

Penguatan Pendidikan Karakter Masa Pandemi Covid 19 pada Siswa Sekolah Dasar (SD)

by Dr. Kurotul Aeni S.pd M.pd 2

Submission date: 24-Jun-2023 11:08AM (UTC+0700)

Submission ID: 2121725179

File name: Karakter_Masa_Pandemi_Covid_19_pada_Siswa_Sekolah_Dasar_SD.pdf (874.38K)

Word count: 7134

Character count: 46401

21

BAB IV. Penguatan Pendidikan Karakter Masa Pandemi *COVID19* pada Siswa Sekolah Dasar (SD)

8 Kurotul Aeni¹, Tri Astuti², Dewi Puspita³
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP, Universitas Negeri
Semarang

¹aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id

²triasuti@mail.unnes.ac.id

³dewipuspitasari@gmail.com

21
DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v1i2.44>

Abstrak

Permasalahan sosial yang muncul di kalangan generasi muda saat ini sangat kompleks. Permasalahan sosial tersebut misalnya tawuran, minum-minuman keras, seks bebas dan lain sebagainya. Hal tersebut membutuhkan solusi segera oleh beberapa pihak, diantaranya adalah sekolah dan orang tua. Sekolah dan orang tua perlu bersinergi untuk membentengi siswa melalui Pendidikan karakter. Pendidikan karakter tetap perlu dilaksanakan walaupun pada masa pandemic *Covid19*. Pelaksanaan penguatan Pendidikan karakter pada siswa SD dapat dilakukan melalui beberapa strategi, yaitu melalui pembiasaan sebelum mulai pembelajaran daring, pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang dipantau secara *online* oleh guru dan diawasi orang tua di rumah masing-masing. Hal tersebut penting dilaksanakan secara rutin agar siswa terbiasa dengan kegiatan pembiasaan sekolah. Pada masa pandemi *covid19* ini, siswa belajar di rumah masing-masing, namun sekolah juga mengadakan kegiatan luring terbatas, pada kegiatan ini, guru dapat menerapkan permainan tradisional engklek berbasis *augmented reality* (AR). Pelaksanaan permainan ini dilakukan dengan menerapkan protokol Kesehatan ketat.

PENDAHULUAN

Fenomena sosial dimasyarakat saat ini menjadi persoalan bagi guru, orang tua dan pemerintah adalah penyimpangan sosial seperti tawuran, minum-minuman keras, kekerasan dan tindak kriminal. Hal tersebut merupakan perbuatan yang memprihatinkan sebagai tanggung jawab bersama sekolah, keluarga, masyarakat, juga media sosial. Penguatan lima nilai utama karakter dalam pembelajaran, merupakan kebijakan mendikbud (2017) sebagai prioritas penguatan pendidikan karakter. Lima nilai utama karakter tersebut meliputi religius, nasionalis, mandiri, integritas, dan gotong royong harus terus dikembangkan di masa pandemi *Covid19* ini.

Pada masa Pandemi *Covid19*, pembelajaran daring sekarang ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan yakni pendidikan formal, terutama guru dalam upaya penguatan pendidikan karakter pada peserta didik. Di sisi lain siswa mendapatkan kesempatan dalam mengaktualisasikan nilai-nilai karakter di masyarakat sebagai upaya keikutsertaannya dalam mencegah dan menanggulangi *Covid19*. Pandemi *Covid19* merupakan permasalahan bersama yang perlu dihadapi dengan ketangguhan guru dan siswa.

Guru dituntut untuk selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran di sekolah, inovasi tersebut memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan diri. Tugas guru tidak hanya mengajar saja, namun juga mendidik siswa agar menjadi manusia yang berguna bagi nusa, bangsa, agama serta berakhlak mulia. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penguatan pendidikan karakter. Karakter siswa harus dikembangkan, walaupun pada masa pandemi *covid19*. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran daring yang memiliki muatan Pendidikan karakter di kelas daring masing-masing tingkatan.

PENTINGNYA PERMASALAHAN

Permasalahan yang telah disampaikan pada sub bab sebelumnya, diperlukan strategi penanaman dan penguatan nilai karakter pada siswa SD di masa pandemi *Covid19*. Upaya

penanaman dan penguatan nilai karakter tersebut adalah melalui pembiasaan di kelas daring dan melalui permainan tradisional engklek berbasis AR. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar mengenai pengetahuan anti korupsi, nilai yang baik dan buruk dalam kehidupan serta penerapan nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan ini diharapkan dapat menjadi bekal siswa di masa yang akan datang. Siswa merupakan generasi muda penerus bangsa yang harus memiliki karakter mulia. Karakter ini kelak menjadi bekal bagi mereka dalam bermasyarakat.

Pelaksanaan penanaman nilai karakter pada pembelajaran *online* pada masa Pandemi *Covid19* juga dilaksanakan melalui media daring seperti *whatsapp* grup kelas, *youtobe* dan *link* materi yang telah dikembangkan guru. Guru mengembangkan berbagai media sebagai upaya penguatan pendidikan karakter pada siswa SD. Pandemi *Covid19* bukan alasan untuk libur berkarakter. Hal tersebut justru menjadi tantangan bersama untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif.

METODE PEMECAHAN MASALAH

Engklek merupakan salah satu permainan tradisional berbasis local. Permainan ini dilaksanakan dengan cara melompat pada bidang datar. Bidang atau tempat datar yang biasanya digunakan adalah lahan luas, misalnya di lapangan atau teras rumah. Engklek Digambar di atas tanah atau ubin rumah dengan cara membuat gambar kotak-kotak. Permainan ini digelari oleh anak usia SD. Cara memainkan engklek adalah dengan melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya. Permainan ini dapat dilaksanakan secara individu atau berkelompok. Engklek biasa diminati oleh anak-anak perempuan. Hal tersebut karena image bahwa engklek adalah permainan wanita. Perkembangan jaman membuat *image* tersebut menjadi bergeser. Saat ini engklek juga dimainkan oleh anak laki-laki. Permainan tradisional engkelk dapat dimodifikasi berbasis AR. Sistem AR adalah meniru semirip mungkin kehidupan dunia nyata. Aplikasi ini sangat mudah dipahami, sehingga anak-anak tidak perlu waktu lama untuk

mempelajarinya. Anak diharapkan mampu mengoperasikan sistem tersebut berdasarkan pengalaman dalam dunia nyata.

Permainan engklek berbasis AR yang dikembangkan adalah dengan menggunakan desain kotak-kotak denah permainan engklek pada umumnya. Namun, tim memodifikasi denah tersebut dengan memberikan gambar-gambar yang menarik yang mampu meningkatkan semangat pemain, dalam hal ini adalah siswa. Gambar tersebut adalah gambar yang berkaitan dengan upaya menanamkan karakter kejujuran pada diri siswa. Permainan tradisional ini diharapkan dapat menjadi media hiburan bagi siswa di tengah situasi pandemic Covid19. Siswa dapat bermain sambil belajar. Permainan ini dikemas secara inovatif agar tidak membosankan bagi siswa. Inovasi yang dilakukan juga disesuaikan dengan tingkat usia mereka.

2. PEMBAHASAN

Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid19

Undang-undang sistem pendidikan nasional tahun 2003 tidak bisa dilepaskan dari berbagai fenomena kehidupan yang ada di masyarakat terutama ketercapaian pendidikan karakter. Kemerosotan akhlak yang melibatkan generasi muda termasuk anak usia sekolah dasar, sungguh sangat memprihatinkan. Keteladanan yang kurang diberikan oleh para pemimpin, bahkan ada yang melakukan tindakan tidak terpuji sangat memperparah situasi. Pendidikan merupakan jalur yang dinilai paling bertanggung jawab terhadap masalah ini.

Komisioner KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) bidang Hak Sipil dan Partisipasi Anak, Jasra Putra, menyatakan peristiwa yang terjadi bulan Pebruari 2020 ancaman kekerasan baik badan maupun non badan yang dilakukan peserta didik dengan sesama berakibat putus jari tangannya; juga peserta didik yang ditendang sampai meninggal dunia merupakan fenomena ekstrim serta fatal. Lebih lanjut menyatakan bahwa peristiwa *bullying* merupakan peristiwa sebagai hasil dari seringnya melihat *bullying* untuk mengatasi persoalan. Maksudnya anak-anak perlu

dibimbing dalam mengatasi persoalan dengan baik, sehingga tidak lagi menganggap bahwa *bullying* sarana mengatasi persoalan.

Penguatan nilai religius, nasionalis, kemandirian, gotong royong, integritas sebagai nilai utama karakter dalam pembelajaran masa pandemi Covid19 mempunyai hubungan yang sangat kuat dengan pendidikan karakter di sekolah. Penguatan lima nilai utama karakter dalam pembelajaran masa pandemi Covid19 dengan belajar di rumah atau daring (dalam jaringan), melalui media seperti: grup *whatsApp*, *voice noot*, *zoom*, *classroom*, *video converence*, maupun media lainnya perlu mendapatkan perhatian khusus. Penelitian Penguatan lima nilai utama karakter² dalam pembelajaran masa pandemi *Covid19* ini telah dilakukan di SD Al K² iriyyah kota Tegal, Jawa Tengah.

Pendidikan⁸ karakter dalam pembelajaran Daring masa pandemi Covid19 memerlukan metode yang tepat agar terjadi penguatan dalam pelaksanaannya, sehingga upaya mengembangkan lima nilai utama karakter peserta didik tercapai. Penguatan lima nilai utama karakter merupakan instrumen yang mendukung²³ tercapainya tujuan pendidikan nasional. Peraturan Mendikbud, Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid-19)*, yakni tentang belajar dari rumah. Menteri pendidikan dan kebudayaan menyatakan bahwa proses belajar *online* dilakukan guna peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, tidak terbebani menyelesaikan s³⁰ua capaian kurikulum guna kenaikan kelas juga kelulusan. Pembangunan pendidikan nasional didasarkan pada paradigma membangun manusia Indonesia seutuhnya tertuang dalam⁴ tujuan kurikulum. Tujuan kurikulum 2013 yang diperbaharui 2016 mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrak⁴urikuler.

Masyarakat masih beranggapan bahwa ruang kelas adalah sekolah yang sesungguhnya dan kelas daring itu kurang efektif. Penutupan ruang kelas berdampak terhadap tenaga pendidik,

siswa dan orang tua. Dalam pembelajaran *online*, peserta didik berinteraksi dengan guru menggunakan media seperti: grup *whatsApp*, *voice noot*, *zoom*, *classroom*, *video converence*, *google meet* maupun media lainnya. Guru dan peserta didik terutama di daerah terpencil, pedalaman, mengalami banyak kendala dalam penerapan teknologi, seperti jaringan, kondisi ekonomi tidak memungkinkan membeli *Hand Phone*, membeli kuota internet. Di sisi lain, teknologi kurang menyentuh salah satu inti pendidikan, yakni pendidikan karakter yang masa sekarang merupakan permasalahan penting yang harus diperhatikan.

Berbagai fenomena di masyarakat melibatkan peserta didik sekolah dasar seperti tawuran, minuman beralkohol, kekerasan, tindak kriminal merupakan perbuatan yang perlu perhatian dari semua pihak merupakan tanggung jawab tri sentra pendidikan, serta sosial media. Kemendikbud (2018) lima nilai utama karakter prioritas pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah, meliputi: (1) Religius, keberimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa; (2) Nasionalis, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan kelompok; (3) Mandiri, tidak bergantung pada orang lain; menggunakan segala tenaga, pikiran, waktu, untuk merealisasikan harapan, mimpi, cita-cita. ; (4) Gotong royong, menghargai kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan secara bersama. ; (5) Integritas, selalu berupaya menjadikan dirinya sebagai orang yang bisa dipercaya dalam perkataan, tindakan, pekerjaan; memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral. Kelima nilai utama karakter tersebut harus terus dikembangkan di masa pandemi *Covid19* ini.

Pembelajaran daring sekarang ini merupakan tuntutan lembaga pendidikan yakni pendidikan formal, terutama guru sebagai usaha penguatan pendidikan karakter siswa. Pada sisi lain siswa mendapatkan kesempatan untuk mewujudkan nilai-nilai karakter di masyarakat sebagai usaha keikutsertaannya dalam mencegah dan menanggulangi *Covid19*. Berkowitz & Bier (2005:7), menyatakan pendidikan karakter upaya mewujudkan terciptanya

lingkungan sekolah guna menolong peserta didik untuk mengembangkan etika, tanggung jawab melalui model, serta pengembangan karakter yang baik melalui nilai-nilai universal.

Masa pandemi *Covid-19* membuat sistem pendidikan terjadi perubahan, yakni melakukan proses belajar melalui *online* atau proses belajar jarak jauh. Pasal 1 ayat 15 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik, dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi informasi, dan media lain. Pasal 31 ayat 3, tertulis bahwa pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan. Adanya pandemi *Covid19* pendidikan formal yang biasa dilakukan di sekolah menjadi terkendala karena harus dilakukan di rumah dengan model pembelajaran daring. Program Penguatan Pendidikan karakter tidak bisa terlaksana dengan baik saat pembelajaran daring, hal ini dikarenakan kurangnya pengawasan guru secara maksimal. Penguatan Pendidikan Karakter atau PPK yang dapat dimaknai sebagai gerakan pendidikan dan dilaksanakan bersama dalam pembelajaran di sekolah memegang peranan penting dalam mencapai tujuannya. PPK haruslah menjadi tanggung jawab bersama dari berbagai pihak, termasuk keluarga. Partisipasi orang tua pada saat mendampingi anak belajar di rumah melalui pembelajaran Daring menjadi amat berguna sebagai upaya membangun karakter kepribadian anak yang diharapkan.

Tujuan khusus penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis penguatan pendidikan karakter dalam proses belajar jarak jauh masa pandemi *Covid19*, bentuk perilaku lima nilai utama karakter pada proses belajar jarak jauh masa pandemi *Covid19* oleh peserta didik serta menganalisis hambatan penguatan pendidikan karakter pada proses belajar jarak jauh masa pandemi *Covid19*. Manfaat penelitian ini sebagai referensi bagi peneliti lanjutan; memberikan arah kebijakan penting bagi Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan, khususnya Pusat Pengembangan Pendidikan Karakter dalam pengambilan keputusan terkait penguatan pendidikan karakter pada proses belajar jarak jauh masa pandemi Covid19 upaya mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Secara praktis memberikan informasi dan gambaran mengenai penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran Daring masa pandemi Covid19 sekolah.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada proses belajar jarak jauh masa pandemi *Covid19* sebagai capaian dari kesepakatan bersama dalam dokumen catatan, bahwa semua komponen sekolah atau warga sekolah berpartisipasi guna tercapainya program PPK. Perwujudan dari proses belajar masa pandemi, pendidik menggunakan sistem *e-learning* menurut keperluan di kelas. Perwujudan PPK di sekolah, integr²ed dengan kegiatan pembiasaan esuk hari serta proses belajar di dalam kelas dengan memasukkan nilai-nilai utama karakter yang cocok dengan visi dan misi sekolah sebagai karakteristik dari sekolah. Berikut merupakan pembiasaan sholat Dhuha yang dilakukan di rumah masa pandemi *Covid19* oleh peserta didik sekolah dasar:



Gambar 4.1. Pembiasaan Sholat Dhuha di Rumah Masa Pandemi Covid19

Penguatan pendidikan karakter masa pandemi *Covid19* menjadikan peserta didik tidak sekedar memiliki pengetahuan yang banyak tentang nilai utama karakter namun mampu

untuk melaksanakannya sehingga menjadi suatu pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, dalam keluarga (di rumah), di masyarakat. Pelaksanakan kegiatan pembiasaan sholat Dhuha di rumah selanjutnya dikirim di grup *whatsApp* kelas. Orang tua harus selalu mengingatkan apakah anak sudah presensi, sudahkah baca do'a, surat pendek, juga sholat dzuha. Kegiatan pembiasaan secara daring tersebut dipantau terus oleh guru kelas juga sie Kurikulum. Jika ada guru yang lupa belum menanyakan tagihan pembiasaan pada peserta didik, maka sie Kurikulum mengingatkan guru yang bersangkutan.

Pelaksanaan pembelajaran Daring merupakan strategi dalam pendidikan di saat pandemi *Covid-19* untuk memotong penularan virus *Covid-19*. Proses belajar yang tadinya dilaksanakan melalui pertemuan luring atau luar jaringan harus diganti melalui Daring, seperti pembelajaran yang berbasis teori dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, simulasi, kerja kelompok, presentasi, pemecahan masalah hingga yang mengharuskan praktik. Penggunaan video dari *youtube* membantu guru dalam menyampaikan materi, peserta didik menyimak materi melalui bacaan atau melihat video yang di-*share* oleh guru melalui grup *whatsApp*. Hal ini guna menciptakan situasi belajar yang menggembirakan sehingga siswa bisa mewujudkan kemampuan yang diharapkan. Suprihatiningrum (2016:303) menyatakan bahwa seorang pendidik perlu memperhatikan urutan/sekuen penyampaian materi karena materi yang disampaikan dengan cara yang sistematis dan rapih akan lebih mudah dikuasai oleh siswa.

Perolehan dari pengamatan dan tanya jawab penerapan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dalam pelaksanaan proses belajar *online* saat pandemi Covid19 dirasakan kurang maksimal, karena interaksi pendidik dan peserta didik berkurang, sehingga nilai utama karakter belum terlaksana secara maksimal. Anak belajar di rumah didampingi orang tua, yang beragam tingkat sosial pendidikannya. Orang tua hendaknya memberikan

semangat dan memotivasi belajar anaknya, sehingga anak bertanggung jawab atas pekerjaannya bukannya anak disuruh menyerah "*jarna bae li uwes*" (bahasa Tegal), artinya dibiarkan saja, terus dianggap selesai manakala orang tua tidak bisa menjawab soal atau tugas. Cahyani, dkk (2020:125) bahwa kegiatan belajar mengajar sampai pada tujuannya jika siswa mempunyai dorongan belajar dengan baik. Dorongan belajar amat *urgen* dipunyai masing-masing siswa, meskipun dorongan dari dalam maupun dari luar. Kurang maksimalnya pembelajaran daring juga karena perbedaan fasilitas teknologi di rumah antar peserta didik. Kepemilikan *smartphone* yang satu keluarga hanya ada satu, sisi lain beberapa keluarga memang tidak mempunyai *gadget*. Sebagaimana dituturkan orang tua *siswa*:

Anak saya bilang, kalau temannya di rumah tidak punya HP (*handphone*), ya diajak gabung saja sini biar tahu ada tugas apa dari guru. Tapi tidak boleh nyontek pekerjaan temannya, harus dikerjakan sendiri.(wawancara dengan bu Yn, 28 juli 2021).

Pelaksanaan *home visit* hasil kesepakatan sekolah dengan orang tua dilakukan, sebagai upaya mengatasi keterbatasan yang terjadi. Berikut pelaksanaan *home visit*/kunjungan ke rumah yang dilakukan di rumah keluarga siswa.



Gambar 4.2. Pelaksanaan *Home Visit*.

Home visit yang dilaksanakan pendidik sangat membantu para ayah, ibu peserta didik terutama yang kesusahan mendampingi belajar anaknya, juga ayah, ibu sibuk bekerja. Orang tua merasa terbantu oleh kehadiran guru dalam memberikan bimbingan anaknya melalui *home visit* ini, meskipun dalam keterbatasan guru dalam penguatan pendidikan karakter. Kegiatan kunjungan ke rumah atau *home visit* oleh guru juga dirasakan oleh peserta didik dalam kelangsungan proses belajarnya di masa pandemi *Covid 19*. Peserta didik sangat terbantu dalam menyelesaikan tugas-tugas, juga dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kebijakan sekolah memaksimalkan Penguatan Pendidikan Karakter di masa pandemi *Covid19*, dengan memadukannya dalam pembelajaran pada TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an) di sekolah disertai mematuhi protokol kesehatan dengan ketat. Melalui pelaksanaan TPQ, guru dapat melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter di masa pandemi *Covid19* dengan lebih leluasa. Sebagaimana ditunjukkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 4.3. Guru (Ustadz) sedang Melaksanakan Pembelajaran TPQ di Musholla Sekolah

Tampak dalam gambar, guru TPQ sedang melaksanakan pembelajaran luring (luar jaringan) di serambi musholla. Pendidikan karakter dalam pembelajaran daring dilaksanakan melalui berbagai platform seperti grup *whatsApp*, *google meet*, *video youtube*. Guru diberikan kebebasan untuk menggunakan platform lainnya juga menggunakan model pembelajaran yang paling efektif. Kebijakan sekolah dengan memadukan program PPK dalam pembelajaran TPQ merupakan upaya sekolah dalam mewujudkan capaian karakter peserta didik sekaligus capaian akademisnya. Karakter religius dapat dikembangkan secara leluasa menjadikan dasar dalam pengembangan nilai-nilai lainnya seperti nilai utama karakter nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas.

Bentuk perilaku lima nilai utama karakter dalam pembelajaran Daring masa pandemi *Covid19* oleh peserta didik, sebagai berikut:

(1) Religius. Kemendikbud (2018:8) nilai religiusitas merupakan perwujudan iman dan taqwa seseorang terhadap sang pencipta, terhadap ajaran agama yang dianutnya dengan penuh tanggung jawab, toleran terhadap pemeluk agama lain. Nilai religiusitas mencakup tiga hubungan yaitu individu dengan Tuhannya, diri sendiri dan lingkungan alam

dan sosial. Bentuk perilaku nilai karakter religius dalam pembelajaran daring: a) perilaku saat mengikuti pembiasaan pagi, meliputi: menghafalkan asmaul husna; menghafalkan hadits Rosul tentang akhlak beserta artinya; menghafalkan bacaan sholat beserta artinya; menghafalkan do'a-doa harian beserta artinya; menghafalkan surat - surat pendek beserta artinya (terjadwal senin sampai dengan kamis); menjalankan sholat dzuha; menjalankan sholat dzuhur, menjalankan sholat ashar, menjalankan sholat maghrib, menjalankan sholat isya', menjalankan sholat subuh; b) perilaku saat mengikuti pembelajaran Daring, meliputi: berdo'a sebelum dan sesudah pembelajaran, mengutarakan terima kasihnya terhadap nikmat yang diberikan dikaitkan dengan materi pembelajaran tematik;

(2) Nasionalis. Menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan kelompok, Kemendikbud (2018:8). Bentuk perilaku nilai karakter nasionalis dalam pembelajaran Daring: a) menyanyikan lagu nasional sebelum dimulainya pembelajaran; b) menyanyikan lagu-lagu daerah sebelum mengakhiri pelajaran; c) perilaku menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi, membantu pekerjaan orang tua di rumah. Berikut ini perilaku peserta didik sedang menolong kesibukan ayah, ibu di dalam keluarga.



Gambar 4.4. Peserta Didik Sedang Membantu Pekerjaan Orang Tua di Rumah

Tampak dalam gambar, peserta didik sedang membantu pekerjaan orang tua di rumah. Kegiatan membantu orang tua sebatas kemampuan anak menjadikan anak akan memahami sekaligus menerapkan makna menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan. Hal tersebut, jika dikembangkan secara terus-menerus di dalam keluarga sehingga menjadi pembiasaan atau *habituation* niscaya akan membentuk karakter anak yang diharapkan, yakni karakter menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan.

(3) Mandiri. Kemendikbud (2018:8) menyatakan, mandiri adalah tanpa bersandar ke sesama; menggunakan semua daya, pikiran, waktu, guna mewujudkan harapan, angan-angan, tujuan. Bentuk perilaku nilai karakter mandiri, meliputi: a) perilaku mengikuti pembelajaran daring; b) perilaku menta'ati aturan-aturan kesehatan, meliputi menggunakan masker, membasuh tangan atau memanfaatkan *handsanitizer* ; c) tindakan melakukan membaca selama 10 menit sebelum pembelajaran; d) perilaku pada saat peserta didik melakukan pengamatan terkait materi pembelajaran; e) perilaku membaca teks pelajaran terkait; f) mengerjakan tugas di LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Berikut ini bentuk perilaku anak mampu menyelesaikan tugasnya secara mandiri.



Gambar 4.5. Hasil Pekerjaan Peserta Didik

Tampak dalam gambar hasil pekerjaan peserta didik yang dikerjakan secara mandiri pada saat proses belajar dalam jaringan. Kemandirian yang dikembangkan secara terus-menerus pada anak baik di sekolah, dalam keluarga serta di masyarakat selanjutnya akan membentuk karakter mandiri yang kuat. Hal ini sangat membantu ketercapaian program PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) di sekolah.

(4) Gotong royong. Mengapresiasi kerja sama dan bahu membahu mengatasi masalah bersama-sama (Kemendikbud, 2018). Bentuk perilaku nilai karakter gotong royong, meliputi a) perilaku mengerjakan tugas melalui diskusi dengan orang tua di rumah; b) membantu pekerjaan orang tua di rumah secara bersama-sama. Berikut ini hasil pendampingan orang tua dengan anaknya.

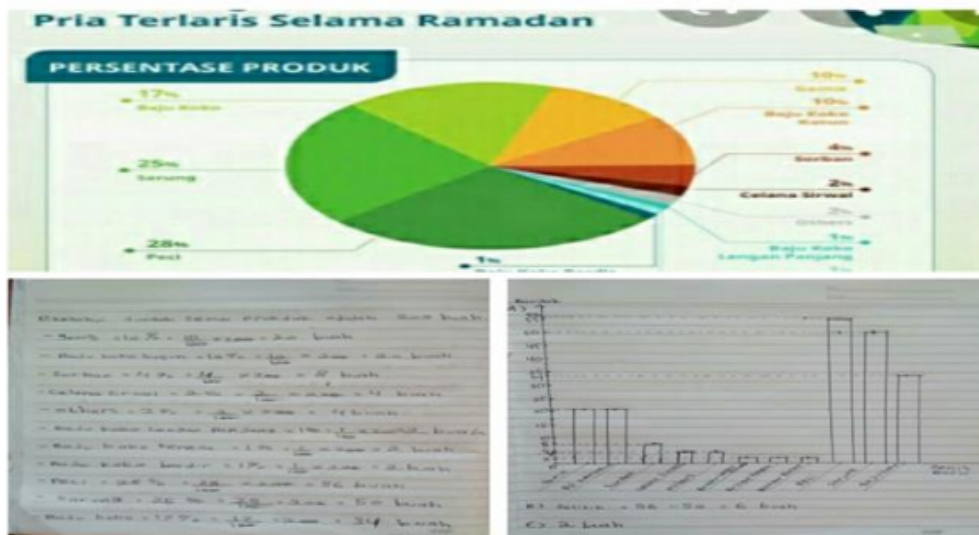


Gambar 4.6. Peserta Didik Menunjukkan Hasil Pekerjaan Tugas dari Guru sebagai Hasil Pendampingan Belajar oleh Orang Tua

Tampak pada gambar tersebut peserta didik menunjukkan pekerjaannya sebagai hasil dari pendampingan belajar oleh orang tuanya. Orang tua dalam mendampingi anak belajar, sifatnya memotivasi serta mengarahkan pada anak sehingga terjadi kemajuan dalam belajarnya.

32

(5) Integritas. Selalu berupaya membentuk pribadi bisa dipercaya dalam perkataan, perbuatan, pekerjaan; mempunyai komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (Kemendikbud, 2018). Bentuk perilaku nilai karakter integritas, meliputi: a) perilaku melaksanakan tugas dari guru dengan baik; b) perilaku melaporkan hasil tugas/pekerjaannya di grup *whatsApp*; c) menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan baik ; d) mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) ; e) mengerjakan soal evaluasi dari guru dengan baik; f) mengikuti pembelajaran Daring dengan baik; g) mengerjakan tugas tepat waktu. Berikut ini



Gambar 4.7. Peserta Didik Melaporkan Hasil Tugas/Pekerjaannya di Grup *Whatsapp*

Pada gambar tampak bahwa peserta didik bisa dipercaya dalam pekerjaannya dengan dibuktikan dari hasil tugas yang diberikan oleh guru. Dengan penuh rasa tanggung jawab, peserta didik mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan baik. Hal ini jika dilakukan secara terus menerus, maka akan membentuk karakter integritas pada anak menjadi semakin menguat. Dengan demikian membantu tercapainya program PPK di sekolah. Ketercapaian program

PPK perlu dukungan dari berbagai pihak, yakni keluarga, masyarakat, media massa serta keteladanan dari orang tua. Terlebih pada masa pandemi *Covid19*, dengan segala keterbatasannya di berbagai aspek, namun proses belajar anak harus tetap berlangsung yakni melalui belajar jarak jauh atau Daring (Dalam Jaringan).

Keteladanan dari orang tua untuk selalu menjadi model yang ditiru oleh anaknya, sangat diperlukan. Anak butuh contoh yang baik dari kedua orang tuanya. Demikian halnya pada saat anak di rumah, maka pembiasaan yang sudah dikembangkan di sekolah tidak boleh berhenti dilakukan di rumah. Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan pembiasaan di rumah, tidak dengan menyuruh anak berperilaku baik, namun mengajak anak untuk berperilaku baik dan benar. Pelaksanaan penguatan lima nilai utama karakter dalam pembelajaran Daring masa pandemi *Covid19* pelaksanaannya juga mendapatkan kendala atau hambatan, seperti:

Pertama, sebagian peserta didik tidak memiliki *gadget* (*handphone*). Bagi peserta didik yang tidak memiliki HP, oleh gurunya disarankan untuk bergabung dengan teman dekat rumahnya yang memiliki *handphone*.

Kedua, sebagian orang tua kurang peduli terhadap pendidikan anaknya. Bagi peserta didik yang orang tuanya kurang peduli terhadap pendidikan anaknya, atau ayah, ibu repot dengan kerjanya di luar kota, pihak sekolah mengambil langkah untuk memberikan bimbingan belajar. Peserta didik bisa datang ke sekolah dengan tetap mematuhi aturan-aturan kesehatan, seperti mengenakan masker, membasuh tangan pakai sabun, dan mengatur jarak.

Ketiga, kurang pemantauan, motivasi dan bimbingan orang tua di rumah dalam pembelajaran daring disebabkan karena kurangnya pengetahuan orang tua. Peserta didik juga bisa datang ke sekolah dengan tetap mematuhi aturan-aturan kesehatan, meliputi mengenakan masker, membasuh tangan

pakai sabun, dan mengatur jarak guna mendapatkan bimbingan belajar dari guru.

Proses belajar *online* masa pandemi *Covid19* sungguh kurang maksimal, mengingat hubungan antara guru dengan siswa berkurang. Hal ini berakibat pengembangan nilai-nilai utama karakter pelaksanaannya belum maksimal. Ayah, ibu dengan kondisi tingkat sosial pendidikan yang berbeda ketika mendampingi belajar anaknya di rumah juga mempengaruhi motivasi anak dalam belajarnya. Kendala yang dialami adalah sarana teknologi di masing-masing keluarga berbeda-beda sesuai kemampuan tingkat sosial ekonomi orang tua. Upaya yang dilakukan guna memaksimalkan pelaksanaan PPK, yakni dengan memberikan tambahan proses belajar secara *home visit* sebagai hasil kesepakatan dengan orang tua siswa. Di samping itu, juga dengan cara memadukan dalam pembelajaran pada TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an) secara luring (luar jaringan) di sekolah dengan mematuhi protokol kesehatan yang ketat, seperti memakai masker, membasuh tangan, menjaga jarak, sebagaimana diuraikan di atas.

Upaya memadukan proses belajar pada Taman Pendidikan Al-Qur'an serta kegiatan kunjungan ke rumah atau *home visit* sangat membantu program PPK di sekolah, terlebih di masa pandemi *Covid19*. Oleh karenanya penelitian tentang Penguatan pendidikan karakter masa pandemi *Covid19* sangat perlu dilakukan. Hal ini mengingat bahwa pendidikan karakter harus dikembangkan di mana saja, dan kapan saja, meskipun pada masa pandemi *Covid19*. Penguatan pendidikan karakter masa pandemi *Covid19* mempunyai posisi yang strategis dalam upaya peningkatan pendidikan yang berkualitas, baik kualitas capaian akademik maupun kualitas karakter peserta didiknya, serta upaya pengembangan karakter bangsa.

Penguatan lima nilai utama karakter dalam pembelajaran Daring masa pandemi *Covid19* pelaksanaanya juga didukung oleh:

1) guru-guru yang dinamis, kerja keras serta mau meningkatkan diri dengan belajar; 2) kerjasama dengan masyarakat, sekolah lain. 3) dukungan dari yayasan baik materiil maupun non materiil dalam pelaksanaan semua program sekolah. Kebijakan dan ketentuan di bidang pendidikan oleh kepala sekolah akan memberikan ruang bagi warga sekolah untuk menguatkan pendidikan karakter masa pandemi *Covid19*. Pengelolaan dan pengembangan model dalam proses belajar harus diupayakan oleh guru. Guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik guna melakukan hal-hal terkait dengan penguatan pendidikan karakter masa pandemi *Covid19*.

Penanaman Nilai Karakter Anti Korupsi Masa Pandemi Covid19

Pandemi *Covid19* bukan alasan bagi guru dalam menanamkan karakter siswa karena siswa tetap tumbuh dan berkembang secara fisik dan social. Pertumbuhan tersebut diperlukan aspek penunjang seperti karakter yang baik dari dalam diri siswa. Hal tersebut menjadikan mereka lebih siap dalam bersosialisasi di masyarakat. Salah satu karakter yang diperlukan siswa adalah kejujuran. Nilai karakter tersebut dapat menjadi modal mereka agar terhindar dari tindak pidana korupsi. Tindak pidana korupsi adalah suatu tindakan yang sangat merugikan bangsa dan negara. Hal tersebut menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi negara melambat, mempengaruhi perkembangan investasi, memunculkan kemiskinan, serta meningkatnya ketimpangan pendapatan. Korupsi juga dapat menurunkan tingkat kebahagiaan masyarakat di suatu negara (KPK, 2021). Tindakan korupsi harus diberantas sampai ke akar-akarnya. Tindakan korupsi sangat tidak baik dilakukan oleh siapapun. Penanaman nilai anti korupsi harus diajarkan pada anak usia dini, agar mereka terbiasa hidup jujur, sederhana dan

bersahaja. Menurut Saifudin (2017), dampak yang diakibatkan oleh tindak pidana korupsi di segala bidang membuat Indonesia semakin terpuruk karena banyak sekali terjadi kasus korupsi di Indonesia yang merugikan baik pemerintah maupun masyarakat. Korupsi dilakukan oleh orang yang memiliki wewenang di pemerintahan. Mereka menyalahgunakan kepercayaan yang telah diberikan. Alasan para koruptor melakukan Tindakan tersebut sangat beragam, mulai dari tuntutan hidup sampai pada budaya atau kebiasaan berperilaku tidak jujur dalam kehidupan sehari-hari. Persoalan yang terkait dengan tindakan korupsi seringkali dianggap sebagai hal yang lumrah di Indonesia. Hukuman yang diberikan bagi para pelaku korupsi terkadang tidak setimpal dan tidak membuat jera mereka. Koruptor ada juga yang mengulangi perbuatan sama saat memiliki kekuasaan pada lain kesempatan. Berdasarkan hal tersebut, maka perilaku korupsi harus menjadi hal yang perlu dicegah dan diberantas.

Menurut data KPK (2021), setiap tahunnya secara rata-rata terdapat 166 kasus korupsi dengan 223 terdakwa. Angka tersebut sangat tinggi terjadi di negara yang majemuk seperti Indonesia. Data yang telah dirilis KPK merupakan data yang tercatat, meski begitu ternyata data kasus korupsi yang belum tercatat masih jauh lebih besar dari angka tersebut. Menurut data *Corruption Perception Index* (2020), lebih dari 2/3 negara yang disurvei berada di bawah skor 50 dengan skor rata-rata bal 43. Hal ini menunjukkan adanya dekadensi atau kemerosotan dalam upaya pemberantasan korupsi oleh sebagian besar negara, bahkan dalam situasi pandemi sekalipun. Kasus korupsi di Indonesia sulit untuk diberantas sampai akar-akarnya. Oleh karena itu, upaya yang tepat dalam hal korupsi ini adalah melakukan tindakan pencegahan melalui pendidikan antikorupsi. Pendidikan anti korupsi mestinya dapat dilaksanakan pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Hal tersebut agar anak dapat mendapatkan pengetahuan dan pengalaman sejak dini.

Menurut KPK (2021) Pendidikan Antikorupsi (PAK) merupakan suatu gerakan budaya dalam rangka menumbuhkan nilai antikorupsi sejak dini. Nilai kejujuran sebenarnya dapat dikenalkan sejak anak masuk sekolah. Anak dapat dikenalkan nilai jujur oleh keluarga. Hilangnya nilai-nilai antikorupsi (jujur, peduli, mandiri, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, berani dan adil) akan menyebabkan moral seseorang rusak. Pelaksanaan pendidikan antikorupsi diperlukan sinergi yang tepat antara pemanfaatan informasi dan pengetahuan yang dimiliki guru. Guru harus kreatif dalam menanamkan nilai kejujuran atau anti korupsi pada diri siswa. Pembelajaran antikorupsi tidak dapat dilakukan secara konvensional, namun diperlukan inovasi sehingga aspek kognisi, afeksi dan psikomotorik siswa mampu dikembangkan secara maksimal dan berkelanjutan (Montessori, 2011). Guru mestinya harus mampu membuat inovasi dalam melaksanakan pendidikan anti korupsi di SD. Inovasi tersebut tentu saja disesuaikan dengan perkembangan jaman. Guru belum banyak yang mampu melakukan inovasi dalam rangka menanamkan nilai karakter pada siswa.

Pelaksanaan pendidikan antikorupsi di SD Negeri di Gugus Margadana Kota Tegal propinsi Jawa Tengah, selama ini belum memfokuskan pada 9 nilai karakter antikorupsi yang sesuai dengan sembilan nilai karakter antikorupsi yang telah diidentifikasi oleh KPK. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara kepada guru yang menyatakan bahwa pendidikan antikorupsi yang berlangsung saat ini belum mengoptimalkan pada modul penguatan nilai-nilai karakter antikorupsi sesuai dengan anjuran KPK. Salah satu inovasi menanamkan nilai karakter anti korupsi pada siswa SD adalah melalui penerapan permainan tradisional engklek berbasis AR. Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak jaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu. Salah satu permainan tradisional yang cukup terkenal di Indonesia adalah engklek. Permainan ini cukup dikenal di berbagai daerah dengan nama beragam. Di Betawi, permainan engklek dikenal

dengan nama dampu bulan, di Riau disebut Setatak, di NTT dikenal dengan siki doka, dan di Batak Toba dikenal dengan nama marsitekka. Perbedaan penamaan permainan tradisional tersebut menjadikan bangsa Indonesia semakin kaya dengan budaya. Kebudayaan tersebut harus dilestarikan oleh generasi muda penerus bangsa.

Permainan Engklek terdiri atas beberapa susunan kotak (Anonim. 2016). Menurut Yudhaswana dan Anshori (2018), *Augmented Reality* yang kemudian disebut AR adalah teknologi yang menggunakan teknik *computer vision* dalam menentukan kesesuaian antara citra dan dunia nyata, menghitung pose, *projection matrix*, homografi dari persesuaian-persesuaian ini. Konsep AR yaitu menambahkan obyek maya ke dalam dunia nyata. Bahan dasar pembuatannya menggunakan *banner* dengan ukuran 300 cm x 150 cm. Komponen dalam permainan ini ialah *banner*, patahan, *smartphone*, dan panduan penggunaan permainan. Hal tersebut perlu dipersiapkan siswa sebelum permainan dilaksanakan. Pelaksanaan permainan tradisional ini juga membutuhkan peran guru, karena pada dasarnya siswa masih memerlukan bimbingan agar tidak keliru dalam menggunakannya.

Penerapan permainan tradisional engklek sangat bermanfaat bagi siswa. Hal tersebut dapat menjadi sarana dalam rangka mempersiapkan siswa menjalani kehidupan bermasyarakat. Hidup bermasyarakat tidak mudah dilakukan. Permasalahan yang muncul di lingkungan social begitu kompleks. Manfaat permainan tradisional engklek dalam membentuk karakter anak diantaranya adalah kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan. Melalui permainan tradisional siswa bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik (Andriani, 2012). Keseimbangan aspek tersebut membantu perkembangan dan pertumbuhan fisik serta sosial

siswa SD. Segala aspek yang berkaitan dengan moral siswa sangat perlu diupayakan sejak dini oleh guru dan orang tua. Strategi yang dilakukan juga harus inovatif. Berikut ini adalah aturan main engklek : (1) Semua pemain melakukan hompimpa, yang menang mendapatkan giliran pertama. Pemain pertama melemparkan gaco dan tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan. Jika gaco melebihi kotak, maka pemain dinyatakan gugur. (2) Pemain pertama melompat dengan satu kaki, kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak 1 dengan posisi kaki satu masih diangkat. (3) Setelah itu pemain melemparkan gaco tersebut ke kotak 2. Jika keluar dari kotak 2, maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya. Namun jika berhasil, pemain bisa melanjutkan permainannya. (4) Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gaco. Pergiliran dilakukan jika pemain melempar gaco melewati sasaran atau menapak dua kaki di satu kotak. (5) Kemudian jika semua kotak sudah dilewati oleh pemain, maka pemain tersebut bisa melemparkan gaco dengan membelakangi engkleknya. Jika gaco jatuh pada kotak yang dikehendaki, maka kotak itu akan menjadi rumahnya. (6) Pemain yang mendapatkan kotak boleh berhenti di kotak tersebut dengan dua kaki. Begitu seterusnya sampai kotak-kotak menjadi milik para pemain. Jika semua telah dimiliki oleh pemain, maka permainan dinyatakan telah selesai. (7) Pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada engklek yang ada pada gambar yang telah dibuat di atas tanah atau ubin rumah.

Penelitian yang telah dilakukan, bertujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan permainan tradisional engklek berbasis *augmented reality* sebagai inovasi media pendidikan antikorupsi dan untuk menganalisis hambatan yang dihadapi saat melaksanakan permainan tradisional engklek berbasis *augmented reality* di masa pandemi. Manfaat Penelitian ini antara lain terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian mengenai

penelitian pengembangan permainan tradisional engklek berbasis *augmented reality* sebagai inovasi media pendidikan antikorupsi dan hasil penelitian ini secara praktis dapat menambah pemahaman tentang sikap antikorupsi, pengetahuan dan keterampilan antikorupsi, hingga pencegahan tindakan korupsi. Tindakan korupsi harus dicegah sejak dini, karena hal tersebut sulit. Siswa dibiasakan berkata dan bersikap jujur dalam kehidupan sehari-hari. Terkadang seseorang beranggapan bahwa kejujuran itu mahal harganya karena kejujuran dapat melukai hati orang lain jika kejujuran tersebut dirasa menyakitkan oleh orang lain tersebut. Berdasarkan permasalahan itu, maka upaya penanaman nilai karakter anti korupsi yang dapat digunakan dan dikembangkan di SD adalah permainan tradisional engklek berbasis AR. Berikut merupakan desain permainan tradisional engklek berbasis AR:



Gambar 4.8. Denah Permainan Engklek



Gambar 4.9. Kartu Biru dan Kartu Merah



Gambar 4.10. Ilustrasi Sembilan Nilai Karakter Antikorupsi

Penerapan permainan tradisional menjadikan siswa memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan antikorupsi. Penelitian memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan, yaitu permainan engklek berbasis *augmented reality* dimanfaatkan sebagai media edukasi dan pendidikan antikorupsi. Pada jaman yang modern saat ini, siswa lebih tertarik dengan sesuatu yang baru atau berkaitan dengan teknologi. Permainan tradisional ini telah dikembangkan dan diperbaharui sesuai dengan karakteristik dan tingkat usia siswa SD. Inovasi Media permainan engklek berbasis *augmented reality* telah didaftarkan Hak Kekayaan Intelektual kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Hal tersebut dilakukan agar inovasi ini mendapatkan pengakuan hukum dan dapat dilindungi oleh Lembaga yang berwenang. Media permainan engklek berisi: (1) Denah permainan engklek; (2) Kartu biru yang berisi pertanyaan mengenai situasi yang membuat siswa berpikir kritis untuk menentukan nilai karakter apa yang tertera dalam kartu tersebut; (3) Kartu merah yang berisi tantangan jika siswa salah dalam menjawab pertanyaan dalam kartu biru; (4) Aplikasi *augmented reality* yang memuat video animasi tentang penerapan nilai-nilai antikorupsi; (5) Patahan yang berupa karakter pandhawa lima; (6) Petunjuk penggunaan media. Pembuatan media tersebut sesuai dengan tingkat usia anak SD, sehingga mudah dimainkan. Media ini juga murah secara ekonomis. Siswa di sekolah pedalaman juga dapat menggunakannya.

Permainan tradisional engklek diujicobakan pada siswa secara terbatas dan luas. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa di SD Negeri Kalinyamat Kulon 02 Kota Tegal, kemudian ujicoba lebih luas pada 25 siswa di SD Sumurpanggung 03 Kota Tegal. Ujicoba tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan permainan tradisional engklek pada siswa SD. Berikut ini adalah hasil ujicoba terbatas dan luas yang telah diolah menggunakan analisis statistik:

12

Tabel 4.1. Data Hasil Uji Coba Terbatas

Kegiatan	N	Rata-rata	Standar deviasi	Nilai t hitung
Uji coba 1	10	71,80	13,78	16,48
Uji coba 2	10	82,95		
Uji coba 2	10	82,95	7,97	32,91
Uji coba 3	10	90,65		
Uji coba 1	10	71,80	5,22	54,94
Uji coba 3	10	90,65		

18

Tabel 4.2. Data Hasil Uji Coba Lebih Luas

Kegiatan	N	Rata-rata	Standar deviasi	Nilai t hitung
Uji coba 1	25	67,94	14,03	24,21
Uji coba 2	25	76,24		
Uji coba 2	25	76,24	10,38	36,73
Uji coba 3	25	85,70		
Uji coba 1	25	67,94	7,94	53,98
Uji coba 3	25	85,70		

11 Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata ujicoba 2 lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai ujicoba 1, nilai rata-rata uji coba 3 lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai ujicoba 2, nilai rata-rata uji coba 3 lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan nilai ujicoba 1. Jadi perbedaannya signifikan. Kesimpulannya media efektif digunakan karena setiap diuji coba menghasilkan nilai yang cenderung lebih tinggi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, setelah menggunakan media, siswa menerapkan perilaku yang mencerminkan nilai karakter antikorupsi. Uraian implementasi penerapan nilai karakter oleh siswa sebagai berikut.

(1) Bertanggung jawab, perilaku yang muncul dari siswa sesuai

dengan nilai bertanggung jawab adalah siswa terlihat menyapu lantai sekolah sebelum kegiatan dimulai dan merapikan semua tatanan di kelas setelah kegiatan selesai. Tanggungjawab merupakan salah satu nilai yang harus dimiliki siswa agar dapat diterima oleh teman-temannya di kelas. Jika seorang anak tidak memiliki nilai tersebut, biasanya teman-temannya tidak mau bergaul dengan dia. (2) Kemandirian, Perilaku yang muncul dari siswa sesuai dengan nilai kemandirian adalah siswa-siswa merapikan buku dan menyiapkan pakaian sekolahnya sendiri tanpa bantuan ibunya dan siswa pergi ke sekolah sendiri tanpa diantar orang tuanya. (3) Kedisiplinan, Perilaku yang muncul dari siswa sesuai dengan nilai kedisiplinan adalah Siswa tepat waktu dalam mengumpulkan tugas tugas yang diberikan oleh guru dan siswa mematuhi peraturan yang ada di sekolah dengan baik. (4) Kerja keras, Perilaku yang muncul dari siswa sesuai dengan nilai kerja keras adalah Siswa yang memiliki cita-cita memperoleh beasiswa selalu belajar dengan sangat tekun dan berusaha agar nilainya bagus semua. Selain itu, adapula siswa yang berjualan keripik karena ingin membeli tas baru yang lebih layak. (5) Kesederhanaan, Perilaku yang muncul dari siswa sesuai dengan nilai kesederhanaan adalah siswa lebih memilih untuk tetap menggunakan ponsel yang lama karena masih bagus dan dapat digunakan meskipun memiliki uang tabungan yang banyak. (6) Kepedulian, Perilaku yang muncul dari siswa sesuai dengan nilai kepedulian adalah siswa berusaha menolong saat melihat temannya terjatuh dari sepeda. Selain itu, siswa juga menyisihkan uangnya demi membantu orang yang kurang beruntung. (7) Kejujuran, Perilaku yang muncul dari siswa sesuai dengan nilai kejujuran adalah siswa selalu berusaha mengatakan apa yang sebenarnya terjadi. Siswa tidak berdusta mengatakan sesuatu hal sekalipun hal itu kurang menyenangkan, misalnya adalah siswa mengatakan sebenarnya nilai ujiannya meski kurang memuaskan. (8) Keadilan, Perilaku yang muncul dari siswa sesuai dengan nilai keadilan adalah siswa tidak marah dan mengerti apabila orang tua memberikan uang saku kakaknya lebih banyak daripada untuknya karena kebutuhan kakak lebih besar darinya. (9) Keberanian,

Perilaku yang muncul dari siswa sesuai dengan nilai keberanian adalah Setiap kali guru menunjuk siswa untuk tampil, bertanya, atau memberikan pendapat, siswa mampu dan berani untuk melakukan hal tersebut dengan berusaha sebaik mungkin.

Selama kegiatan pelaksanaan permainan tradisional engklek berbasis *augmented reality* berlangsung, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi. Hal ini perlu diketahui agar pihak lain yang akan melakukan kegiatan serupa dapat meminimalisir berbagai hambatan yang mungkin akan dihadapi. Berikut merupakan hambatan yang dihadapi saat melaksanakan permainan tradisional engklek berbasis *augmented reality* di masa pandemi: (a) Paket data internet siswa terbatas, Bagi sebagian besar siswa, paket internet yang dimilikinya masih dibatasi oleh orang tua, termasuk pada saat uji coba dilaksanakan. Sekolah baru saja selesai melaksanakan Penilaian Akhir Semester (PAS). Orang tua siswa pada umumnya tidak mengisi paket data internet lagi dikarenakan sudah tidak digunakan untuk proses pembelajaran daring. Jadi, inisiatif yang diambil oleh peneliti yaitu menyediakan *hotspot* untuk para siswanya. *Hotspot* diberikan melalui *tethering* dari *smartphone*. Ketersediaan *hotspot* ini digunakan untuk mempermudah proses penggunaan aplikasi *augmented reality*. Dengan adanya jaringan internet maka siswa dapat mengikuti alur permainan dengan menggunakan *gadget* yang tersedia. Akan tetapi, karena keterbatasan *hotspot* yang disediakan oleh peneliti berakibat pada kesulitan *menyeken* gambar. Kecepatan internet sangat berpengaruh besar dalam proses pemutaran video *Augmented Reality*. (b) Aturan tambahan permainan engklek, permainan engklek ini adalah permainan yang sering dilakukan oleh anak-anak SD pada umumnya. Permainan engklek dalam hal ini sudah dimodifikasi. Aturan tambahan dalam permainan engklek, mengakibatkan siswa kesusahan dalam mengingat alur permainan engklek. Aturan tambahannya seperti adanya pengambilan kartu biru dan kartu merah dan penempatan kaki saat pengambilan kartu. Siswa terkadang lupa untuk mengambil kartu merah dan kartu biru ketika siswa sudah mencapai puncak saat bermain engklek sehingga ada yang langsung melanjutkan

permainan tanpa mengambil kartu. Penempatan kaki sering keliru saat pengambilan kartu. (c) Pengondisian siswa cukup lama, Proses dilaksanakannya uji coba permainan engklek di SD berbarengan saat terjadinya pandemi *Covid19*. Semua kegiatan harus dilaksanakan sesuai dengan protokol kesehatan. Protokol kesehatan tersebut diantaranya, menjaga jarak dan memakai masker. Guna mensukseskan program pemerintah, peneliti berusaha memastikan protokol kesehatan tetap diterapkan saat bermain engklek. Siswa SD kelas tinggi cenderung sulit diatur. Hal ini menyebabkan pengkondisian protokol kesehatan membutuhkan waktu yang lama. (d) Ukuran denah permainan pada *banner* kurang besar, denah permainan pada *banner* merupakan salah satu komponen dalam permainan yang harus tersedia. Pada saat kegiatan penggunaan media awal, beberapa siswa mengeluhkan dan mengatakan bahwa kotak-kotak denah kurang besar karena membuat kaki siswa keluar garis dan dinyatakan kalah. Padahal hal tersebut bukan kesalahan siswa, namun karena keterbatasan ukuran media yang digunakan. Oleh karena itu, pada tahap evaluasi dan perbaikan, dilakukan perbaikan yaitu dengan cara ukuran denah pada *banner* diperbesar. Ukuran semula 250 cm x 100 cm diperbesar menjadi 300 cm x 150 cm. Perbaikan media yang digunakan saat tahap uji coba lebih luas terlihat lebih dinikmati oleh siswa dan siswa lebih merasa leluasa. Ukuran *banner* yang digunakan untuk bermain engklek juga tidak dapat diperbesar sebesar ukuran lapangan sekolah, karena *banner* memiliki ketentuan dalam mencetaknya.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penguatan pendidikan karakter pada siswa SD penting dilaksanakan pada masa Pandemi Covid19. Penguatan pendidikan karakter dilaksanakan semenjak institusi pendidikan serentak untuk melaksanakan pembelajaran secara daring yaitu mulai tahun pelajaran 2020/2021, dengan mempertimbangkan potensi dan karakteristik sekolah masing-masing. Pelaksanaan PPK sesuai visi dan misi sekolah, melalui pembiasaan/habituasi, pembelajaran

mendasarkan pada 5 (lima) nilai utama karakter terintegrasi dalam kurikulum, serta keteladanan orang tua. Faktor yang mendukung keberhasilan penguatan pendidikan karakter meliputi sumber daya manusia; fasilitas atau sarana dan prasarana; kerjasama antara pihak sekolah, orang tua, masyarakat, dinas pendidikan. Faktor penghambat, meliputi fasilitas internet, *gadget*; sebagian orang tua kurang peduli terhadap pendidikan anak; membutuhkan waktu, tenaga, biaya yang lebih dibandingkan pembelajaran tatap muka.

Guru perlu melakukan inovasi dalam rangka menanamkan nilai karakter kejujuran pada siswa. Salah satu inovasi tersebut melalui pelaksanaan permainan engklek berbasis AR. Permainan ini sangat diminati siswa, karena cara bermain yang unik dan menarik. Siswa dapat belajar mengenai nilai kejujuran dan anti korupsi pada masa pandemi *Covid19*. Permainan ini efektif diterapkan pada siswa SD.

Daftar Pustaka

- Andriani, T., 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal sosial budaya*, 9(1), pp.121-136.
- Anonim., 2016. *Permainan Tradisional:Engklek (Setatak/Tejek- tejejan/Marsitekka)*. Anak Mandiri.
- Berkowitz, M.W., & Bier, M.C., 2005. *What Works In Character Education: A Research-Driven Guide for Educators*, Washington DC: Univesity of Missouri-St Louis.
- Karsona, A.M., dkk. 2013. *Pendidikan Anti Korupsi untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud., 2018. *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter: Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemendikbud.
- KPK., 2021. *Kasus-kasus Korupsi di Indonesia*.
- Moleong, L.J., 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Montessori, M., 2011. *Pendidikan Antikorupsi Sebagai*

- Pendidikan Karakter Di Sekolah*, pp 293–301.
- Samidan, P.M., 2011. *Peranan Hakim dalam Penegakan Hukum Tindak Pidana Korupsi di Indonesia*. Medan: Pustaka Press Bangsa.
- Shobirin, M., 2018. Model Penanaman Nilai Antikorupsi di Sekolah Dasar Universitas Wahid Hasyim Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), pp.20-30.
- Siyoto., & Ali Sodik., 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Saifuddin., 2017. Dampak Dan Upaya Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi Di Indonesia. *Jurnal Dharmawangsa*. 10(52), pp.87.
- Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid19 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36926/MPK.A/HK/2020 tentang *Pembelajaran Daring*.
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid19*.
- Yudhaswana, A., 2018, Augmented Reallity. *Majalah Ilmiah Mektek*, 13(1), pp.36-48.
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Penguatan Pendidikan Karakter Masa Pandemi Covid 19 pada Siswa Sekolah Dasar (SD)

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	anyflip.com Internet Source	3%
2	jbasic.org Internet Source	1%
3	kumparan.com Internet Source	1%
4	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	1%
5	media.neliti.com Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
7	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.ummi.ac.id Internet Source	1%
9	123dok.com Internet Source	1%
10	repository.unika.ac.id Internet Source	<1%
11	id.scribd.com Internet Source	<1%
12	jurnal.staialhidayahbogor.ac.id Internet Source	<1%

dharmawangsa.ac.id

13	Internet Source	<1 %
14	Belinda Gunawan. "Analisis Yuridis Pendidikan Jarak Jauh dalam Perspektif Hak Asasi Manusia dalam Undang-Undang Dasar NRI 1945 pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia", Jurnal HAM, 2020 Publication	<1 %
15	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
16	cahyaalpriansaputra.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %
19	www.imaos.id Internet Source	<1 %
20	acch.kpk.go.id Internet Source	<1 %
21	bookchapter.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
22	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.rancah.com Internet Source	<1 %
24	repository.undaris.ac.id Internet Source	<1 %
25	www.ijicc.net Internet Source	<1 %
26	websitekewarganegaraan.blogspot.com Internet Source	<1 %

27	adoc.pub Internet Source	<1 %
28	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
29	assets.rri.co.id Internet Source	<1 %
30	bdkjakarta.kemenag.go.id Internet Source	<1 %
31	doku.pub Internet Source	<1 %
32	Naila Intania, Yudi Setiadi. "Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Puasa Dala'il Qur'an", Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr, 2021 Publication	<1 %
33	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
34	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
35	www.coursehero.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography On