JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)
Volume 7 No. 2 Edisi September 2020

OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER DI MASA PANDEMI DALAM MEMBENTUK GENERASI Z BERKARAKTER MENUJU ERA SOCIETY 5.0

Oleh:
Rani Tri Wahyuningrum & Primanisa Inayati Azizah
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
e-mail: ranitri.2018@student.uny.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi *Covid-19* menjadi tantangan bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan formal dalam upaya menanamkan pendidikan karakter bangsa. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kajian literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan permasalahan yang ditemukan. Jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari studi literatur. Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, optimalisasi peran guru dalam pendidikan karakter di masa pandemi dalam membentuk generasi Z berkarakter yaitu melalui: (1) Kerjasama antara guru dan orang tua, (2) Penanaman nilai-nilai karakter pada setiap aktivitas pembelajaran, dan (3) Pembinaan karakter secara daring oleh guru pada peserta didik.

Kata kunci*: Covid-19, Pendidikan karakter, Society 5.0, Generasi Z*

Abstract

During the Covid-19 pandemic, it became a challenge for the world of education, especially formal education in an effort to instill national character education. This research is a type of literature review research by looking for theoretical references that are relevant to the problems found. The type of data used by the author in this study is data obtained from the study of literature. Literature study is a method used to collect data or sources related to the topic raised in a study. Based on the findings of this study, optimizing the role of teachers in character education during the pandemic in shaping generation Z with character, namely through: (1) Cooperation between teachers and parents, (2) Instilling character values in each learning activity, and (3) Online character building by teachers to students.

Keyword: covid-19, character education, society 5.0, Z generation.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter bertujuan mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa yaitu Pancasila, meliputi: (1) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berpikiran baik dan berperilaku baik; (2) membangun bangsa yang berkarakter Pancasila; (3) mengembangkan potensi warga negara agar memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan negaranya serta mencintai umat manusia. Sehingga nilai-nilai karakter dapat diinternalisasikan melalui lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Sudarsono, dkk, 2016: 7). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudrajat mengenai pendidikan karakter merupakan suatu proses penanaman karakter merupakan proses untuk membentuk, menumbuhkan, mengembangkan, dan mendewasakan kepribadian anak menjadi pribadi yang bijaksana dan bertanggung jawab melalui pembiasaan-pembiasaan pikiran, hati, dan tindakan secara berkesinambungan yang hasilnya dapat terlihat dalam tindakan nyata sehari-hari baik di keluarga, sekolah maupun masyarakat (Sudrajat, dkk, 2015: 46).

Karakteristik generasi peserta didik yang terus berubah-ubah membuat pendidikan karakter di Indonesia terus mengalami penyesuaian. Berbagai upaya dilaksanakan supaya pendidikan karakter di Indonesia tetap mengedepankan nilai-nilai luhur keindonesiaan namun dapat mengikuti perkembangan jaman. Pada awal pengimplementasian pendidikan karakter pada kurikulum adalah menghadapi peserta didik dengan tahun lahir 1980-1995 dan pada masa ini telah muncul generasi baru yang telah memasuki usia sekolah yang lahir setelah generasi milenial yang disebut generasi Z. Terjadi perbedaan berbagai karakteristik yang mendasar antara generasi milenial dan generasi Z.

Generasi Z disebut juga *iGeneration*, generasi net atau generasi internet. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti *nge-tweet* menggunakan ponsel, *browsing* dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan *headset.* Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan

dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan *gadget* canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, berikut ini karakteristik generasi Z: 1) Fasih teknologi, *tech-savvy, web-savvy, app-friendly generation* adalah "generasi digital" yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dapat mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya. 2) Sosial yaitu mereka sangat intens berinteraksi melalui media sosial dengan semua kalangan.

Mereka sangat intens berkomunikasi dan berinteraksi dengan semua kalangan, khususnya dengan teman sebaya melalui berbagai situs jejaring, seperti: *Facebook*, *twitter*, *chat Whatsapp* atau melalui *SMS*. Melalui media ini, mereka bisa mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan. 3) Ekspresif yaitu mereka cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan. 4) *Multitasking* yaitu terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam 2 waktu yang bersamaan.

Mereka menginginkan segala sesuatunya dapat dilakukan dan berjalan serba cepat. Mereka tidak menginginkan hal- hal yang bertele-tele dan berbelit-belit. 5) Cepat berpindah dari satu pemikiran/pekerjaan ke pemikiran/pekerjaan lain (*fast switcher*). 6) Senang berbagi kepada orang lain atau masyarakat umum. Dalam prosesnya guru akan mengalami tantangan baru dengan adanya generasi Z yang memiliki karakteristik sangat berbeda dengan generasi milenial. Fakta lapangan membuktikan bahwa penerapan pendidikan karakter di Indonesia belum maksimal. Permasalahan dari sisi kurang paham dan siapnya sekolah dalam pelaksanaan pendidikan karakter ataupun dari faktor orangtua yang kurang bekerja sama dengan pihak sekolah dan hanya melimpahkan tanggung jawab pendidikan karakter pada sekolah sehingga pendidikan karakter ini

seperti bertepuk sebelah tangan. Permasalahan satu belum selesai, penerapan pendidikan karakter di Indonesia kembali mengalami cobaan dengan adanya *Covid-19* yang mengharuskan pembatasan kegiatan pendidikan.

Tahun 2021 negara Indonesia masih dihadapkan dengan bencana *Covid-19. Covid-19* ini merupakan penyakit yang berasal dari virus jenis baru yang oleh WHO dinamakan *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2). Virus ini diketahui berasal dari dari Kota Wuhan Tiongkok yang ditemukan pada akhir Desember tahun 2019 (Yuliana, 2020). Adanya bencana tersebut menjadikan pemerintah mengambil berbagai kebijakan di segala sektor. Salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya wabah tersebut adalah sektor pendidikan. Di dalam bidang pendidikan kementerian pendidikan telah mengeluarkan surat edaran mengenai pembelajaran dari rumah *(Learning from Home)* (Purandina, 2020: 272-273). Terutama di bidang pendidikan, kondisi pandemi Covid-19 saat ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan formal dalam upaya pendidikan karakter bangsa. Pembelajaran jarak jauh yang dominan tidak dilakukan dengan tatap muka secara langsung menjadi tantangan guru dalam proses pendidikan karakter tersebut. Pembangunan karakter dan pendidikan karakter menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi cerdas, tetapi juga harus mempunyai budi pekerti dan sopan santun sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya (Risnawati, 2012: 1).

Guru juga tidak dapat memaksakan keadaan peserta didik karena pada kenyataannya pemerintah belum dapat mengakomodir media tatap maya yang digunakan peserta didik. Keadaan geografis peserta didik yang berbeda-beda juga membuat stabilitas *signal* yang berbeda-beda, kondisi tersebut membuat pembelajaran juga tidak efektif. Selain itu kendali media tatap maya juga tidak dapat dikendalikan oleh guru sehingga pada kasus di lapangan terdapat beberapa peserta didik yang tidak mau untuk mengaktifkan kamera. Hal ini membuat pembelajaran yang berlangsung menjadi satu arah dan kurang interaktif, apabila hal tersebut telah terjadi

maka penerapan pendidikan karakterpun sangat sulit untuk dilaksanakan.

Pada kondisi pandemi *Covid-19* saat ini yang dapat dilaksanakan adalah membuat media pembelajaran terbaru yang menyenangkan, peserta didik supaya antusias dalam mengikuti pembelajaran seperti dengan *game* kuis, video interaktif, dan penugasan yang menyenangkan. Hal ini harus dilakukan karena peserta didik yang sudah merasakan rasa bosan dirumah karena adanya pembatasan sosial, jika pembelajaran masih dilaksanakan terlalu formal dan bersifat memberatkan peserta didik akan membuat peserta didik semakin tertekan dan semakin malas untuk mengikuti pembelajaran daring. Penerapan pendidikan karakter juga bersifat preventif dan persuasif. Selain itu, pendidikan karakter juga dapat diselipkan di setiap media pembelajaran inovatif atau saat tatap maya dengan disampaikan secara menyenangkan. Peran orangtua juga menjadi kunci keberhasilan pendidikan karakter pada siswa sehingga guru perlu melaksanakan temu daring rutin dengan orangtua guna mensosialisasikan, mendampingi, membimbing, memonitoring, serta mengevaluasi pendidikan karakter peserta didik selama pembelajaran dilaksanakan dari rumah di masa pandemi *Covid-19*.

Metode Penelitian

Kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian,khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis, sehingga dengan menggunakan metode penelitian ini penulis dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang hendak diteliti. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

a. Mengidentifikasi kata kunci topik penelitian.
b. Membaca abstrak laporan-laporan hasil penelitian yang relevan, baik lewat sumber jurnal, buku, prosiding, dan lainnya.
c. Mencatat hasil bacaan dengan membuat peta literatur urutan dan keterkaitan topik penelitian serta referensi bibliografi.
d. Membuat ringkasan literatur degan lengkap berdasarkan peta literatur, sesuai urutan dan keterkaitan topik setiap variabel.

e. Membuat kajian pustaka dan menyusunnya secara tematis berdasarkan teori dan konsep penting terkait topik dan variabel penelitian.
f. Di bagian akhir literature review, sisipkan pandangan umum terkait topik berdasarkan literatur. Jelaskan juga orisinalitas dan kepentingan topik penelitian yang akan dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak akan tetapi lebih daripada itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik agar anak paham tentang kebaikan mampu merasakan dan mau melakukan yang baik (Mustoip, dkk, 2018: 32). Pendidikan karakter sesungguhnya memiliki makna lebih tinggi daripada pendidikan moral karena bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Pendidikan karakter merupakan suatu usaha sadar untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai kebaikan dalam rangka memanusiakan manusia, untuk memperbaiki karakter dan melatih intelektual peserta didik, agar tercipta generasi berilmu dan berkarakter yang dapat memberikan kebermanfaatan bagi lingkungan sekitar. Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya yang disengaja secara sistematis untuk mengembangkan kebajikan yang berdampak positif baik bagi individu maupun lingkungan sosial, dan prosesnya tidak instan, melainkan melalui usaha yang terus menerus (pembiasaan) (Mustoip, dkk, 2018: 54). Tujuan pendidikan karakter pada dasarnya untuk mengadakan perubahan tingkah laku peserta didik, agar memiliki etika dan moral yang baik dalam pergaulan di masyarakat. Setiap individu yang terdidik karakternya, akan memiliki sebuah komitmen, loyalitas, dan kesadaran dalam diri untuk mematuhi etika dan moral yang berlaku di masyarakat (Mustoip, dkk, 2018: 59).

Pembelajaran daring tentu tidak asing lagi di kalangan masyarakat maupun akademik. Istilah model pembelajaran daring atau *Online Learning Models* (OLM), pada awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem

belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer (*computer-based learning*/CBL) (Kuntarto, 2017). Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran dengan terlaksananya proses belajar mengajar tanpa harus berhadapan atau bertatap muka secara langsung. Salman Khan (2013), menyatakan pendidikan tidak terjadi di dalam ruang antara mulut guru dan telinga murid. Pendidikan terjadi di ruang di dalam otak masing-masing. Maksud pernyataan Salman diatas merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan tidak bertatap muka dengan mendengar dan melihat antara guru dan siswa secara langsung namun hanya melibatkan teori yang terpikirkan dalam pembelajaran.

Pembelajaran daring jenis synchronous, pembelajar terlibat dalam pembelajaran daring dengan pengajar melalui streaming video dan suara pada waktu yang bersamaan (Alshwaier, 2012). Dalam hal ini pengajar sebelumnya telah menyepakati waktu pembelajaran. Pengajar dapat dengan langsung berinteraksi dengan para pembelajar dan menjawab pertanyaan pada saat pertanyaan diajukan.

Pembelajar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran daring pada waktu yang dapat ditentukan oleh mereka sendiri yang berarti pula bahwa pengajar tidak akan dapat menanggapi langsung pertanyaan yang muncul. Dalam hal ini fleksibilitas waktu sangat terlihat jelas. Pembelajaran daring ini memang menjadi solusi pembelajaran di masa pandemi *Covid- 19* agar proses pembelajaran dapat tetap berlangsung karena proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara fisik atau tatap muka.

Berkembangnya teknologi juga tidak menutup kemungkinan adanya celah pada sistem di sebuah aplikasi. Peretasan terhadap informasi pribadi dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Informasi pribadi yang berhasil diretas dapat disalahgunakan untuk merugikan pemakai teknologi dan hal itu sangat merugikan pemakai teknologi. *Kedua,* kurangnya pemahaman peserta didik. Hal ini disebabkan konten materi yang disampaikan hanya berbentuk *e-book, power point,* dan video pembelajaran. *Ketiga,* keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi. Tidak semua guru mampu mengoperasikan komputer atau *gadget* untuk mendukung kegiatan pembelajaran, baik dalam tatap muka langsung,

terlebih lagi dalam pembelajaran daring.

Memang ada sebagian guru mampu mengoperasikan komputer, namun kemampuan mereka terbatas. Mereka tidak mampu mengakses lebih jauh yang berkaitan dengan jaringan internet, menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran, membuat media/video pembelajaran sendiri dan sebagainya. *Keempat*, keterbatasan guru/pengajar dalam mengontrol dan mengukur pemahaman peserta didik. Dalam pembelajaran daring, guru sulit untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta didik secara langsung. Berbeda dengan pembelajaran tatap muka dikelas dimana guru dapat dengan langsung melihat perkembangan peserta didik melalui perilakunya di kelas, berbeda dengan pembelajaran daring yang hanya dapat melihat kemampuan dan pemahaman mereka dari tugas yang peserta didik kerjakan. *Kelima*, keterbatasan akses internet. Dilihat dari letak geografis Indonesia yang berbeda-beda, masih banyak daerah-daerah yang masih belum tersentuh oleh internet. Hal ini menyebabkan pembelajaran daring belum bisa menjangkau daerah-daerah tersebut. Sehingga mereka tidak dapat menerima tugas yang disampaikan oleh guru baik melalui whatsapp atau kelas maya (Asmuni, 2020)

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Guru mempunyai kewajiban untuk mencerdaskan generasi masa depan bangsa melalui pendidikan akademik maupun pendidikan karakter yang luhur. Mengenai pendidikan karakter juga telah diperjelas oleh program Kemendikbud bahwa pendidikan karakter atau PPK merupakan program wajib pemerintah yang telah ditetapkan di sekolah. Program PPK ini diharapkan dapat membentuk peserta didik atau generasi mendatang atau generasi Z yang berkarakter. Peran guru dalam membentuk karakter tersebut tidak dapat digantikan dengan mesin, komputer ataupun media canggih lainnya. Selain itu, penelitian Ni'mawati (2020) menunjukkan bahwa dari 178 responden, 92,1% (164 responden) menyatakan bahwa orangtua tidak dapat membangun karakter anak dengan maksimal tanpa peran guru. Peran guru mulai dari merencanakan, melaksanakan hingga mengevaluasi pembelajaran karakter peserta didik tetap diperlukan dan perlu dioptimalkan guna mewujudkan pendidikan karakter secara maksimal.

Namun selama pandemi ini memunculkan tantangan baru kepada guru sebagai pendidik karakter, sebab guru sangat terbatas untuk bisa berinteraksi langsung dengan peserta didik dan melihat perkembangan karakter mereka.

Selama pandemi *Covid-19* peran guru dalam penanaman karakter sangatlah sulitkarena itu guru perlu bekerjasama dengan orang tua peserta didik. Bahkan orang tua bisa dikatakan menggantikan peran guru selama pembelajaran daring dari rumah. Guru dan orang tua perlu menjalin komunikasi baik untuk bisa bekerjasama dalam upaya pembinaan karakter peserta didik. Guru perlu mengetahui perkembangan belajar dan perkembangan karakter anak di rumah melalui informasi dari orang tua dan sebaliknya orang tua perlu juga mengetahui karakter anak ketika mereka sekolah sebelum masa pandemi dengan berkomunikasi dengan guru. Hal ini perlu dilakukan agar terlihat keselarasan dan *progress* perkembangan karakter anak selama pandemi serta orang tua bisa mengambil tindakan yang tepat untuk mengembangkan karakter anaknya selama pembelajaran daring. Kerjasama guru dengan orang tua juga sesuai dengan Peraturan

Kebijakan pembelajaran daring yang diberlakukan pemerintah dalam pencegahan penularan virus *Covid-19* mengharuskan peserta didik belajar dari rumah dengan orangtua sebagai guru mereka di rumah. Namun, hal ini tidak lantas menghilangkan sepenuhnya peran guru sebagai fasilitator dalam pendidikan karakter peserta didik. Optimalisasi pendidikan karakter oleh guru melalui penanaman nilai nilai karakter pada setiap aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dengan beberapa upaya berikut: *Pertama,* melalui perencanaan strategi pendidikan karakter yang terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran. Guru hendaknya dapat merencanakan strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif agar mampu mendorong timbulnya rasa keingintahuan, kreativitas, kemandirian, kerja keras, kejujuran, tanggung jawab, melatih kerjasama antar peserta didik dan melatih keberanian mengemukakan pendapat.

Strategi *Active Learning* Bermuatan Karakter merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk pendidikan karakter dengan mendorong peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran yang

diikutinya. Ketika peserta didik belajar dengan aktif berarti mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok materi, sehingga peserta didik mampu memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang mereka pelajari ke dalam kehidupannya sehari-hari (Syaripah, 2018).

1) *Contextual Teaching and Learning* Bermuatan Karakter (CTLBPK)

Contextual Teaching and Learning Bermuatan Karakter merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses pembelajaran. Strategi ini membantu peserta didik agar mampu memaknai pembelajaran dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari dan guru sebagai fasilitatornya. *Contextual Teaching and Learning* Bermuatan Karakter (CTL BPK) memungkinkan untuk memberikan pengalaman bermakna secara langsung dalam menemukan materi, memahami dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata.

Pada pembelajaran daring di masa pandemi saat ini, *Contextual Teaching and Learning* Bermuatan Karakter (CTLBPK) dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan karakter peserta didik. Peserta didik dapat berperan aktif dalam menemukan materi, fakta fakta maupun masalah yang relevan pembelajaran yang digunakan secara mandiri menggunakan berbagai *platform* yang diarahkan oleh guru dan menganalisis keterkaitan antara materi/permasalahan tersebut dengan masalah konkret dalam kehidupan sehari hari. Dengan demikian, nilai-nilai tersebut dapat terinternalisasi dalam diri peserta didik secara natural dalam kegiatan sehari-hari.

2) Strategi Pembelajaran Inkuiri Bermuatan Karakter

Strategi Pembelajaran Inkuiri Bermuatan Karakter merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran bermuatan karakter. Strategi ini juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan mengatasi kejenuhan belajar peserta didik (Sari, 2019). Hal tersebut dikarenakan keunggulan dari strategi ini diantaranya yaitu: a) Menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor

siswa secara seimbang, sehingga pembelajaran dengan model *inquiry* dianggap jauh lebih bermakna. b) Memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. c) Sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman. d) Membantu siswa menggunakan ingatan dalam mentransfer konsep yang dimilikinya kepada situasi-situasi proses belajar yang baru. d) Siswa lebih aktif dalam mencari dan mengolah informasi sampai menemukan jawaban atas pertanyaan secara mandiri. e) Siswa memahami konsep-konsep dasar dan ide-ide dengan lebih baik. f) Siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata tidak akan terlambat oleh siswa yang lambat dalam belajar (Bandar, 2014).

3) Pembelajaran Berbasis Masalah Bermuatan Karakter

Strategi pembelajaran bermuatan karakter merupakan strategi pembelajaran yang berangkat dari adanya suatu masalah / *problem* sehingga mendorong peserta didik untuk peserta didik untuk memahami, menalar, serta menyusun pengetahuan secara mandiri dengan seluruh pengetahuan yang telah dimiliki dan dari semua pengetahuan baru yang diperoleh untuk memecahkan masalah tersebut (*problem solving).* Strategi pembelajaran ini dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, toleransi, percaya diri dan berpikir kritis (*critical thinking).* Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Bermuatan Karakter ini dapat digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 saat ini.

Mayoritas waktu peserta didik berada di lingkungan keluarga dan masyarakat sehingga tentu banyak permasalahan yang dapat dikaji dan dipelajari dengan dikaitkan dengan materi yang dipelajari agar dapat menghasilkan pengetahuan baru yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui strategi pembelajaran in diantaranya yaitu tanggung jawab, kerja keras, toleransi dan demokratis, mandiri, kepedulian lingkungan dan sosial keagamaan, semangat kebangsaan dan cinta tanah air, berpikir kritis, dan *problem solving*. Implementasi strategi pembelajaran berbasis masalah bermuatan

karakter di masa pandemi saat ini, guru berperan penting dalam merencanakan dan mengarahkan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut.

4) PAKEM Bermuatan Karakter

Strategi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) Bermuatan Karakter merupakan strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat melakukan beberapa kegiatan dalam rangka mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman secara mandiri. Dalam strategi ini, peserta didik dibiasakan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, nilai karakter yang dapat ditanamkan melalui strategi ini yaitu komitmen, tanggung jawab dan motivasi. Penerapan strategi ini dalam pembelajaran daring di masa pandemi *Covid-19* sangat perlu koordinasi dan dukungan dari orang tua. Oleh karena itu, guru perlu membuat suatu lembar petunjuk pelaksanaannya.

5) *Quantum Learning* Bermuatan Karakter

Dalam penerapannya mensyaratkan adanya interaksi antara guru dan peserta didik sehingga mampu mencapai prestasi yang tinggi dengan disertai penghargaan terhadap prestasi tersebut. Strategi ini memuat nilai rasa ingin tahu, penghargaan terhadap prestasi, kepedulian sosial, cinta damai dan sebagainya.

Kedua, melalui keteladanan. Sejalan dengan ajaran Ki Hajar Dewantara *Ing Ngarso Sung Tulodo,* guru hendaknya mampu berperan sebagai figur teladan bagi peserta didik. Dalam setiap aktivitas pembelajaran, guru hendaknya mampu memberikan contoh kedisiplinan dengan tepat waktu dalam memulai pembelajaran daring. Guru juga dapat memberikan keteladanan dalam komunikasi dengan peserta didik. Misalnya yaitu, mengucapkan salam pembuka dan penutup pembelajaran, menggunakan bahasa yang sopan, tutur kata yang halus dan tidak menyinggung perasaan.

Ketiga, pemberian penguatan. Pemberian penguatan sangat penting dalam pendidikan karakter peserta didik. Menurut Skinner (Sugihartono, 2007), pemberian penguatan (*reinforcement*) merupakan unsur terpenting

dalam kegiatan belajar yang dapat berupa penguatan positif maupun penguatan negatif. Penguatan positif dapat meningkatkan pengulangan tingkah laku pasangan penguatan negatif dapat mengakibatkan perilaku berkurang atau menghilang.

Dalam pendidikan karakter selama pembelajaran daring di masa pandemi saat ini, guru dapat memberikan penguatan positif berupa tepuk tangan, senyum, ucapan selamat, maupun ungkapan positif lainnya (tatap maya) atau dengan ucapan selamat maupun ungkapan apresiasi yang wajar melalui *whatsapp group* maupun media komunikasi kelas lainnya. Sedangkan untuk penguatan negatif dapat dilakukan secara khusus kepada peserta didikyang bersangkutan melalui whatsapp atau media komunikasi lainnya dalam bentuk teguran, saran maupun tugas tambahan kepada peserta didik. Tujuan dari penguatan negatif khusus ini agar peserta didik tidak merasa tertekan atau malu didepan teman- temannya dan semangat untuk memperbaiki diri.

Keempat, melalui penilaian. Penilaian perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan peserta didik serta ketercapaian pendidikan karakter dari segi afektif, kognitif maupun psikomotoriknya. Penilaian ranah afektif dapat dilakukanoleh guru melalui observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati diantaranya yaitu terkait sikap peserta didik dalam mengemukakan pendapat, bertanya maupun menanggapi.

Kelima, melalui pembiasaan. Penanaman karakter perlu dilakukan dengan pembiasaan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian Setyaningrum & Husamah (2001), bahwa proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami karakter yang diinginkan secara langsung. Oleh karena itu, guru perlu membiasakan perilaku positif pada diri peserta didik melalui tugas mandiri untuk meningkatkan kemandirian peserta didik, tugas kelompok untuk melatih tanggung jawab dan kolaborasi antar peserta didik.

SIMPULAN

Solusi pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini yaitu melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas. Pembelajaran daring ini memang menjadi solusi pembelajaran di masa pandemi Covid-19 agar proses pembelajaran dapat tetap berlangsung karena proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara fisik atau tatap muka. Namun, guru sebagai sosialitator dan fasilitator memiliki ruang gerak terbatas dalam menerapkan pendidikan karakter dalam pembelajaran ini.

Maka dari itu peran guru dalam optimalisasi pendidikan karakter di masa pandemi sangatlah penting dan perlu adanya beberapa langkah yang diambil agar pendidikan karakter tetap bisa tersampaikan secara optimal kepada peserta didik seperti; 1) Adanya kerjasama antara guru dengan orang tua. 2) Adanya penanaman nilai-nilai karakter pada setiap aktivitas pembelajaran. 3) Adanya pembinaan karakter secara daring oleh guru pada peserta didik. Sehingga, pada masa pandemi *Covid-19* ini guru dapat memberikan penguatan serta trik kepada peserta didik supaya peserta didik tidak takut, cemas dan putus asa dalam menjalani pembelajaran jarak jauh atau daring.

Referensi

Lickona, T. (2012). *Educating For Character (Mendidik Untuk Membentuk*

Karakter). (J.A. Wamaungo, trans). Jakarta: PT Bumi Aksara. (Original work published 1991)

Ni'mawati, dkk. (2020). Model Pendidikan Karakter di Sekolah Pada Masa Pandemi. Fastabiq: *Jurnal Studi Islam*, 1(2); 145-156.

Pemerintah Indonesia. (2003). UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Purandina, IPY. (2020). Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19. *Cetta*. 3(2),272-273. DOI: 10.37329/cetta.v3i2.454

Risnawati, V. (2012). Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Main Peran Taman Kanak-Kanak Padang. *Jurnal Pesona PAUD*. 1(1). DOI: 10.24036/1595

Safitri, A. E., & Novianto, V. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran IPS Di Madrasah Tsanawiyah. *JIPSINDO*, *6*(1), 1-24.

Setyaningrum, Yanur & Husamah. (2011). Optimalisasi Penerapan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Berbasis Keterampilan Proses: Sebuah Perspektif Guru IPA Biologi. Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan (JP3), 2(1), 69-81.

Sudarsono,dkk. (2016). Implementasi pendidikan karakter di SMP N 2 Klaten dan MTs Wahid Hasyim Yogyakarta. *JIPSINDO*. 1(3).

Sudrajat,dkk. (2015). Muatan nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional di PAUD Among Siwi, Panggungharjo, Sewon Bantul. *JIPSINDO*. 2(1).

Sudarsono, A., & Sudrajat, S. W. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 2 Klaten Dan Mts. Wahid Hasyim Yogyakarta. *JIPSINDO*, *3*(1).

Sugihartono,dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Suhaimi. (2016). Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Inovatif. *Prosiding Seminar PS2M UNLAM*. 2(1).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional. https://pusdiklat.perpusnas.go.id/public/media/regulasi/2019/11/12/2019_11_12-03_49_06_9ab7e1fa524ba603bc2cdbeb7bff93c3.pdf . Diakses pada tanggal 1 April2021.

Yuliana. (2020). Corona virus diseases (Covid-19): Sebuah tinjauan literatur. *Wellnes and Healthy Magazine*. 2(1), 187-192.