

Book Chapter Kontribusi Kampus untuk Negeri di Era Pandemi

by Badruli Martati

Submission date: 23-Sep-2022 03:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 1906947866

File name: Book_Chapter_Kontribusi_Kampus_untuk_Negeri_di_Era_Pandemi.pdf (1.08M)

Word count: 8849

Character count: 59129



■ EDISI BOOK CHAPTER 2020

Kontribusi Kampus

Untuk Negeri di Era Pandemi

Editor: Sujinah



**KONTRIBUSI KAMPUS UNTUK NEGERI
DI ERA PANDEMI**

ISBN: 978-623-6146-42-2

Cetakan pertama, 2021

x + 326 him; 15,5 x 23 cm

Penulis:

Didin Fatihudin; Anita Roosmawarni; Nurullaili Mauliddah; Budi w Mahardhika; Murpin Josua Sembiring; Nurma Yuli'anasari; Tho'at Setiawan; Nur Fatwikiningsih; Indah Kurniawati; Tining Haryanti; Israfil; Muhamad Reza Utama; Yelvi Levani; Uswatun Hasanah; M Arfan Mu'ammam; Sujinah; A'im Matun Nadhiroh; Gita Marini; Al Qodar Purwo S; Pipit Festi Wiliyanarti; Tjatur Prijambodo; Badruli Martati.

Editor: Sujinah

Penata isi: Galeh Bagus Pawiro Penata

sampul: Wawan Shulton Fauzi

Diterbitkan oleh:

EduLitera

(Anggota IKAPI - No. 211/JTI/2019)

Imprint PT. Literindo Berkah Karya

Jl. Apel No. 28 A Semanding, Sumbersekal

Dau, Kab. Malang (65151)

Telp./Fax: (0341) 5033268

Email: eduliteramalang@gmail.com

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian

atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Daftar Isi

- Halaman Sampul
- Kata Pengantar.....v
- Covid-19, Adaptasi dalam Era Perubahan.....vii
Aziz Alimul Hidayat (Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Muhammadiyah Surabaya)
- Daftar Isi.....ix
- Dampak Ekonomi Covid-19, Dunia Usaha dan Solusi Makroekonomi.....1
Didin Fatihudin, Anita Roosmawarni, Nurullaili Mauliddah, Budi W Mahardhika
- Dunia Usaha dan Industri Bertahan dan Bangkit di Masa dan Pasca Pandemi Covid-19.....15
Murpin Josua Sembiring
- Edukasi yang Berdaya Ungkit Tinggi Terhadap Serangan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19).....33
Nurma Yuli'anasari
- Konstruksi Pemikiran Al-Asqalany (Kitab Bail Al-*Ma'ain*) Dalam Menyikapi Wabah.....57
Tho'at Setiawan
- **Well Being** dan Koping Religius untuk Meningkatkan Imunitas Individu Menghadapi Krisis Bencana Covid-19.....81
Nur Fatwikiningsih
- Pengolahan Citra Digital untuk Mengatur Covid-19: Suatu Ide Awal.....103
Indah Kurniawati, Tining Haryanti
- OPINI Promosi Kesehatan Tentang Covid-19 Melalui Media Massa.....111
Israfil

- Adaptasi Metode Pembelajaran & Penilaian Domain Psikomotor Pada Pendidikan Profesi Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19.....123
Muhammad Reza Utama
- Peran Imunitas Individu Dalam Menghadapi Covid-19.....157
Yelvi Levani
- Dukungan Kesehatan Jiwa dan Psikososial Pada Orang Sehat dan Tanpa Gejala Selama Pandemi Covid-19.....165
Uswatun Hasanah
- Bagaimana Mengukur Ranah Afektif di Era *New Normal learning?*.....177
M Arfan Mu'ammarr
- Penggunaan Istilah Mulai Covid-19 Hingga Merah Pekat di Era Pandemi Covid-19 (akronim, serapan, dan singkatan).....195
Sujinah
- Optimalisasi *Self-assesment* Selama Pandemi Covid-19.....219
A'im Matun Nadhiroh
- Peran dan Tantangan Orang Tua Menjaga Kesehatan Anak Balita di Era Pandemi COVID-19.....239
Gita Marini
- Kewajiban Negara Terhadap Warga Negara Pada Masa Pandemi Covid-19.....251
Al Qodar Purwo S.
- Strategi Intervensi Edukasi Berbasis Pemberdayaan Komunitas di Masa Pandemi Covid-19.....265
Pipit Festi Wiliyanarti
- Tingkatkan Keberagaman Dalam Menghadapi Serangan Covid-19.....281
Tjatur Prijambodo
- Peran Akademi Dalam Mengedukasi Masyarakat untuk Menghadapi covid-19.....291
Badruli Martati
- Biodata Kontributor Penulis.....325

Kontribusi Kampus Untuk Negeri Di Era Pandemi x

Peran Akademisi Dalam Menedukasi Masyarakat untuk Menghadapi Pandemi Covid-19

Oleh: **Badruli Martati**
badruli.martati@fkip.um-surabaya.ac.id
Universitas Muhammadiyah, Surabaya

Pengantar

Anak bukan orang dewasa dalam badannya yang kecil, mereka adalah pribadi dengan karakteristik tersendiri. Memiliki dunia yang berbeda dengan orang dewasa, sesuai dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwanya. Dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak mendapatkan pendidikan pertama dan utama di keluarga. Pendidikan keluarga membawa pengaruh kuat atau mewarnai anak sampai dewasa bahkan sampai maut menjemput. Artinya pendidikan dalam keluarga akan membentuk karakter watak atau sifat pada anak, sehingga peran orang tua sangat dibutuhkan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Pendidikan dalam keluarga dapat diberikan dengan bermain, demikian juga di sekolah. Anak perlu bermain dan belajar secara seimbang, sebagai cara melakukan sosialisasi di masyarakat. Sosialisasi merupakan kebutuhan pokok manusia sebagai makhluk sosial. Dengan kemampuan sosialisasi yang baik maka dimungkinkan anak akan sukses di dalam kehidupannya, dapat mewujudkan individu yang memberikan manfaat seluas- luasnya bagi sesama. Belajar disebut juga sebagai basis kemajuan masyarakat di masa depan. Perkembangan diciptakan oleh individu dengan didasari oleh kemampuan belajar dan kapasitas untuk menciptakan penemuan baru yang perlu diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Sebagai contoh penemuan komputer dan sistem pengendali jarak jauh membuka peluang baru

untuk menjangkau ruang angkasa, analisis sel membuka jalan untuk melakukan eksplorasi terapi penggantian genetik untuk mengatasi penyakit. Oleh karena arti penting belajar bagi masyarakat dan individu, maka masyarakat tidak membiarkan begitu saja. Diciptakan sistem pengajaran tertentu untuk mewariskan kultur kepada generasi muda dan mempersiapkan mereka untuk mengambil alih peran produktif pada pendahulu. Pada masyarakat dahulu (kuno), kebijaksanaan kolektif dan *folklore* umumnya didapatkan dari mulut ke mulut (secara lisan). Pada masyarakat teknologi, pengetahuan dan informasi yang tersedia sangat banyak sehingga tidak ada satu individupun yang sanggup mempelajari. Maka diciptakan sistem pendidikan formal dengan tujuan untuk menangani area pengetahuan yang dan area keahlian khusus yang menjadi pilihan individu untuk dipelajari secara mendalam. Misal, kimia untuk studi farmasi dan sistem kerangka manusia untuk studi terapi fisik (Gredler, 2011). Bencana pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia, juga Indonesia membawa dampak perubahan dalam berbagai sektor kehidupan. Demikian juga dengan pendidikan dalam berbagai tingkat satuan pendidikan (PGPAUD, TK sampai PT). Kondisi serunya, di mana setiap hari terlihat hiruk pikuk anak-anak berangkat sekolah untuk belajar dan bermain bersama teman sebaya. Keceriaan anak-anak yang berbalut baju seragam sekolah, bercanda bahkan kadang menertakan. Sungguh indah dunia anak-anak, wajah-wajah berseri dan jiwa-jiwa bersih yang membutuhkan sentuhan pendidikan agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, cerdas dan terampil dalam menghadapi hidup. Semua itu berubah total dengan adanya pandemi Covid-19. Untuk itu dibutuhkan refleksi yang tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran bagi anak di masa pandemi Covid-19.

Muhammadiyah Command Center (MCCC) Pimpinan Pusat Muhammadiyah, mengeluarkan Surat Edaran No. 01/EDR/Covid-19/2020 Tentang Pelarangan Pembelajaran/Perkuliahan Tatap Muka di Amal Usaha Muhammadiyah Bidang Pendidikan pada bulan September 2020 hingga waktu yang belum bisa ditentukan. Inisiatif pembukaan kegiatan pembelajaran/perkuliahan saat ini

dikhawatirkan tidak akan banyak membantu dari sisi kelangsungan amal Usaha Muhammadiyah. Namun, dapat menimbulkan krisis yang lebih panjang akibat kemungkinan terjadinya penularan di lingkungan sekolah/madrasah/pesantren/ perguruan tinggi yang akan menjadi tanggung jawab penuh bagi pimpinan Amal Usaha Muhammadiyah tersebut.

Pembahasan

Pandemi Covid-19 Merupakan ujian bagi warga Muhammadiyah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Khususnya dalam penyelenggaraan pendidikan di Amal Usaha Muhammadiyah. Pendidikan dalam Muhammadiyah hendak menuju terwujudnya masyarakat Islam yang sebenar-benarnya. Apakah yang dinamakan masyarakat itu? Menurut faham Muhammadiyah tentang apa yang dinamakan masyarakat itu pada umumnya tidaklah jauh berbeda dengan faham-faham yang sekarang ada. Perumusan mengenai definisi kata masyarakat yang dirumuskan oleh para ahli ilmu kemasyarakatan hanyalah mengkonstatasi apa yang selama ini telah berjalan sejak manusia ada. Muhammadiyah mempunyai keyakinan bahwa hidup bermasyarakat itu adalah sunah Allah atas kehidupan manusia di muka bumi ini. Sunah Allah artinya hukum *Qodrat* dan *Irodat* Allah. Kekuasaan dan kehendak Allah. Kalau orang-orang yang belum menyadari adanya Allah mereka sering mengatakan sunah Allah itu dengan kata-kata undang-undang alam. Manusia hidup bermasyarakat cara mudahnya saling mengawani, saling menghajatkan, saling memerlukan dalam kehidupan sehari-hari baik lahir maupun batin. Pada lazimnya manusia tidak mungkin hidup dengan tidak menghajatkan kepada teman (Fakhrudin, 2005).

Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa, dan negara. Tokoh pendidikan nasional Indonesia, Ki Hadjar Dewantara, pendidik adalah "pamong" (menurut istilah dalam Taman Siswa) berkewajiban mendidik dan mengajar. Mendidik berarti memberi ilmu-pengetahuan, menuntun gerak-pikiran serta mel²⁹ kecakapan atau kepandaian anak-anak kita, agar mereka kelak menjadi orang pintar dan pandai, berpengetahuan dan cerdas. "Mendidik" berarti menuntun tumbuh²⁹ budi-pekerti dalam hidup anak-anak kita, supaya mereka kelak menjadi manusia berpribadi yang beradab dan bersusila (Dewantara, 1977).

³ Strategi pembelajaran menurut Kemp adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dick and Carey, sebagai suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama²⁶ untuk mendapatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya Sumantri menyatakan dalam penyampaian isi pembelajaran sekurang-kurangnya ada 2 (dua) fungsi yaitu menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa dan menyediakan bahan yang dibutuhkan siswa untuk menampilkan perilaku. Penyampaian isi pembelajaran terkait dengan penggunaan media dan sumber belajar. Adapun strategi pengelolaan pembelajaran berkaitan dengan bagaimana menata interaksi antara siswa dengan variabel metode pembelajaran lainnya. Setidaknya ada tiga hal penting yaitu: penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan siswa, motivasi belajar dan kontrol belajar (Sumantri, 2015).

M. Atwi Suparman men¹⁹kan strategi pembelajaran sebagai strategi instruksional, dikatakan sebuah pendekatan dalam mengelola isi dan proses instruksional secara komprehensif untuk mencapai satu atau sekelompok tujuan instruksional. Semua komponen yang termasuk dalam konsep strategi instruksional terdiri: (1) tujuan instruksional yang berisi kompetensi yang diharapkan dicapai peserta didik pada akhir kegiatan instruksional; (2) urutan kegiatan instruksional; (3) isi atau materi instruksional dengan urutan yang sesuai dengan urutan tujuan instruksional; (4) metode, media, dan alat yang biasanya tercermin dalam peluncuran (delivery systems); (5) waktu belajar (time required) yang diperlukan peserta didik (Suparman, 2014).

Strategi pembelajaran diperlukan untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar di sekolah untuk mencapai tujuan belajar yang ditetapkan. Strategi pembelajaran adalah upaya yang perlu dipilih guru dalam rangka menyelenggarakan proses belajar mengajar, baik yang diselenggarakan di dalam kelas maupun luar kelas. Ketika membuat perencanaan pembelajaran seorang guru perlu memikirkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satu metode yang dapat dipilih adalah bermain, di mana bermain merupakan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Dalam bermain ada kegiatan belajar yang direncanakan. Belajar dapat dilakukan melalui bermain, yang dapat didesain dengan sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran (games based learning). Belajar merupakan proses multisegi yang umumnya dipandang biasa saja, sampai individu menemukan kesulitan dalam menghadapi tugas yang kompleks. Menurut Goldberg, dengan otak yang dimilikinya yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Perkembangan otaknya digunakan untuk perilaku yang bertujuan. Kemampuan tersebut meliputi: mengidentifikasi objek, merancang tujuan, menyusun rencana, mengorganisasi sumber daya, dan memonitor konsekuensi. Gredler menuliskan arti belajar bagi individu adalah pemerolehan beragam kemampuan dan ketrampilan tentang strategi dalam menjalankan peran di dunia, sikap dan nilai yang menjadi pedoman seseorang. Kapasitas untuk belajar kontinu atau secara terus menerus dapat memperkaya keragaman gaya hidup. Kedua, arti peran belajar adalah penting bagi masyarakat, di mana salah satu tujuannya adalah mempelajari tentang nilai, bahasa, dan perkembangan kultur-pengalaman yang diwariskan. Selanjutnya, belajar adalah basis untuk kemajuan masyarakat di masa depan. Perkembangan diciptakan individu dengan didasari kemampuan belajar mereka dan kapasitasnya untuk menciptakan penemuan baru yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Gredler, 2011). Menurut Heinich, dkk. (2005) belajar adalah proses pengembangan pengetahuan baru, keterampilan atau sikap yang terjadi dalam ineteraksi dengan sumber-sumber belajar. Sebagaimana pernyataan berikut "... development of new knowledge, skills or attitudes as individual interact with learning resources." (Pribadi, 2009).

Menurut Pivec, Koubec & Dondi bahwa kegiatan belajar dan bermain adalah dua hal yang sangat berkaitan erat. Dalam game-based learning, tujuan pembelajaran diukur berdasarkan game yang dimainkan itu, misalnya kemampuan mengucapkan kalimat dalam permainan. Seorang anak yang sedang bermain sesungguhnya ia sedang belajar. Kadangkala seorang anak sedang belajar sesuatu, ia pun makin pintar dalam bermain. Sebagai contoh seorang anak bermain kelereng bersama teman-temannya. Sebenarnya dapat dikatakan ia belajar: 1) berhitung jumlah kelereng, warna kelereng, ukuran kelereng; 2) ketelitian yang diperlukan dalam menembak sasaran dalam permainan; 3) taat pada aturan permainan misalnya jika kalah dihukum dengan membayar sejumlah kelereng. 4) toleransi, saat menunggu giliran bermain dan lain-lain. Keuntungan dapat dipergunakan untuk lain game dalam pembelajaran menjelaskan konsep dan memperkuat pembelajaran. Contohnya: Bu Ina mengajarkan sopan santun kepada siswa kelas satu sekolah dasar, Bu Ina memainkan game dengan berperan sebagai orang tua, kemudian anak-anak melaksanakan game untuk mengajarkan tata cara dan sopan santun kepada orang tua. Berbeda bila game sebagai sarana, maka guru mengajak anak bermain "hompimpah". Anak yang kalah harus menjelaskan materi yang telah diberikan guru. Dalam game, anak justru menemukan bahwa belajar merupakan proses pengembangan kemampuan kognitif dan sosial secara bersamaan (Setyawan, 2015).

Teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget's Phases of Cognition Development, Fase Operational Konkrit (7-11 tahun) dengan karakteristik. Anak dapat bernalar secara logis tentang kejadian konkret atau nyata serta dapat melakukan klasifikasi objek yang beragam dalam dunianya. Hal terbaik akan diperoleh dari eksperimen intelektual melalui bermain aktif. Dengan melakukan permainan aktif selama fase ini maka anak akan berkembang baik fisik maupun sosialnya. Regulasi dan peraturan yang diterapkan menjadikan permainan menarik. Bagaimanapun bermain, karakteristik asimilasi akan hilang dan menjadi subordinat dalam proses berpikir kognitif. Membawa akibat dalam menemukan ekspresi perasaan pada

eksperimen intelektual dari aktifitasnya sendiri dalam bermain (Setyawan, 2015).

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik berdasarkan pengalaman yang dimiliki yang memiliki pengaruh dalam proses belajar. Misalnya tingkat kecerdasan, gaya belajar, motivasi, ketertarikan terhadap pembelajaran, ciri-ciri jasmani juga emosi siswa. Secara umum siswa sekolah dasar mengalami proses: (1) **Perkembangan Fisik pada anak usia sekolah dasar** merupakan perubahan **perkembangan fisik** yang sangat drastis baik secara fisik maupun mental. Menurut Seifert dan Haffung terdapat tiga jenis perkembangan yang dialami oleh anak sekolah dasar yaitu pertumbuhan biologis seperti tumbuhnya otak, otot, dan tulang manusia. Pada usia awal masuk SD/MI anak dalam masa periode pertumbuhan yang cepat di masa-masa awal pertumbuhan menuju pada masa yang lebih lambat. Perkembangan fisik, menurut Kuhlen dan Thompson bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek, yaitu pertama sistem saraf, yang sangat memengaruhi perkembangan kecerdasan dan emosi; kedua, otot-otot. Yang memengaruhi perkembangan kekuatan dan kemampuan motorik; ketiga kelenjar endokrin, yang menyebabkan munculnya pola-pola tingkah laku baru, seperti pada usia remaja berkembang perasaan senang untuk aktif dalam suatu kegiatan, yang sebagian anggotanya terdiri atas lawan jenis; dan keempat, struktur fisik/tubuh, yang meliputi tinggi, berat, dan proporsi. (2) Perkembangan kognitif, terdiri dari adanya perubahan-perubahan dalam pola pikir. Menurut Piaget terdapat empat tahap perkembangan: sensorimotor (umur 0-2 tahun), pra-operasional (umur 2-7 tahun), operasional konkrit (umur 7-11 tahun). (3) Perkembangan psikomotorik. Menurut Loree terdapat dua macam perilaku psikomotorik utama yang bersifat universal harus dikuasai oleh setiap individu pada masa bayi atau awal masa kanak-kanaknya ialah berjalan (walking) dan memegang benda (prehension). Kedua jenis keterampilan psikomotorik ini merupakan basis bagi perkembangan keterampilan yang lebih kompleks seperti yang kita kenal dengan sebutan bermain (playing) dan bekerja (working). Sementara Gessel menjelaskan bahwa perilaku motorik

itu meliputi gerakan tubuh, koordinasi, dan keahlian motoric khusus (Alfin, n.d.).

²³ Agoes Dariyo mengatakan ²³ bahwa perkembangan fisik individu yang paling menonjol pada anak adalah perkembangan fisik motorik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan memperhatikan perkembangan setiap individu sejak terjadinya konsep di dalam rahim seorang ibu hingga masa kelahirannya. Selanjutnya perkembangan fisik terjadi dimulai pada masa bayi, anak-anak, remaja hingga dewasa. Keadaan fisik manusia merupakan system organ yang sangat kompleks dan mengagumkan. Adapun gerakan motorik adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia. Pengendalian motorik biasanya digunakan dalam bidang ilmu psikologi, fisiologi, neurofisiologi maupun olah raga. Proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan motorik ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sesederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak (Hasanah, 2016).

Perkembangan motorik n²² usia dibedakan menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus: pertama, motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar. Misalnya berjalan, berlari, melompat, berguling, ²²erangkak, tengkurap, mengangkat leher dan duduk. Kedua, motorik halus merupakan bagian dari aktivitas motoric yang ^gelibatkan gerak otot-otot kecil. Misalnya menulis, melukis, menggambar, mengambil benda kecil dengan ibu jari dan telunjuk. Dalam tugas perkembangan jasmani, perkembangan motorik kasar merupakan koordinasi gerakan tubuh, seperti berlari, berjinjit, melompat, bergantung, melempar dan menangkap, serta menjaga keseimbangan. Kegiatan ini diperlukan dalam meningkatkan keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar. Pada anak usia 4 tahun, anak sangat menyukai kegiatan fisik yang menantang baginya, seperti melompat dari tempat tinggi atau bergantung dengan kepala menggantung ke bawah. Pada usia 5 atau 6 tahun

keinginan untuk melakukan kegiatan tersebut bertambah. Anak pada masa ini menyenangi kegiatan lomba, seperti balapan sepeda, balapan lari atau kegiatan lainnya yang mengandung bahaya.

8

Adapun perkembangan motorik halus anak usia dini ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus. Hal tersebut dikaitkan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Perkembangan koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna pada anak usia 4 tahun. Tetapi masih ada hal yang perlu diperhatikan bahwa pada usia ini anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak untuk meletakkan balok secara sempurna sehingga kadang-kadang meruntuhkan bangunan itu sendiri. Pada usia 5 atau 6 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang sangat pesat. Untuk itu orang tua dan guru perlu memberikan stimulus yang tepat agar anak mencapai perkembangan secara optimal. Selanjutnya anak mampu mengkoordinasikan gerakan visual motorik, seperti mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersamaan, antara lain dapat dilihat pada waktu anak menulis atau menggambar. Dengan memiliki ketrampilan motorik, anak dapat terhibur dan mampu mendapatkan kesenangan dari apa yang dapat dilakukannya. Contohnya anak senang memiliki keterampilan dalam memainkan boneka yang dimilikinya. Mampu melempar bola dengan baik dan bermain dengan alat-alat permainan yang ada. Dengan keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain, dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya sendiri.

Perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak akan memengaruhi rasa percaya diri anak. Dengan berkembangnya potensi anak dalam motorik maka akan berpengaruh terhadap penyesuaian diri anak dengan lingkungan sekolah. Oleh karena itu perlu dilakukan melatih anak sebelum masuk sekolah dasar, yaitu kemampuan untuk menulis, melukis dan menggambar serta

baris berbaris. Perkembangan potensi motorik halus dan motoric kasar anak berdampak pula pada kemampuan anak dalam bergaul dan bermain dengan teman sebaya sehingga ia tidak menjadi anak yang dikucilkan atau ditolak keberadaannya oleh teman-teman sebayanya. Selanjutnya perkembangan konsep diri dapat pula berkembang dengan baik. Kondisi tersebut dapat dioptimalkan jika diciptakan lingkungan yang mendukung seluruh perkembangan anak. Memberikan mereka kebebasan untuk bergerak secara leluasa, baik di dalam ruangan terlebih di luar ruang yang aman. Kegiatan di luar ruangan mampu membawa stimulasi bagi perkembangan otot anak. Namun, jika disediakan kegiatan dalam ruangan juga perlu diperhatikan penyediaan tempat agar anak dapat berlari, melompat, berjalan maju ataupun berjalan mundur. Menjadi lebih baik dengan disediakan alat-alat permainan yang mendukung seluruh perkembangan motorik anak (Sujarwo & Widi, 2015). Pencapaian perkembangan motorik kasar dan halus pada anak usia dini dan kemampuan pada setiap anak bisa berbeda-beda. Namun, demikian ada patokan umur tentang kemampuan apa saja yang perlu dicapai seorang anak pada usia tertentu,

Tabel 1. Perkembangan motorik kasar dan motorik halus usia < 3 bulan - 12 bulan

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan			
		Usia < 3 bulan	3 - < 6 bulan	6 - < 9 bulan	9 - 12 bulan
1	Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleks memegang benda yang menyentuh telapak tangan. 2. Menegakkan kepala saat ditelungkupkan. 3. Tengkurap. 4. Berguling ke kanan dan ke kiri. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meraih benda di depannya. 2. Tengkurap dengan dada diangkat dan kedua tangan menopang. 3. Duduk dengan bantuan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar benda yang dipegang 2. Merangkak ke segala arah. 3. Duduk tanpa bantuan. 4. Berdiri dengan bantuan. 5. Bertepuk tangan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik benda yang terjengkau. 2. Berjalan dengan berpegangan. 3. Berjalan beberapa langkah tanpa bantuan. 4. Melakukan gerak menendang bola.
2	Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memainkan jari tangan dan kaki. 2. Memegang benda dengan lima jari. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasukkan benda ke dalam mulut. 2. Memindahkan mainan dari satu tangan ke tangan yang lain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memegang benda dengan ibu jari dan jari telunjuk (menjumptu) 2. meremas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggaruk kepala. 2. Memegang benda kecil atau tipis (misal: potongan buah atau biskuit). 3. Memukul-mukul atau mengetuk-ngetuk mainan

Sumber: Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tanggal 17 September 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Hasil penelitian Sujarwo dan Widi menunjukkan kemampuan motorik anak usia 4 sd 6 tahun, di TK Pembina Kecamatan Bantul kelompok A dan B tahun 2015 memiliki kategori sangat tinggi dan cukup tinggi. Sehingga bisa dikategorikan sangat baik untuk kemampuan motorik anak usia 4 s.d 6 tahun di sekolah ini. Perkembangan kemampuan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yang dilakukan oleh para guru dengan memberikan kesempatan gerak dan juga pengalaman gerak sesuai dengan program atau silabus. Selain pihak sekolah dalam hal ini guru yang mengupayakan, ada faktor lain juga sarana prasarana dan juga fasilitas untuk merangsang dan juga menstimulasi yang ada di sekolah TK Pembina Kecamatan Bantul sangat lengkap. Sehingga kemampuan motorik baik halus maupun kasar anak selalu terasah. Dengan demikian dapat dibuktikan bahwa perkembangan motoric dapat dilakukan dengan memberikan stimulus dan menyediakan fasilitas untuk mendukung perkembangan anak secara optimal (Sujarwo & Widi, 2015).

Ketika berbicara perkembangan kognitif anak, maka tidak dapat dilepaskan dengan pentingnya pembahasan tentang kecerdasan. Kecerdasan sebagai kemampuan mental seseorang dalam menghadapi dan merespon permasalahan. IQ adalah ukuran kecerdasan atau intelegensi yang merupakan perbandingan antara umur mental terhadap umur kronologis. EQ atau kecerdasan emosional merupakan kecerdasan untuk mengenal diri sendiri dan sesamanya. Untuk menghadapi era milenial bukan hanya IQ dan EQ, tetapi agar anak memiliki karakter kreativitas, inovasi, dan inspirasi untuk melahirkan karya-karya maka dibutuhkan SQ. Sebagai energy spiritual yaitu kesadaran tentang iman dan iman yang disadarinya sendiri. Memiliki SQ akan menuntun manusia pada visi dan tujuan hidup yang benar. Juga memiliki dan mengaplikasikan standar serta nilai-nilai kehidupan yang benar. Sesungguhnya manusia dikaruniai kecerdasan oleh Allah Sw., tetapi meremehkan pentingnya visi dan tujuan hidup yang benar, maka layak disebut orang-orang "bodoh" sebagaimana disebutkan dalam Q.S. Al Baqaroh ayat 13 (Suharsono, 2004).

Sebagai orang tua, berkewajiban untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan IQ, EQ, dan SQ tersebut. Agar tidak meninggalkan keturunan yang lemah dan bodoh dikemudian hari. **Inshaallah**. Karena dengan pendidikan yang baik, yang memungkinkan anak-anak menjadi cerdas, kita telah memberi¹⁵ "aroma surgawi" di dunia ini. Sebagaimana perintah dalam Alquran agar kita melindungi diri, anak-anak serta keluarga lainnya dari api neraka, maka upaya mencerdaskan anak merupakan pemenuhan perintah tersebut. Untuk itu diperlukan semangat, kepedulian, kerja keras, pengorbanan, dan pemahaman yang baik tentang pendidikan dari orang tua. Doa dan upaya merupakan kewajiban kita. Namun perlu diingat tugas manusia berproses dan yang dinilai adalah prosesnya, sedangkan hasilnya merupakan takdir atau ketentuan Allah Swt.

Paradigma yang ada pada sebagian orang bahwa yang paling penting kecerdasan otak, sedangkan kemampuan yang lain tidak penting. Namun, perkembangan pengetahuan mengatakan hal yang lain, beberapa bukti mampu memberikan sanggahan bahwa yang menentukan sukses dalam hidup seseorang adalah kecerdasan emosinya. Oleh karena kecerdasan otak sangat bergantung pada faktor genetik dan sulit untuk diubah, tetapi berbeda dengan kecerdasan emosi yang dapat ditingkatkan untuk meraih kesuksesan. Keluarga memiliki kesempatan emas dalam meningkatkan kecerdasan emosi. Merupakan²⁸ h satu tempat yang baik untuk melatih kecerdasan emosi. Menurut Goleman ada tujuh kemampuan yang berkaitan erat dengan kecerdasan emosi. Kemampuan tersebut yaitu: keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, keterkaitan, kecakapan berkomunikasi, kooperatif. Selanjutnya dikatakan oleh Goleman suatu kerugian jika seseorang "buta emosi" yang dapat dikenalkan dengan pendidikan emosi. Pendidikan emosi yang di dalamnya ada pelajaran untuk bekerja sama, mengembangkan pendirian, pertikaian yang tidak menimbulkan perpecahan, keprihatinan masa kini serta kurikulum kecerdasan emosi (Prawitasari, 1998).

Penelitian tentang kecerdasan yang dilaksanakan Afero & Adman yang mempunyai tujuan untuk menganalisis pengaruh kecerdasan emosional terhadap kemandirian belajar siswa. Metode penelitian menggunakan metode survei eksplanasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket (kuesioner) dengan model skala likert. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan responden adalah siswa salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Cimahi sebanyak 264 orang didapat dari teknik pengambilan sampel jenis sampel acak sederhana (random sampling). Teknik analisis data menggunakan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan kecerdasan emosional memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemandirian belajar siswa. Adapun pengaruh kecerdasan emosional terhadap kemandirian belajar siswa sebesar 21,85%. Dengan demikian kemandirian belajar siswa dapat ditingkatkan melalui peningkatan kecerdasan emosional. (Afero & Adman, 2016)

Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, maka orang tua perlu memenuhi kebutuhan fisik dan jiwa anak. Pertumbuhan jasmaniah atau fisik anak perlu didukung gizi seimbang dan gerak badan yang sesuai dengan usia kronologis. Oleh karena pada usia tertentu maka pertumbuhan jasmani manusia akan terhenti. Adapun perkembangan merupakan proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri individu yang akan membawa kepada penyempurnaan kepribadiannya. Pertumbuhan yang dimulai sejak terjadi pembuahan yang menyumbangkan struktur jasmaniah yang memungkinan perkembangan mental atau jiwa. Meliputi aspek perkembangan kognitif, perkembangan konatif, perkembangan afektif, perkembangan sosial, dan perkembangan motorik.

Perkembangan kognitif disebut pula sebagai perkembangan intelektual, apabila sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan pemahamannya serta perluasan kemampuan berbahasa. Sebagai contoh anak mengenal benda-benda tertentu yang dapat dipakai sebagai tempat duduk di sekitarnya; selanjutnya dipahami adanya variasi atau keragaman warna dan ukuran tetapi ada

ciri-ciri yang sama tentang tempat duduk. Dengan demikian anak mendapatkan sebuah konsep, yaitu "kursi". Para psikolog mengkaitkan perkembangan intelektual dengan cara anak sesuai dengan tahap perkembangan jiwanya dengan informasi yang diperoleh dari dunia sekitarnya, serta dirinya mengolah informasi dan mengorganisasikannya sehingga bermakna bagi dirinya. Piaget mengatakan perkembangan intelektual bersumber pada dua kecenderungan dasar, yaitu kecenderungan untuk mengadakan organisasi dan adaptasi. Kecenderungan organisasi adalah kemampuan untuk menghubungkan unsur yang satu dengan lainnya sehingga tercipta satuan-satuan yang bermakna dan melahirkan struktur-struktur yang semakin kompleks. Kecenderungan adaptasi adalah kemampuan untuk melakukan adaptasi dengan lingkungan. Berlangsung dengan dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Adaptasi yaitu anak menerapkan skema yang dimiliki kepada objek baru yang ditemui, sehingga pengalaman baru dapat tempat dalam dunia mental yang dibangunnya. Sedangkan dalam akomodasi anak mengubah skema yang dimilikinya karena objek baru tidak memiliki tempat; oleh karena skema yang ada tidak cocok lagi.

7

Perkembangan konatif merupakan penghayatan terhadap berbagai kebutuhan, baik biologis, psikologis dan penentuan diri sebagai makhluk bebas dan rasional penggerak dalam memberikan arah pada keragaman aktifitas. Misalnya, kebutuhan akan makan yang semula sebagai anak perlu dipersiapkan orang dewasa, selanjutnya kebutuhan akan pangan menjadi faktor penggerak untuk memenuhinya sendiri (mandiri) seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Perkembangan afektif menyangkut pemerikayaan alam perasaan. Seorang anak pada mulanya hanya tahu rasa senang dan tidak senang, lama kelamaan akan merasakan perasan lainnya, sedih, gembira, puas, kagum, takut, benci dan lain- lain. Perkembangan sosial merupakan kemampuan untuk bergaul dengan seluruh anggota keluarga, teman-teman sekolah dan di masyarakat secara memuaskan. Perkembangan motorik adalah kemampuan untuk menggunakan otot, urat-urat dan persendian- persendian dalam tubuh sedemikian rupa sehingga anak dapat

7
merawat dan menjaga diri sendiri dan bergerak dalam lingkungan dengan efektif dan efisien (Winkel, 2007).

Bagi seorang anak bermain adalah aktifitas yang sangat menyenangkan dan memiliki manfaat dalam belajar. Keuntungan bermain dan perkembangan anak:

- a) Perkembangan moral, menurut Santrok bermain memiliki aspek perkembangan moral, meliputi perkembangan pikiran, hal-hal yang seharusnya dilakukan individu saat melakukan perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan tentang interaksi dengan orang lain. Kegiatan bermain ini dapat dimanfaatkan untuk mengajari anak usia dini tentang moral. Di mana konsep moral adalah abstrak sehingga dengan bermain anak mampu menangkap konsep moral secara baik. Sebagai contoh konsep peraturan etika kepada orang tua, dengan bermain peran anak dapat diajarkan pentingnya untuk berpamit pada orang tua ketika pergi. Ketika mengajarkan agama, tentang huruf hijaiyah atau Gerakan salat dapat dilakukan dengan bermain puzzle.
- b) Bermain dan perkembangan motorik, Aspek motorik sarat dengan kegiatan yang dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar atau halus. Pada anak usia dini, aktivitas yang dikerjakan selalu diwarnai dengan gerak. Gerak dapat menyebabkan anak bermain dan bermain membuat anak menggerakkan anggota tubuhnya. Anak yang mendapatkan kesempatan untuk bermain, maka ia akan melatih kemampuan otot-otot yang menjadikan anak kuat dan bugar. Anak yang sehat adalah anak yang aktif ke sana-kemari dan tidak hanya duduk melamun, berdiam diri tanpa reaksi karena sifat dasar anak adalah suka bergerak. Dalam mengembangkan kemampuan motorik, kegiatan bermain dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tanpa alat. Selain itu, bermain juga dapat melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Sebagai contoh, bermain petak umpet, lompat tali, lomba memasukkan pensil dalam botol dan lain-lain dapat membantu perkembangan motorik

kasar anak dengan baik. Sedangkan kegiatan mencorat-coret, baik di tempat, buku ataupun tempat-tempat lain adalah contoh dari perkembangan motorik halus anak. Sebaiknya orang tua tidak melarang ketika anaknya mencorat-coret dinding rumah hanya perlu diarahkan atau diberikan tempat yang disukai untuk mengembangkan kreativitasnya. Permainan tradisional dakon merupakan salah satu contoh belajar dengan bermain. Kegiatan bermain tersebut adalah koordinasi mata-tangan dilakukan dengan memindahkan biji-biji dari satu lubang yang ke lubang lain. Secara tidak langsung anak sudah belajar matematika atau berhitung dengan tanpa disadarinya.

- c) Bermain dan perkembangan kognitif, kognitif dapat dimaknai sebagai pengetahuan, ingatan, kreativitas, daya pikir, serta daya nalar. Bagi anak usia dini untuk pengenalan konsep (pengetahuan) dapat dilaksanakan dengan bermain. Mereka belum mampu untuk menerima pengajaran konsep dengan ceramah seperti pada orang dewasa. Misalnya mengenalkan konsep kubus atau kotak, anak dapat diajak bermain rumah-rumahan. Untuk mengenal warna dapat dilakukan ketika anak melihat TV atau film anak-anak.
- d) Bermain dan perkembangan bahasa. Dalam kehidupantidak pernah lepas dari arti penting peran bahasa dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa dapat terjadi interaksi antar individu, individu dengan kelompok, ataupun kelompok dengan kelompok. Yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya adalah bahasa. Pada saat melakukan interaksi dengan temannya, anak menggunakan Bahasa verbal yang semula mereka menggunakan bahasa tubuh. Seiring dengan perkembangan maka makin bertambah kosa kata dan tata bahasa anak yang digunakan dalam berkomunikasi.
- e) Bermain dan perkembangan sosial, dengan bermain terjadi interaksi sosial anak. Setiap anak suka bermain sebagai bentuk kodrat manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial.

Hal tersebut juga tidak terlepas dari karakteristik anak. Dena bermain anak mengembangkan kecerdasan emosi, belajar memahami diri sendiri dan orang lain. Bisa mengurangi sifat egois anak dengan berinteraksi sosial. Selain itu, bermain juga dapat melatih rasa tanggung jawab anak, kedisiplinan, serta kejujuran. Dengan bermain bersama teman lainnya, ia akan bersikap untuk dapat bekerja sama dalam tim (Rohmah, 2016).

Penelitian yang menggabungkan bermain dan belajar untuk memberikan latihan kemampuan dalam berpikir, menggunakan bahasa, dan latihan motorik kasar dan halus pada siswa kelas 1 MIN sejumlah 28 siswa memberikan hasil produk aplikasi pembelajaran yang dibuat layak untuk diterapkan. Tujuan penelitian dalam mengembangkan produk aplikasi android berupa education games berbasis budaya lokal Nusa Tenggara Timur dalam keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD/MI, terlah tercapai. Jenis permainan yang dipilih dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa melupakan kelestarian budaya lokal. Penelitian pengembangan berdasarkan modifikasi dari R2D2 milik Willis dan Assure dari Heinich, kk. sampai 3 tahap. Validasi ahli pembelajaran bahasa Indonesia SD, ahli media pembelajaran, dan praktisi memberikan penilaian tentang produk aplikasi yang dikembangkan layak dimplementasikan karena memperoleh persentase skor lebih dari 75% ([Kharisma & Arvianto, 2019).

Sebelum pandemi Covid-19, anak belajar di sekolah sesuai budaya sekolah yang ada. Budaya sekolah merujuk pada suatu sistem nilai, kepercayaan, dan norma-norma yang diterima secara bersama. Budaya sekolah dilaksanakan dengan penuh kesadaran sebagai perilaku alami yang dibentuk lingkungan yang menciptakan pemahaman yang sama di antara seluruh unsur dan personil sekolah baik kepala sekolah, guru, staf, siswa dan jika perlu membentuk opini masyarakat yang sama dengan sekolah. Budaya sekolah berdampak pada mutu sekolah, yang tercermin dalam iklim lingkungan atau suasana sekolah. De Roche mengatakan sebagai

24

hubungan antar personil, sosial dan faktor-faktor kultural yang mempengaruhi perilaku individu dan kelompok dalam lingkungan sekolah. Suatu lingkungan sekolah di mana rasa kebersamaan sesama guru tinggi, dukungan sarana memadai, target akademik tinggi, dan kemantapan integritas sekolah akan mendukung keberhasilan sekolah dalam pencapaian mutu yang tinggi.

Pengembangan budaya sekolah dapat memberikan manfaat:

- 1) menjamin kualitas kerja yang lebih baik;
- 2) membuka seluruh jaringan komunikasi;
- 3) lebih terbuka dan transparan;
- 4) menciptakan kebersamaan dan rasa saling memiliki yang tinggi;
- 5) meningkatkan solidaritas dan rasa kekeluargaan;
- 6) jika menemukan kesalahan akan segera diperbaiki;
- 7) beradaptasi dengan baik terhadap perkembangan IPTEKS.

(Daryanto & Tarno, 2015)

2
Terkait dengan pengembangan budaya sekolah, sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pola pendidikan karakter terhadap siswa yang dilaksanakan oleh empat sekolah dasar berkategori unggul di Kota Padang Sumatera Barat. Penelitian menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan studi kasus (qualitative case study design). Sumber data penelitian diambil dari dua belas orang informan yang terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, guru Pendidikan Agama Islam, guru seni dan guru olah raga yang dipilih dari empat sekolah dasar tersebut menggunakan teknik purposive. Data penelitian diambil melalui wawancara secara mendalam (indepth interview) kepada seluruh informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat delapan tema penting tentang pola pelaksanaan pendidikan karakter efektif yang dilaksanakan terhadap siswa di empat sekolah tersebut. Delapan tema tersebut dilaksanakan melalui: (1) materi pembelajaran; (2) aturan-aturan sekolah (disiplin, peduli lingkungan, tanggungjawab); (3) perlombaan sains antarsiswa (kreatif, gemar membaca, rasa ingin tahu); (4) ajang penghargaan siswa berprestasi (menghargai,

kerja keras, demokratis, peduli); (5) peringatan hari kebangsaan (semangat kebangsaan, cinta terhadap tanah air, menghargai, peduli); (6) praktik ibadah dan bimbingan kerohanian (jujur, religius, tanggung jawab); (7) kegiatan pramuka (kreatif, peduli sosial, kerja keras, jujur, bersahabat, cinta damai demokratis); (8) adanya kelas talenta dan musik (kreatif dan bekerja keras, menghargai) (Murniyetti et al., 2016).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk ¹⁰ budaya sekolah berprestasi. Proses penanaman nilai dan etos berprestasi kepada peserta didik dan mengetahui implikasi dari pengembangan budaya sekolah berprestasi di SMA Karangturi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk budaya sekolah berprestasi di SMA Karangturi mencakup empat poin yaitu: keseimbangan antara pembinaan akademik dan nonakademik, penanaman karakter melalui pelajaran, budaya mencintaimamater dan pentingnya nilai kerokhanian. Penanaman nilai dan etos berprestasi pada peserta didik dilakukan melalui kegiatan orientasi sekolah, proses pembelajaran, evaluasi belajar, ekstrakurikuler, penghargaan prestasi, kecintaan terhadap almamater, keteladanan guru, kerjasama dengan orangtua peserta didik dan seragam patriot sebagai media penanaman budaya berprestasi. Implikasi penanaman pengembangan budaya sekolah berprestasi di SMA Karangturi terdapat dalam input (penerimaan siswa baru dan pencarian siswa berpotensi), proses (pengembangan program sekolah serta pengembangan kerjasama) dan output (prestasi akademik dan nonakademik serta jumlah alumni yang melanjutkan ke perguruan tinggi) (Yuliono, 2012). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa budaya sekolah yang dilakukan dalam pengembangan karakter siswa di SD Amaliah Ciawi Bogor ialah berupa kegiatan harian, mingguan, dan tahunan. Kegiatan harian berupa salat duha, membaca asmaulhusna, ikrar/ Syahadatain, surat-surat pendek, dan membaca hadis, pembinaan bahasa Inggris, kegiatan BTAQ (Baca Tulis Alquran), dan pelatihan

guru. Sedangkan kegiatan mingguan ialah berupa upacara bendera, Pramuka, dan olahraga. Kegiatan tahunan dalam budaya sekolah ialah berupa PHBI (Peringatan Hari Besar Islam), Mabít (Malam Bina Iman dan Takwa), dan santunan anak yatim. Karakter yang dikembangkan dari budaya sekolah tersebut ialah karakter disiplin, religius, rasa ingin tahu, cinta tanah air, dan peduli sosial. (Pradana, 2016). Dengan demikian dapat dikatakan budaya sekolah yang baik telah dilakukan. Contoh pengembangan budaya yang baik adalah pengembangan karakter mandiri pada peserta didik, karkater religious, peduli sosial dan lain-lain.

Permasalahan yang ada sekarang dengan pandemi Covid-19 maka proses belajar mengajar dilaksanakan tidak sekolah. Pertanyaannya bagaimana membawa budaya sekolah ke dalam pembelajaran di rumah, yang notabene, beda banget!. Diperlukan kolaborasi antara sekolah dalam hal ini guru dan orang tua siswa dalam rangka menransfer budaya sekolah kepada orang tua siswa. Sebagai contoh perbedaan-perbedaan yang dapat dikemukakan dalam pembelajaran di era pandemi Covid- 19, antara lain: waktu belajar, tempat/lokasi, materi yang diberikan, metode, guru, media, sarana dan prasarana, dan lain-lain. Latar belakang pendidikan, status atau pekerjaan orang tua siswa, membawa pengaruh yang luar biasa dalam proses pembelajaran di rumah. Ada orang tua yang melepaskan anaknya untuk mengerjakan tugas belajar sendiri sebagai dampak dirinya harus bekerja. Ada orang tua yang karena latar belakang pendidikannya, tidak mampu mendampingi anak dalam mengerjakan tugas belajar di rumah. Tetapi ada juga orang tua yang "sigap" membantu anak belajar di rumah dengan sepenuh "jiwa raga". Semua sikap orang tua, baik yang memberikan bantuan pendampingan belajar maupun yang tidak memberikan bantuan anak dalam belajar berdampak pada pendidikan karakter anak.

Dengan adanya pandemi Covid-19, mau tidak mau, siap tidak siap para orang tua harus membimbing anak belajar dari rumah. Seyogyanya orang tua memahami pertumbuhan dan perkembangan anaknya agar dapat membantunya secara optimal. Tugas perkembangan anak pada periode usia 6-12 tahun menurut

Havigust ada delapan yaitu: pertama, belajar keterampilan fisik yang dibutuhkan dalam permainan selama waktu ini anak belajar menggunakan otot-ototnya untuk mempelajari berbagai keterampilan. Oleh karena itu, pertumbuhan otot dan tulang anak berlangsung dengan cepat. Mereka memiliki kebutuhan yang sangat tinggi untuk beraktivitas dan bermain. Mereka dapat melakukan permainan dengan aturan tertentu. 'Makin tinggi tingkat kelas anak di sekolah, 'makin jelas ciri khas aturan permainan yang harus mereka patuhi. Kedua, pengembangan sikap terhadap diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang. Tugas perkembangan ini anak sudah paham dan mampu mengembangkan kebiasaan hidup sehat dengan membiasakan diri memelihara kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri serta lingkungannya atau mengetahui akibat yang akan didapatnya, jika mereka bertingkah laku yang dapat membahayakan diri dan lingkungannya. Ketiga, berkawan dengan teman sebaya. Dengan masuknya anak ke sekolah, akan menuntut anak untuk melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya. Anak usia sekolah dasar hendaknya sudah mampu berteman dengan orang lain di luar lingkungan keluarganya, khususnya teman sebaya sebagai bentuk interaksi sosial. Keempat, belajar melakukan peranan sosial sebagai laki-laki dan wanita. Pada usia 9-10 tahun anak mulai menyadari peran sesuai dengan jenis kelaminnya. Anak perempuan menunjukkan tingkah laku sebagai perempuan, demikian pula dengan anak laki-laki. Pada masa ini anak sudah menunjukkan ketertarikan terhadap sesuatu sesuai dengan jenis kelamin mereka. Misalnya, anak perempuan senang bermain boneka dengan anak perempuan lainnya, dan anak laki-laki senang bermain bola dengan teman laki-lakinya. Kelima, belajar menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung. Masa ini anak SD sudah mampu untuk membaca dasar, menulis, dan berhitung. Karena perkembangan kognitif dan biologis anak sudah matang untuk bersekolah, maka anak telah mampu belajar di sekolah dan anak sudah mampu mengenali simbol-simbol sederhana. Keenam, pengembangan konsep yang dibutuhkan dalam kehidupan anak. Pada masa ini anak hendaknya mempunyai berbagai konsep

yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti konsep warna, konsep jumlah, konsep perbandingan dan lainnya. Ketujuh, pengembangan moral, nilai dan kata hati. Pada usia sekolah dasar anak hendaknya diajar mengontrol tingkah laku sesuai nilai dan moral yang berlaku. Anak hendaknya dapat menaati peraturan, menerima tanggung jawab dan mengakui adanya perbedaan antara dirinya dan orang lain. Kedelapan, mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial. Anak telah mampu belajar untuk menyadari keanggotaannya dalam keluarga dan masyarakat sekolah. Anak harus belajar menaati peraturan-peraturan yang ada dalam keluarga dan sekolah (Khaulani et al., 2020).

13
Sebagai pelaksanaan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20/2003 tentang Sisdiknas. Hal tersebut itu membawa dampak pada keharusan menyelenggarakan pendidikan secara benar. Artinya guru dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran dapat melaksanakan sesuai dengan kaidah-kaidah yang telah disepakati. Guru melaksanakan pembelajaran secara profesional, artinya memiliki kompetensi sebagaimana disyaratkan dalam peraturan perundang-undangan. Sedangkan siswa sebagai pembelajar hendaknya diperhatikan hak-haknya, agar dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya (Martati, 2015).

Dalam rangka mendukung tujuan Pendidikan nasional tersebut, dilaksanakan pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter dalam Kepmendiknas, dinyatakan sebagai ciri-ciri khusus atau karakteristik nilai-nilai baik (mengetahui nilai kebaikan, mau berbuat baik, bertindak nyata dalam kehidupan yang baik, dan memberikan dampak kebaikan kepada lingkungan), terpatri dalam diri dan terwujud dalam perilaku. Dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, dan lain- lain, maka pemerintah memandang perlu penguatan pendidikan karakter (Kurniasih & Sani, 2017).



Sumber: <https://cerdasberkarakter.kemdikbud>

Dengan dikeluarkannya Peraturan Presiden No. 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), memiliki dasar hukum sebagai Gerakan Pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi oleh hati, olah rasa, olah pikir dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Nilai-nilai baik tersebut perlu ditanamkan dan dipraktikkan melalui sistem pendidikan nasional agar diketahui, dipahami, dan diterapkan di seluruh sendi kehidupan di sekolah dan di masyarakat.

Penelitian yang dilakukan Estuwardani dan Mustaji dengan Dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar judul pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik-Integratif menunjukkan bahwa, bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian inilayak digunakan dalam pembelajarantematik-integratif di sekolah dasar. Hasil penilaian ahli materi berkategori 'sangat baik' dengan skor 4,5, berdasarkan penilaian ahli media dan bahan ajar berkategori 'sangat baik' dengan skor 4,06 dari rentang skor 1-5. Berdasarkan uji coba terbatas, pembelajaran tematik dengan menggunakan bahan ajar ini dapat terlaksana dengan kategori 'baik'

dalam setiap pertemuan dengan skor rata-rata sebesar 3,97 dari rentang skor 1-5; karakter tanggung jawab peserta didik semakin berkembang melalui pembelajaran tematik dengan menggunakan bahan ajar berkarakter yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase perkembangan karakter, yaitu pada pertemuan ke-1 sebesar 52.29%, pertemuan ke-2 sebesar 61.46%, pertemuan ke-3 sebesar 68.33%, pertemuan ke-4 sebesar 71.46%, pertemuan ke-5 sebesar 77.08%, dan pertemuan ke-6 sebesar 84.79%. Karakter disiplin peserta didik semakin berkembang melalui pembelajaran tematik dengan menggunakan bahan ajar terintegrasi nilai karakter yang ditunjukkan dengan peningkatan persentase perkembangan karakter, yaitu pada pertemuan ke-1 sebesar 55%, pertemuan ke-2 sebesar 60.42%, pertemuan ke-3 sebesar 68.54%, pertemuan ke-4 sebesar 71.88%, pertemuan ke-5 sebesar 78.33%, dan pertemuan ke-6 sebesar 85.42%. Respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar ini dalam pembelajaran tematik pada aspek kelayakan isi mendapatkan skor 17,13 dengan kategori 'sangat baik', aspek kebahasaan mendapatkan skor 16,76 dengan kategori 'baik', aspek penyajian mendapatkan skor 16,88 dengan kategori 'sangat baik', dan aspek kegrafikaan mendapatkan skor 16,88 dengan kategori 'sangat baik'. Bahan ajar tematik-integratif efektif dapat meningkatkan karakter tanggung jawab dan disiplin peserta didik. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan karakter tanggung jawab dan disiplin pada kelas eksperimen yang menggunakan bahan ajar hasil pengembangan dan kelas kontrol yang menggunakan bahan ajar dari pemerintah. Karakter tanggung pada kelas eksperimen persentase peningkatan sebesar 88%, sedangkan pada kelas kontrol persentase peningkatan sebesar 63,97%. Karakter disiplin pada kelas eksperimen persentase peningkatan sebesar 89%, sedangkan pada kelas kontrol persentase peningkatan sebesar 63,60% (Estuwardani & Mustadi, 2015).

Program PPK yang semula ditujukan siswa di sekolah sebagai tujuan utama "gerakan pendidikan", dengan adanya pandemi Covid-19. dapat dikatakan bahwa hal tersebut menjadi tanggung jawab orang tua yang menyelenggarakan proses pembelajaran di rumah melalui

pembelajaran jarak jauh (PJJ). Contohnya karakter tanggung jawab, yang dapat dideskripsikan sebagai: "Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa." Dengan demikian tanggung jawab yang dapat ditanamkan kepada anak melalui jenjang pendidikan formal yaitu: a) Berani menghadapi konsekuensi dari pilihan hidup; b) Mengembangkan keseimbangan antara hak dan kewajiban; c) Mengembangkan hidup bersama secara positif (Kurniasih & Sani, 2017).

Dalam rangka menunjang penanaman karakter tanggung jawab siswa dalam jenjang pendidikan formal yaitu di SD, agar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang di masyarakat dalam koridor pendidikan nilai secara kontekstual. Jika bertujuan menanamkan pendidikan nilai tentang kejujuran dan disiplin, maka iklim sekolah harus dalam iklim kejujuran dan disiplin. Pembentukan karakter dalam pendidikan nilai membawa pemahaman bahwa budi pekerti, sikap, moral, akhlak berwujud pada tujuan yang sama, yaitu munculnya sikap positif dalam diri siswa sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

Kontribusi pendidikan nilai moral dalam pembentukan karakter dan kesehatan moral bangsa sangat besar. Di mana pelaksanaan pendidikan tersebut dapat dilakukan melalui sekolah. Menurut Lickona hal-hal yang harus diyakini oleh sekolah bahwa terdapat nilai-nilai universal dalam masyarakat dan sekolah mempunyai kewajiban bukan hanya menyampaikan pengetahuan moral tetapi juga membantu siswa untuk memahami, menghayati dan berperilaku berdasarkan nilai moral yang berlaku di masyarakat (Martati, 2018).

Kualitas karakter merupakan salah satu aspek untuk membangun generasi emas 2045, disertai kemampuan dalam aspek literasi dasar dan kompetensi abad 21. Yang dimaksudkan dengan: (1) Kualitas karakter, yaitu bagaimana siswa beradaptasi pada lingkungan yang dinamis: religiolitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, integritas. (2) Literasi dasar, bagaimana siswa menerapkan keterampilan dasar sehari-

1 hari: literasi Bahasa, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital (teknologi informasi & komunikasi), literasi finansial, literasi budaya dan kewarganegaraan. (3) kompetensi: bagaimana siswa memecahkan masalah kompleks: berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi (Kurniasih & Sani, 2017).

Mendikbud telah⁶ melakukan penyesuaian kebijakan pembelajaran di masa pandemi, dengan prinsip kebijakan di masa pandemi Covid 19: (1) kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat merupakan prioritas dalam menetapkan kebijakan pembelajaran; (2) Tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial juga menjadi pertimbangan dalam pemenuhan layanan pendidikan selama masa pandemi Covid-19. Terkait dengan kebijakan pembelajaran di masa pandemic Covid 19, beberapa penelitian dapat disajikan sebagai berikut: hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran e-learning dalam rangka membantu pencegahan penyebaran Covid-19, terdapat hambatan yaitu kurangnya sarana dan prasarana yang dipengaruhi oleh faktor ekonomi dan ketidaksiapan teknologi. Sehingga hasil belajar yang diberikan oleh pemelajar tidak 100% lancar atau efektif (Dwi et al., 2020). Sedangkan penelitian Sadikim & Hamidah menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki sarana dan prasarana untuk melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat. Namun, ada kelemahan pembelajaran daring mahasiswa tidak terawasi dengan baik selama proses pembelajaran daring. Lemah sinyal internet dan mahalnya biaya kuota menjadi tantangan tersendiri pembelajaran daring. Akan tetapi pembelajaran daring dapat menekan penyebaran Covid-19 di perguruan tinggi (Sadikin & Hamidah, 2020).

¹¹ Penelitian yang bertujuan untuk melakukan tinjauan umum terkait pembelajaran pada masa pandemi Covid -19. Penelitian

ini menggunakan metode descriptive content analysis study. Analisis dilakukan pada artikel internasional, nasional maupun sumber sejenis terkait solusi pembelajaran pada masa pandemi. Pembelajaran online menjadi solusi efektif untuk mengaktifkan kelas meski sekolah telah ditutup mengingat waktu dan tempat menjadi beresiko pada masa pandemi ini. Namun, teknik pembelajaran ini penting untuk dievaluasi sesuai dengan kondisi setempat mengingat sebaran fasilitas dan kemampuan orang tua memberikan fasilitas pembelajaran online berbeda kepada peserta didik di Indonesia (Herliandry et al., 2020). Tujuan untuk mengidentifikasi implementasi pembelajaran daring di rumah pada siswa Sekolah Dasar akibat dari adanya pandemi Covid-19. Menggunakan penelitian pustaka di mana dalam mengumpulkan informasi data dengan teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal yang relevan dari berbagai macam yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, berita. Kriteria artikel dan berita yang dipilih yaitu adanya pembahasan tentang dampak Covid-19 dan pembelajaran daring di Sekolah Dasar. Dari 10 Sumber yang didapatkan, kemudian dipilih yang paling relevan dan diperoleh 3 artikel dan 6 Berita yang dipilih. Hasil dalam penelitian, menunjukkan bahwa dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar dapat terlaksanakan dengan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil data 3 artikel dan 6 Berita yang menunjukkan bahwa dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di SD dapat terlaksana dengan cukup baik apabila adanya kerjasama antara guru, siswa dan orang tua dalam belajar di rumah (Dewi, 2020).

Dari beberapa hasil penelitian yang dikemukakan tersebut, pembelajaran daring (online) menimbulkan banyak masalah. Permasalahan yang perlu dipecahkan bersama antara orang tua, sekolah dan pemerintah. Masalah kuota internet, masalah sumber daya manusia (orang tua) siswa yang beragam kemampuan finansial maupun kemampuan intelektual atau latar belakang pendidikan, perbedaan pekerjaan orang tua siswa membawa dampak yang beragam dalam pelaksanaan belajar dari rumah (BDR).

Hal-hal yang dapat dilakukan dalam meng-educasi adalah:

- (1) meningkatkan hubungan kemitraan sekolah dan masyarakat;
- (2) menerapkan pola asuh dan perkembangan anak yang positif;
- (3) komunikasi dalam keluarga perlu dibangun secara positif;
- (4) mendidik anak era digital dan melejitkan potensi mereka;
- (5) pelatihan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ).

17
Untuk jenjang sekolah dasar telah disiapkan modul pembelajaran untuk guru, orang tua dan siswa untuk mempermudah proses belajar dari rumah (BDR). Modul pendamping guru berisi Petunjuk untuk berkoordinasi dengan orang tua sebagai mitra, serta penjelasan mengenai aktivitas pembelajaran siswa sehingga guru bisa tetap memberikan pendampingan. Modul Pendamping orang tua, petunjuk untuk mendampingi anak belajar dari rumah. Terdapat rangkuman aktivitas pembelajaran mingguan untuk membantu orang tua menyiapkan hal yang dibutuhkan anak dalam pembelajaran. Modul untuk siswa dilengkapi dengan penjelasan aktivitas pembelajaran yang terperinci bagi siswa dan orang tua serta alokasi waktu sehingga memudahkan para siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

17
Dengan demikian diperlukan kerja sama secara menyeluruh dari semua pihak untuk kesuksesan pembelajaran di masa pandemic Covid-19. Orang Tua untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses belajar mengajar di rumah. Guru terus meningkatkan kapasitas untuk melakukan pembelajaran interaktif. Sekolah memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dengan metode yang paling tepat. Pemerintah pusat dan daerah bekerja sama menyusun dan menerapkan kebijakan yang berpihak pada anak. Layanan kesehatan memantau dan mengevaluasi risiko di daerah demi mengutamakan kesehatan anak. Masyarakat sipil, lembaga social dan masyarakat ber6ma-sama membantu mendukung kegiatan anak. Kerja sama tersebut dilakukan untuk memastikan anak dapat terus belajar dengan sehat dan selamat.

Penutup

Proses pembelajaran atau proses belajar mengajar agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan maka diperlukan strategi pembelajaran. Seorang guru yang profesional sangat perlu untuk menguasai strategi pembelajaran dengan melakukan berbagai persiapan untuk membantu peserta didik, antara lain: materi, metode, media dan sumber belajar agar tercapai tujuan yang ditetapkan. Belajar merupakan proses multisegi yang umumnya dipandang biasa saja, sampai individu menemukan kesulitan dalam menghadapi tugas yang kompleks. Belajar bagi individu memiliki arti sebagai pemerolehan beragam kemampuan dan ketrampilan tentang strategi dalam menjalankan peran di dunia, sikap dan nilai yang menjadi pedoman seseorang. Belajar diperlukan untuk membantu agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal. Anak perlu diperhatikan pertumbuhan dan perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak. Perkembangan tersebut akan memengaruhi rasa percaya diri anak dalam tugas perkembangan selanjutnya. Selain itu penting untuk memerhatikan kecerdasan anak, yaitu kecerdasan kognitif, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual. Jika ketiga kecerdasan tersebut dapat berkembang secara seimbang maka akan tercapai kesuksesan dalam hidup anak. Pengembangan ketiga kecerdasan tersebut sebelum adanya Pandemi Covid-19 dilakukan di sekolah dengan menciptakan budaya sekolah. Budaya sekolah yang dirancang secara baik agar diperoleh prestasi yang baik dari peserta didik. Beberapa karakter yang dapat dibudayakan di sekolah seperti disiplin, tanggung jawab, mandiri, religius. Dengan adanya pandemi Covid-19, pembudayaan karakter di sekolah tidak dapat dilaksanakan. Maka orang tua perlu mengambil alih pembudayaan karakter yang diperlukan, misalnya karakter mandiri. Maka dibutuhkan kerja sama yang baik antara orang tua dan sekolah dalam pelaksanaan BDR.

Rujukan

- Afero, B., & Adman. (2016). Peran kecerdasan emosional sebagai factor yang memengaruhi kemandirian belajar siswa. *JURNAL PENDIDIKANMANAJEMENPERKANTORAN*,1(1).<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/3390/2382>
- Alfin, J. (n.d.). Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id/6485/1/15>. Analisis Karakteristik Siswa.pdf
- Daryanto, & Tarno, H. (2015). *Pengelolaan Budaya dan Iklim Sekolah* (1). Penerbit Gava Media.
- Dewantara, K. H. (1977). *Pendidikan* (2nd ed.). Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*,2(1).<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89>
- Dwi, B., Amelia, A., Hasanah, U., Putra, A. M., & Rahman, H. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Mahaguru: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*. <https://ummaspul.ejournal.id/MGR/article/download/559/313/>
- Estuwardani, N. A., & Mustadi, A. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik-Integratif Dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, V(2).
- Fakhrudin, A. (2005). *Mengenal & Menjadi Muhammadiyah* (R. Paryanto & A. Budiman (eds.)). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Gredler, M. E. (2011). *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi* (Y. Miarso (ed.); 1st ed.).
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*,5(1).<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/viewFile/12368/8937>

- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/download/15286/8695>
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya local untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2).
- Khaulani, F., Neviyarni, & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 57-58.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). Pendidikan Karakter: Internalisasi dan Metode Pembelajaran di Sekolah (A. Jarot (ed.)). Kata Pena.
- Martati, B. (2015). Internalisasi Nilai Pendidikan Kewarganegaraan Pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 98-107.
- Martati, B. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 2(1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1405>
- Murniyetti, M., Engkizar, E., & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2.
- Pradana, Y. (2016). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah (Studi Deskriptif di SD Amaliah Ciawi Bogor). *Untirta Civic Education Journal*, 1(1). <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UCEJ/article/view/1883>
- Prawitasari, J. E. (1998). Kecerdasan Emosi. *BULETIN PSIKOLOGI*, 1, 21-31. <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/viewFile/13280/9503>

- Pribadi, B. A. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. PT Dian Rakyat.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Tarbawi, 13(2). <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/download/590/880>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, 6(02). <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/download/9759/5665/>
- Setyawan, S. (2015). Kelas asyik dengan Games; 30 Games untuk Pembelajaran (A. F. Susanto (ed.); Pertama). PT Grasindo.
- Suharsono. (2004). Melejitkan IQ, IE & IS. Inisiasi Press.
- Sujarwo, & Widi, C. P. (2015). Kemampuan Motorik Kasar Dan Halus Anak Usia 4-6 Tahun. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 11(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/download/8185/6856>
- Sumantri, M. S. (2015). Strategi Pembelajaran: Teori dan praktik di Tingkat Pendidikan Dasar. Rajagrafindo Persada.
- Suparman, M. A. (2014). Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator (4th ed.). Erlangga.
- Winkel. (2007). Psikologi Pengajaran. Media Abadi.
- Yuliono, A. (2011). Pengembangan Budaya Sekolah Berprestasi: Studi Tentang Penanaman Nilai Dan Etos Berprestasi Di SMA Karangturi. JURNAL KOMUNITAS,3(2).<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/view/2313>

Book Chapter Kontribusi Kampus untuk Negeri di Era Pandemi

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	5%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	banpaudpnf.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
2	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
3	jurnal.stitradenwijaya.ac.id Internet Source	<1%
4	library.um.ac.id Internet Source	<1%
5	julianto.blogspot.com Internet Source	<1%
6	web.lpmpkalbar.id Internet Source	<1%
7	immstitwates.blogspot.com Internet Source	<1%
8	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1%
9	journal.stitpemalang.ac.id Internet Source	<1%

10	Abdul Manaf, Che Mohd Zulkifli Che Omar. "NILAI BUDAYA SEKOLAH DALAM PELAKSANAAN KURIKULUM PENDIDIKAN DI SMK BEKASI", Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 2018 Publication	<1 %
11	Lusiani Lusiani. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Online dalam Masa Pandemi Covid-19 berdasarkan Persepsi Guru Sekolah Menengah Kejuruan", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	<1 %
12	arjunahai.blogspot.com Internet Source	<1 %
13	repository.usm.ac.id Internet Source	<1 %
14	10119esp.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
16	jogja.suara.com Internet Source	<1 %
17	www.amongguru.com Internet Source	<1 %
18	Ahmad Yasar Ramdan, Puji Yanti Fauziah. "Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan nilai-nilai karakter anak usia sekolah dasar", Premiere Educandum :	<1 %

Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2019

Publication

19	repository.uhn.ac.id Internet Source	<1 %
20	munhamer.blogspot.com Internet Source	<1 %
21	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
22	Lilis Maghfuroh. "Pengaruh Permainan Melempar dan Menangkap Bola terhadap Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Pra Sekolah", Jurnal Kebidanan dan Keperawatan Aisyiyah, 2020 Publication	<1 %
23	journal.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
24	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
26	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.anekapendidikan.com Internet Source	<1 %
28	nidahilya.blogspot.com Internet Source	<1 %



Exclude quotes On

Exclude matches < 20 words

Exclude bibliography On