyuningsih:*  
+62852-5581-6055

*Fajrin Baid:*  
+62853-4351-0765



*[jetclc@unm.ac.id](mailto:jetclc@unm.ac.id)*



*<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC>*

Darmawan, Arnidah,  
Nurhikmah H

*Pengembangan  
Buku Cerita  
Inspiratif  
Penguatan  
Pendidikan  
Karakter Berbasis  
Budaya Lokal 3S  
Untuk Mahasiswa  
Jurusan TP FIP  
UNM*

Submitted: 2021-10-07  
Accepted: 2021-10-10  
Published: 2021-11-01

## Pengembangan Buku Cerita Inspiratif Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal 3S Untuk Mahasiswa Jurusan TP FIP UNM

**Darmawan<sup>1\*</sup>, Arnidah<sup>2</sup>, Nurhikmah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: [darmawanunm17@gmail.com](mailto:darmawanunm17@gmail.com)

<sup>2</sup>Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: [arnidahkanata@gmail.com](mailto:arnidahkanata@gmail.com)

<sup>3</sup>Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: [nurhikmah.arsal@gmail.com](mailto:nurhikmah.arsal@gmail.com)



©2021 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the values in the development of Inspiring Storybooks for Strengthening 3S Local Culture-Based Character Education, designing Inspirational Stories digital books as a program for strengthening 3S local culture-based character education, analyzing the level of validity and practicality of Inspiring Storybooks as a program for strengthening character education based on local culture. 3S local culture (Sipakalebbi', Sipakalebbi', Sipakatau) for TP FIP UNM students. This study uses the ADDIE model. The data analysis technique used is Qualitative Descriptive Analysis, and Descriptive Statistical Analysis. The results of the study showed that from a needs analysis of the values of 3S inspirational story books for strengthening character education for students it showed that digital books of inspirational stories were good to be developed as material guidelines for implementing character education strengthening at UNM. From these results, the researcher concluded that the story books were developed according to the needs of students. The Inspirational Storybook for Strengthening Character Education Based on Local Culture 3S for Students is said to be valid and practical based on the results of media validation / learning design and from the results of content validation / material getting very good qualifications. It is said to be practical based on the results of small group trials with very good qualifications.*

**Keywords:** Character education, digital books, local culture 3S (Sipakainge', Sipakalebbi', Sipakatau).

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai dalam pengembangan Buku Cerita Inspiratif Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal 3S, mendesain buku digital Cerita Inspiratif sebagai program penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal 3S, menganalisis tingkat validitas dan kepraktisan buku Cerita Inspiratif sebagai program penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal 3S (Sipakainge', Sipakalebbi', Sipakatau) untuk Mahasiswa Jurusan TP FIP UNM. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif, dan Analisis Statistik Deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan dari analisis kebutuhan dari nilai-nilai buku cerita inspiratif 3S penguatan pendidikan karakter untuk mahasiswa menunjukkan bahwa buku digital cerita inspiratif baik untuk dikembangkan sebagai pedoman materi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di UNM. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa buku cerita yang dikembangkan sesuai kebutuhan mahasiswa. Buku Cerita Inspiratif Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal 3S Untuk Mahasiswa dikatakan valid dan praktis berdasarkan hasil validasi media/desain pembelajaran dan dari hasil validasi isi/materi mendapatkan kualifikasi sangat baik. Dikatakan praktis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik.*

**Kata kunci:** Pendidikan karakter, buku digital, budaya lokal 3S (Sipakainge', Sipakalebbi', Sipakatau)

## PENDAHULUAN

Perguruan tinggi perlu memberikan pendidikan untuk memperkuat karakter mahasiswa karena karakter yang baik dapat tumbuh dan memudahkan seseorang untuk mengembangkan kebiasaan yang baik. Dalam hal ini, karakter dapat berkembang menjadi kebiasaan yang baik karena dorongan dari dalam, bukan paksaan dari luar. Hal tersebut di kuatkan oleh pendapat Pala (2011:24) *The intentional teaching of good character is particularly important in today's society since our youth face many opportunities and dangers unknown to earlier generations. They are bombarded with many more negative influences through the media and other external sources prevalent in today's culture.* Hal ini sesuai dengan pembangunan nasional yang dituangkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Nasional Tahun 2005 – 2025 (UU No. 17 Tahun 2007) antara lain adalah “dalam mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila”.

Pendidikan karakter merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang tidak pernah terkecuali. Kemendiknas (2011) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya menanamkan kebiasaan yang baik agar mahasiswa mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya.

Di jaman seperti sekarang ini, ancaman hilangnya karakter mahasiswa semakin nyata. Nilai-nilai karakter yang luhur tergerus oleh arus globalisasi, utamanya kesalahan dalam memahami makna kebebasan. Kebebasan berkehendak tanpa aturan yang baku, iklim kebebasan tidak jarang diartikan dengan kebebasan bertindak. Tawuran antar mahasiswa, antar organda, main hakim sendiri, tidak jujur, mabok-mabokan, menjiplak karya orang lain, mengemis padahal mampu, dan terjadi diberbagai tempat, sekaligus menjauhkan kehidupan masyarakat yang beradab, berkarakter, dan berakhlak mulia.

Beberapa data lima tahun terakhir tentang perilaku mahasiswa yang menyebabkan terjadinya beberapa permasalahan baik internal maupun eksternal kampus di Universitas Negeri Makassar (UNM), yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter yaitu: Hernawan (2019) mahasiswa UNM meninggal dunia saat hamil tua di dalam kos

diakibatkan pergaulan bebas. Bentrok di UNM yang mengakibatkan 2 mahasiswa FBS yang berujung penikaman, Himawan (2019). Yunus (2020) Mahasiswa UNM yang dianiaya oleh seniornya dan mengalami luka di mata. Sebenarnya masih banyak kasus penganiayaan terhadap junior tetapi masih banyak mahasiswa takut untuk meloporkan ke pihak berwenang yang diakibatkan pengancaman oleh pelaku. Hal tersebut dikuatkan oleh Ibrahim dan Qalbi (2020) dalam penelitiannya yaitu Senioritas dan Perilaku Kekekarasan di Kalangan Mahasiswa. Agustang dan Nur (2020) dalam penelitiannya tentang Konflik Mahasiswa Parang Tambung UNM mengungkapkan, Konflik yang terjadi di kampus Parangtambung UNM dapat di katakana sebagai konflik. Banyaknya kasus perilaku menyimpang menunjukkan bahwa nilai-nilai moral perlu ditingkatkan di lingkungan kampus. Penguatan karakter ini diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik yang berperilaku baik dalam kehidupan bermasyarakat.

Potensi Teknologi Pendidikan dalam memberikan solusi terhadap permasalahan Pendidikan karakter yaitu memfasilitasi pembelajaran melalui pengembangan, penggunaan dan pengelolaan yang tepat. Dalam hal ini, peran Teknologi Pendidikan dalam memecahkan masalah degredasi moral, etika dan budi pekerti mahasiswa adalah memfasilitasi pembelajaran melalui pengembangan buku cerita penguatan pendidikan karakter yang berbasis budaya lokal.

Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 1-4 Agustus 2020, peneliti menemukan bahwa sudah diterapkannya pendidikan karakter di pusat layanan matakuliah umum (MKU), matakuliah kependidikan (MKK) dan pendidikan karakter (PK) di UNM tetapi belum tersedianya bahan dan pedoman materi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter yang ingin digunakan di intrakurikuler terutama berbasis lokal wisdom 3S.

Pendidikan karakter sebenarnya bukan hal yang baru bagi mahasiswa UNM karena sebelumnya pendidikan karakter sudah diterapkan namun belum melembaga seperti saat ini, dimana terdapat satu Pusat Layanan di bawah naungan LP2MP UNM yang disebut Pusat Layanan MKU, MKK, dan PK. Dengan ini penguatan pendidikan karakter sangat diperlukan di perguruan tinggi bertujuan menghasilkan calon pemimpin bangsa yang tidak hanya mampu di bidang akademik, namun juga terpuji secara karakternya.

Berdasarkan literatur yang peneliti kaji yang menjadi rujukan serta hasil observasi awal yang sudah dilakukan, peneliti tertarik untuk mengembangkan buku digital yang di harapkan mampu memberikan penguatan karakter terhadap potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bertoleransi, berilmu, dan bertanggung jawab dan mandiri. Maka dari itu peneliti mengembangkan buku digital dan mengemasnya dalam judul “Pengembangan Buku Cerita Inspiratif Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal 3S (*Sipakainge*, *Sipakalebbi*, *Sipakatau*) Untuk Mahasiswa Jurusan TP FIP UNM” materinya bersifat Kearifan lokal sangat penting untuk menanamkan karakter pada mahasiswa melalui pendekatan saintifik dengan memanfaatkan kearifan lokal masyarakat agar lebih kontekstual dengan kehidupan mahasiswa dan mengoptimalkan kearifan lokal dalam membangun pendidikan karakter.

## METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan Research & Development (R&D). R&D merupakan penelitian yang dilakukan melalui tahapan pengembangan dan validasi untuk menghasilkan produk buku digital pendidikan karakter bagi mahasiswa TP FIP UNM. Model pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah model pengembangan ADDIE melalui langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian ini berlokasi di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar (TP FIP UNM). Subjek dalam Penelitian yaitu mahasiswa TP angkatan 2020 berjumlah 22 orang dan subjeknya Buku Digital Inspiratif 3S.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan angket dalam bentuk *google form* untuk memperoleh data awal mahasiswa yaitu mengidentifikasi masalah dan kebutuhan nilai-nilai dalam pengembangan buku digital cerita 3S. Angket untuk validasi media dan validasi konten/isi digunakan untuk mengukur validitas media/buku digital, konten/isi penguatan karakter dan angket penilaian. Data yang telah diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui angket *google form* tanggapan hasil

penilaian ahli media, penilaian ahli isi/materi, uji coba kelompok kecil. Pada data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari masing-masing subjek yang telah dikonversi dengan skala 5. Untuk teknik analisis data menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif untuk mengelolaaah hasil review ahli media dan ahli isi/materi. Analisa Statistik Deskriptif digunakan untuk mengelolah data dari respon mahasiswa yang berupa, masukan, tanggapan dan kritikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil pada penelitian pengembangan buku digital berbasis budaya lokal 3S ini dilakukan berdasarkan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 bagian yaitu, *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut ini akan diuraikan hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang telah dilakukan.

#### 1. Analysis

Langkah pertama yaitu, analisis nilai-nilai dalam pengembangan buku cerita 3S yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Setelah melakukan observasi langsung dan wawancara di UNM khususnya di pusat layanan MKU, MKK, dan PK peneliti memperoleh informasi sudah diterapkannya pendidikan karakter di pusat layanan matakuliah umum, matakuliah kependidikan, dan pendidikan karakter di UNM tetapi belum tersedianya dan masih membutuhkan beberapa dukungan perangkat khusus bahan dan pedoman materi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter yang dapat digunakan pada kegiatan intrakurikuler terutama berbasis lokal wisdom 3S.

Berdasarkan angket yang disebar melalui *google form* untuk mengukur identifikasi kebutuhan mahasiswa sebanyak 64 orang angkatan 2020 diperoleh hasil rerata presentase yang didapatkan yaitu 79,84% berada kualifikasi baik dan memiliki ketertarikan untuk membaca dan menggunakan buku cerita berbasis budaya lokal 3S dalam proses penguatan pendidikan karakter. Untuk uraian kemampuan dan kebutuhan mahasiswa hasil didapatkan adalah 99,41% berada pada kualifikasi sangat baik untuk menambahkan materi sebelum memasuki cerita 3S penguatan pendidikan karakter.

#### 2. Tahap Design

Pada tahap Desain dilakukan perancangan terhadap produk buku digital cerita inspiratif 3S yang telah dikembangkan. Tahap ini peneliti

merancang buku digital 3S dengan identifikasi kebutuhan mahasiswa yang telah didapatkan yaitu menentukan objek yang telah dikembangkan pada buku cerita inspiratif berupa penggunaan:

- 1) Font dengan tipe *times new roman* ukuran 12
- 2) Teks sebagai materi dari penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal 3S
- 3) Video pendukung materi yaitu perbedaan Suku Makassar, Suku Bugis dan Sulawesi Selatan, 6 Falsafah Masyarakat Suku Bugis dan Asal-usul Masyarakat Suku Bugis
- 4) Gambar ilustrasi dari cerita
- 5) Gambar *background* buku
- 6) Ilustrasi gambar *cover* depan dan belakang
- 7) Animasi *slide*

Semua objek tersebut menjadi urutan tampilan yang saling berhubungan dan menjadi pantokan tampilan buku cerita penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal 3S. Membuat *story board* dilakukan sedetail mungkin seperti menentukan suara efek, teks, gambar ilustrasi 3S, video, yang telah disiapkan untuk pengembangan buku cerita penguatan pendidikan berbasis budaya lokal 3S.

### 3. Tahap Development

Tahap ini berpedoman pada *story board* yang telah dibuat dan disusun sebelumnya sehingga mempermudah dalam pembuatan program buku digital cerita inspiratif. Proses membuat buku digital cerita ispiratif 3S dilakukan dengan pengembangan objek menjadi sebuah output berupa file digital menggunakan software Microsoft word 2013, adobe photoshop cs7. Objek yang dikembangkan yaitu teks, gambar ilustrasi, gambar *background*, gambar cover depan, cover dalam, cover belakang, bunyi, video, animasi. Objek teks yang digunakan merupakan format yang sudah tersedia di dalam program software Microsoft word 2013 dan bunyi (*sound*) yang digunakan berupa *sound* kertas saat dibalik sudah tersedia di dalam software flipbook. Video digunakan berupa video yang diperoleh dari *youtube* berdasarkan materi di buku digital cerita inspiratif.

Tahap selanjutnya maka dilakukanlah uji yang terdiri dari uji *alpha* dan uji *betha*. Uji coba tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian buku digital 3S, materi dan *user testing* sehingga diketahui bagaimana pengembangan produk tersebut mencapai bobot validitas dan kepraktisannya dengan menggunakan skala 1-5.

#### a) Validasi media/desain

Hasil penilaian dari validasi media/desain diperoleh presentasi 97% dan sangat baik.

#### b) Validasi isi/materi

Hasil penilaian dari validasi isi/materi mendapatkan persentase 90% berada pada kualifikasi baik.

#### c) Uji coba kelompok kecil

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media/desain pembelajaran, ahli isi/materi pendidikan karakter, selanjutnya buku cerita inspiratif 3S diuji cobakan kepada 22 mahasiswa. Berdasarkan hasil tanggapan/penilaian mahasiswa melalui *google form*, dapat diketahui rata-rata persentase produk buku digital cerita inspiratif sebagai berikut:

$$\frac{88\% + 94\%}{2} = 91\%$$

Rerata persentase produk buku digital cerita inspiratif adalah 91% berada pada kualifikasi sangat baik, semua dapat diakses diperangkat *PC*, labtop dan *Android* sehingga produk buku digital cerita inspiratif tidak perlu direvisi.

### Pembahasan

Kebutuhan nilai-nilai dalam pengembangan Buku Cerita Inspiratif Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal 3S (*Sipakainge'*, *Sipakalebbi'*, *Sipakatau*) sesuai dengan kebutuhan mahasiswa berdasarkan analisis kebutuhan telah dilakukan, dari hasil analisis tersebut masih banyak mahasiswa yang belum mengentahui nilai-nilai dari budaya 3S itu. Dari hal tersebut peneliti mengemas dalam cerita inspiratif dikalangan remaja dengan mengangkat nilai-nilai dari budaya lokal 3S. Mahasiswapun sangat ingin buku cerita inspiratif penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal dikembangkan dalam bentuk digital yang bisa digunakan di HP *Android* dan labtop. Sehingga dapat membantu mahasiswa dalam proses penguatan pendidikan karakter dan bisa dijadikan bahan rujukan diintrakurikuler.

Terdapat beberapa hasil penelitian sebelumnya tentang Pendidikan karakter di perguruan tinggi, diantaranya adalah penelitian Winarni (2013), bahwa untuk penguatan Pendidikan karakter idealnya dimulai secara simultan dalam pembelajaran semua mata pelajaran, kegiatan pengembangan siswa, dan pengelolaan semua bidang.

Produk penelitian ini berupa buku digital cerita inspiratif. Berdasarkan hal tersebut buku digital cerita inspiratif ini dapat memecahkan salah satu masalah dalam proses penguatan pendidikan

karakter yaitu pada bahan dan pedoman materi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter yang ingin digunakan di intrakurikuler terutama berbasis lokal wisdom 3S yang saat ini belum ada di UNM khususnya pada pusat layanan MKU, MKK, dan PK.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Hernawan dan Hudiana (2016), dengan buku digital atau *Digital Book Interactive* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa sebesar 85,88 dan terbesarnya 98 pada kelas kontrol yang sebelumnya hanya mean/rata-rata 38 dan terbesar 62 pada kelas eksperimen yang hanya menggunakan buku cetak.

Kesimpulan dari hasil penelitian di atas, motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan *Digital Book Interactive* (85,88) nyata lebih besar dibandingkan dengan mahasiswa yang menggunakan buku cetak (69,08). Dengan kata lain, *Digital Book Interactive* efektif dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Hal ini buku digital cerita inspiratif yang peneliti kembangkan adalah *Digital Book Interactive* yaitu berupa multimedia yang berisikan informasi digital yang berwujud teks, video, audio, gambar dan animasi yang merupakan representasi elektronik dari sebuah buku berbentuk digital. Saat buku digital 3S ini di perkenalkan dengan mahasiswa TP angkatan 2020, mereka sangat senang dan menikmati inovasi yang peneliti kembangkan, banyak diantara mereka setelah membaca tidak terasa sudah mencapai akhir dari bacaan dari buku 3S ini, dikarenakan tampilan desain yang menarik dan cerita budaya 3S yang dikemas sesuai karakteristik anak muda zaman sekarang dan dilengkapi dengan video tanpa harus terhubung ke internet saat memutar atau menggunakan buku 3S.

Kelebihan penelitian ini dibanding penelitian sebelumnya yaitu, sudah banyak yang melakukan penelitian tentang pendidikan karakter dan budaya *Sipakainge'*, *Sipakalebbi'* dan *Sipakatau* tetapi belum ada yang mengangkat menjadi sebuah cerita kekinian dan dirangkap menjadi sebuah buku digital yang kekinian. Dalam hal ini peneliti menghubungkan buku cerita digital cerita inspiratif dan makna dari budaya 3S itu sendiri untuk penguatan pendidikan karakter.

Efektifitas dan kepraktisan buku digital cerita inspiratif yang dikembangkan dapat dilihat dalam beberapa keunggulan, antara lain:

1. Mudah dioperasikan

2. Dapat digunakan di labtop dan di HP *Android* tanpa aplikasi pihak ke-2 ataupun ke-3.
3. Tombol yang terdapat pada buku digital mudah untuk digunakan
4. Warna background yang bervariasi membuat tampilan lebih menarik
5. Terdapat video sebagai penunjang materi
6. Gambar dan video yang bisa diperbesar
7. Sempel dan mudah dibawa kemana-mana
8. Penggunaan tanpa harus ada koneksi internet
9. Bersifat multi-sensorik yaitu merangsang indera sehingga dapat mengarahkan perhatian dan minat belajar mahasiswa dalam proses penguatan pendidikan secara mandiri.

Adapun kekurangan buku digital cerita inspiratif ini yaitu penyajiannya membutuhkan perangkat pendukung seperti labtop/komputer atau Handpone berbasis *Android*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis Kebutuhan buku cerita inspiratif 3S penguatan pendidikan karakter untuk mahasiswa, tingkat persentase menunjukkan bahwa buku digital cerita inspiratif baik untuk dikembangkan sesuai dengan nilai-nilai budaya 3S untuk pedoman materi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di TP FIP UNM. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan untuk membaca dan menggunakan buku digital cerita berbasis budaya lokal 3S dalam proses penguatan pendidikan karakter secara digital sesuai dengan nilai-nilai budaya bugis yang dikemas secara modern.

Desain buku digital cerita inspiratif menggunakan program Flipbook Krivsoft dihasilkan pada proses penelitian pengembangan di tahap Development berdasarkan story board yang telah dibuat sebelumnya. Produk buku digital cerita inspiratif yang dihasilkan memiliki desain tampilan secara umum seperti buku teks pada umumnya, namun konten di dalamnya terdiri dari berbagai komponen media yaitu teks, gambar, video, animasi saat membuka buku, fitur tombol yang beragam dan menggunakan proporsi warna yang menarik untuk mahasiswa saat proses belajar mandiri.

Buku Cerita Inspiratif Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal 3S (*Sipakainge'*, *Sipakalebbi'*, *Sipakatau*) Untuk Mahasiswa dikatakan valid dan praktis berdasarkan hasil validasi media/desain pembelajaran yang mendapat persentase dengan kualifikasi sangat baik dan dari hasil validasi isi/materi mendapatkan

kualifikasi baik. Dikatakan praktis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, rerata persentase buku digital cerita inspiratif berada pada kualifikasi sangat baik.

Adapun saran yaitu diupayakan Universitas menggenjot semua yang berperan dalam kampus untuk mengembangkan bahan ajar ataupun materi dalam penguatan pendidikan karakter, sehingga mahasiswa bisa senantiasa disiplin dan mudah dalam dalam proses belajar mandiri ataupun mendapatkan rujukan dan dikemas sesuai karakteristik mahasiswa dan perkembangan zaman.

## DAFTAR RUJUKAN

- Pala, Aynur .2011. The Need For Character Education. *International Journal Of Social Sciences And Humanity Studies*, Vol. 3 No. 2, 24-25.
- Agustang, A. D. M. P., & Nur, H. 2020. Konflik Mahasiswa Parang Tambung UNM. *Phinisi Integration Review*, Vol 3. No.1, 46-54.
- Hernawan. 2019. *Mahasiswa UNM Hamil Meninggal di Kos, Polisi Temukan 20 Saset Jus instan*. <https://news.detik.com/berita/d-4840654/mahasiswa-unm-hamil-meninggal-di-kos-polisi-temukan-20-saset-jus-instan> (diakses 20 September).
- Himawan. 2019a. *Di Hari Sumpah Pemuda, Dua Kelompok Mahasiswa UNM Tawuran*. [https://regional.kompas.com/read/2019/10/28/16340231/di%02hari-sumpah-pemuda-dua-kelompok-mahasiswa-unm-tawuran.%20\(diakses%2028%20November%202020\)](https://regional.kompas.com/read/2019/10/28/16340231/di%02hari-sumpah-pemuda-dua-kelompok-mahasiswa-unm-tawuran.%20(diakses%2028%20November%202020)). (diakses 20 September 2021)
- Himawan. 2019b. *Kronologi Bentrok di UNM yang Berujung Penikaman 2 Mahasiswa*. [https://regional.kompas.com/read/2019/10/28/16340231/di%02hari-sumpah-pemuda-dua-kelompok-mahasiswa-unm-tawuran.%20\(diakses%2028%20November%202020\)](https://regional.kompas.com/read/2019/10/28/16340231/di%02hari-sumpah-pemuda-dua-kelompok-mahasiswa-unm-tawuran.%20(diakses%2028%20November%202020)) (diakses 20 September 2021)
- Ibrahim, Nur Qalbi. 2021. Senioritas dan Perilaku Kekerasan di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Mahassar). *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities* Vol.1, No.1, 34-36.
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Kebukuan Kemendiknas.
- Himawan. 2019a. *Di Hari Sumpah Pemuda, Dua Kelompok Mahasiswa UNMTawuran*. [https://regional.kompas.com/read/2019/10/28/16340231/di%02hari-sumpah-pemuda-dua-kelompok-mahasiswa-unm-tawuran.%20\(diakses%2028%20November%202020\)](https://regional.kompas.com/read/2019/10/28/16340231/di%02hari-sumpah-pemuda-dua-kelompok-mahasiswa-unm-tawuran.%20(diakses%2028%20November%202020)). (diakses 20 September 2021)
- Yunus Muhammad. 2020. Mahasiswa UNM yang Dianiaya Senior Lapor Polisi. <https://sulsel.suara.com/read/2020/09/23/182257/mahasiswa-unm-yang-dianiaya-senior-lapor-polisi?page=all>. (diakses 20 September 2021)
- Rizani Muhammad. 2020. Buku Sipakatau', sipakalebbi', sipakainge'. PERPUSTAKAAN DPW MATRA SULSEL.
- UU RI No.17 tahun 2007, *Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Nasional Tahun 2005 – 2025*.