

STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0: STUDI EKSPLORASI THAILAND DAN INDONESIA

Nilia Zaimatus Septiana¹, Nanda Istiqomah², Novi Rosita Rahmawati³

IAIN Kediri Jl.Sunan Ampel no.7 Ngronggo, Kediri Kota

Email: ¹nila.zaima@gmail.com, ²nandaist315@gmail.com, ³novi.rahmawati@gmail.com

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran Guru Sekolah Dasar dalam mengembangkan karakter siswa Sekolah Dasar di era revolusi industri 4.0. Pendidikan karakter menjadi hal yang penting terutama dalam menghadapi era baru yang menantang dan berpengaruh di segala bidang termasuk bidang pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, dimana peneliti melakukan eksplorasi mendalam tentang aktifitas dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Sekolah Dasar. Lokasi Penelitian ini berada di dua tempat yakni di Sekolah Dasar Ban Huailuek School, Krabi, Thailand dan Sekolah Dasar di Indonesia yang berada di daerah Blitar. Pertimbangan pengambilan lokasi yakni kedua sekolah sama-sama berada di pinggiran kota dengan karakteristik siswa yang hampir sama. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni pedoman wawancara dan observasi. Selanjutnya analisis data menggunakan metode deskriptif dengan tiga tahapan yakni kondensasi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa strategi pembelajaran yang dapat menunjang pengembangan karakter antara lain NHT (*number head together*), strategi bermain, bermain peran, menyanyi, *direct method*, tanya jawab, *scaffolding*, *modelling*, dan *behavioral (reinforcement & punishment)*. Karakter yang dikembangkan dari berbagai strategi tersebut antara lain tanggungjawab, mandiri, jujur, percaya diri, empati, dan berani.

Kata Kunci: *Strategi Pembelajaran; Karakter Siswa; Revolusi Industri 4.0*

A. PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran merupakan tindakan yang harus diambil untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran, kemudian membantu memanfaatkan proses belajar dengan baik, mempercepat dan mengoptimalkan perilaku kognitif, afektif ataupun sosial (Mariani, 2002). Dengan demikian, strategi pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru berkontribusi dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada strategi pembelajaran untuk mengembangkan karakter siswa Sekolah Dasar.

Selanjutnya karakter merupakan komponen inti dari kemanusiaan (Pradhan, 2009). Karakter juga terkait pengakuan atau reputasi individu, dan hal tersebut yang membuat perbedaan antar individu satu dengan yang lain. Karakter yang kuat dapat meningkatkan kinerja dan kesejahteraan (Haslip & Donaldson, 2020). Penelitian ini berfokus pada pengembangan karakter pada siswa Sekolah Dasar. Beberapa karakter yang dapat dikembangkan di jenjang tersebut antara lain karakter kebaikan, ketekunan, cinta, disiplin, pemaaf/pengampunan, keberanian, tanggungjawab, kepemimpinan, sosial, dan sebagainya. Karakter-karakter tersebut penting untuk dikembangkan terutama dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0.

Revolusi industri 4.0 merupakan era disrupsi yang ditandai dengan perubahan sistem lama dengan sistem baru berbasis teknologi berupa IoT / *Internet of Things* (Septiana, 2019). Era ini

menjadi tantangan tersendiri baik bagi siswa maupun bagi tenaga pendidik. Dengan adanya era ini, memudahkan bagi siapapun untuk memperoleh berbagai informasi terkait materi pelajaran maupun diluar pelajaran. Hal ini memberikan dampak baik positif maupun negatif. Dengan arahan yang tepat siswa diharapkan dapat mengembangkan berbagai karakter yang diperlukan untuk menjawab tantangan di era ini.

Pendidikan merupakan sebuah manifestasi dalam pembentukan peradaban manusia. Di dunia pendidikan, salah satu tolak ukur keberhasilannya dicerminkan dari tercapainya tujuan dalam mengembangkan potensi diri peserta didik secara optimal. Pengembangan potensi diri tersebut ditunjang dari berbagai aspek seperti, manajemen sekolah, kualitas sumber daya manusia baik tenaga pendidik maupun kependidikan, dan proses belajar mengajar yang memadai.

Proses belajar mengajar saat ini menjadi sorotan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik, karena dalam konteks tersebut peserta didik mendapatkan pengetahuan yang akan merubah banyak hal antara lain pola pikir, sikap, perilaku dan moral. Perubahan tersebut yang nantinya akan menjadikan peserta didik itu memiliki karakter, dan dengan karakter positif dapat memberikan sumbangsih bagi kemajuan bangsa.

Pendidikan karakter saat ini menjadi poin penting untuk dicermati dalam dunia pendidikan, mengingat adanya revolusi industri 4.0 dimana segala kemudahan dapat diperoleh bagi kelangsungan hidup manusia. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan adanya jaringan internet yang dapat mempermudah segala aktifitas dan memberikan apapun yang diinginkan bagi setiap orang.

Revolusi industri 4.0 memiliki dampak baik positif maupun negatif bagi dunia pendidikan. Dampak positifnya antara lain, kemudahan dalam memperoleh berbagai informasi, kemudahan dalam mengoperasikan berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Disamping dampak positif, revolusi industri 4.0 juga menimbulkan dampak negatif antara lain dari aspek sosial, dapat terjadi dehumanisasi (menurunnya fungsi sebagai manusia), minimnya ketrampilan dalam berhubungan antar manusia (adanya jarak dalam hubungan antar manusia secara langsung). Kemudian dari aspek kognitif, adanya kecerdasan buatan yang membuat individu mengalami ketergantungan dengan teknologi, sehingga fungsi kognisi individu kurang dapat dimaksimalkan. Ketergantungan dengan teknologi berdampak pada menurunnya sikap tanggung jawab dan meningkatnya sikap malas. Selanjutnya dari aspek moral, dapat terjadi degradasi moral. Individu memiliki keleluasaan dalam dunia maya dan hal tersebut membuat mereka terkadang tidak mempertimbangkan etika dalam melakukan suatu hal, seperti berkomentar, merundung dan mengunggah sesuatu. Hal ini mengakibatkan menurunnya kualitas diri individu dan meningkatnya perilaku-perilaku negatif jika tidak segera ditangani.

Beberapa penelitian ini menunjukkan adanya dampak negatif dari revolusi industri 4.0 antara lain, adanya revolusi industri 4.0 membuat hubungan antara keluarga menjadi renggang dan masalah finansial menjadi masalah utama (Abuzahra & Imraish, 2017), Selanjutnya pelanggaran hak asasi manusia mulai meningkat dikarenakan manusia cenderung mementingkan sesuatu yang menguntungkan bahkan dengan melanggar hak orang lain (Soh & Connolly, 2020).

Selain dampak negatif, beberapa tantangan dirasakan dalam membentuk karakter di era revolusi industri 4.0 salah satunya di sekolah vokasi yang merupakan pendidikan sistem ganda antara industri dan sekolah, ketrampilan yang mereka perlukan selain hard skill adalah ketrampilan sosial yang berupa kemampuan beradaptasi dan kemampuan komunikasi. (Dwiyanti, Ana, & Widianingsih, 2018), kedua hal tersebut sangat menunjang karir siswa di dunia kerja.

Dalam menghadapi dampak dan tantangan di era revolusi industri 4.0, upaya yang dapat dilakukan salah satunya melalui pendidikan (Maharani & Hastuti, 2020), dengan pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas manusia sehingga dapat beradaptasi dengan baik di era revolusi industri 4.0 melalui peningkatan pengetahuan diri dan orang lain dengan melibatkan pemahaman yang konstruktif (Sosik & Zhu, 2020). Kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dilakukan melalui prose belajar mengajar oleh guru mata pelajaran.

Salah satu jenjang pendidikan di indonesia adalah jenjang sekolah dasar (SD). Siswa pada jenjang SD berada pada masa kanak-kanak akhir dan berada pada tahap operasional konkrit dimana anak sudah mulai bisa berfikir logis dan konkrit (Santrock, 2019). Selain itu dalam perkembangan psikososial, individu berada pada tahap industry versus inferiority, dimana pada masa ini individu mulai memerlukan arahan dalam mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan

(Santrock, 2019). Dengan mulai berkembangnya ketrampilan berfikir siswa, maka masa ini merupakan masa-masa yang sangat penting dalam pembentukan karakter sejak dini. Beberapa penelitian terkait implementasi pendidikan karakter pada masa SD antara lain penelitian Sari dan Puspita, dimana pendidikan karakter diintegrasikan dalam program pengembangan diri siswa, kemudian dalam kegiatan pembelajaran, dan nilai-nilai karakter yang ada di sekolah (Sari & Puspita, 2019). Selanjutnya penelitian Putra dan Syarifudin yang mengembangkan bahan ajar penyajian data berbasis pendidikan karakter untuk anak SD (Putra & Syarifuddin, 2019). Senada dengan penelitian sebelumnya, penelitian Anugraheni juga mengembangkan perangkat pembelajaran matematika berbasis pendidikan karakter kreatif di Sekolah Dasar (Anugraheni, 2018). Dari penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa di jenjang Sekolah Dasar para tenaga sudah memiliki kesadaran dalam mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran.

Pendidikan karakter melalui proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mulai berkembang, seperti penelitian Syamsuar dan Reflianto, dimana peneliti memberikan solusi dalam menjawab tantangan era revolusi industri 4.0 dengan menyesuaikan kurikulum dan kebijakan dalam pendidikan, menyiapkan SDM dalam memanfaatkan ICT, mengoptimalkan kemampuan peserta didik, dan mengembangkan nilai-nilai (karakter) peserta didik, serta menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis digital (Reflianto & Syamsuar, 2019). Selanjutnya penelitian Putri dan Muzakki yang mengimplementasikan media kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (Putri & Muzakki, 2019). Sejalan dengan penelitian sebelumnya, Khasanah dan Herina juga meneliti tentang membangun karakter siswa SD melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0) (Uswatun Khasanah & Herina, 2019). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan pada jenjang SD sudah dapat menjawab tantangan era revolusi industri 4.0 dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang sesuai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi guru dalam mengajar yang berdampak pada pengembangan karakter siswa. Penelitian ini dilakukan di jenjang sekolah dasar dengan pertimbangan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi para guru atau tenaga pendidik dalam merancang strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat berdampak pada pengembangan karakter siswa.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Studi kasus merupakan eksplorasi mendalam tentang sistem yang dibatasi seperti aktifitas, acara, proses maupun yang berkaitan dengan individu berdasarkan pengumpulan data yang luas (Creswell & Creswell, 2018). Penelitian ini dilakukan di level sekolah dasar. Lokasi penelitian ini di dua tempat yakni di Sekolah Dasar Ban Huailuek School, Krabi, Thailand dan beberapa Sekolah Dasar di Indonesia tepatnya di daerah Kabupaten Blitar. Pertimbangan pengambilan lokasi yakni kedua sekolah sama-sama berada di daerah pedesaan yang jauh dari pusat kota dengan karakteristik siswa yang hampir sama serta memiliki lama studi yang sama, yaitu jenjang SD lama studi enam (6) tahun. Sumber data penelitian ini adalah guru SD di kedua lokasi penelitian tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas, dan wawancara dilakukan terhadap guru menggunakan pedoman wawancara terstruktur. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif melalui tiga tahapan yakni: (1) kondensasi data, (2) tampilan data, dan (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles, Hubberman, & Saldana, 2014).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sumber data atau informan dalam penelitian ini sejumlah 13 guru SD yang mengajar di Ban Huailuek School, Krabi, Thailand dan 25 guru SD di Kabupaten Blitar. Pendidikan karakter pertama kali dicetuskan oleh F.W. Foerster (869-1966) dari Jerman. Kemunculan pendidikan karakter ini berawal dari sebuah penolakan Foerster terhadap pandangan kaum naturalis seperti Dewey dan kaum positivis seperti Aguste Comte. Foerster beranggapan bahwa karakter merupakan sesuatu yang mengualifikasikan pribadi seseorang termasuk identitas, ciri, dan sifat. Karakter menurut

kamus besar bahasa Indonesia disebut juga watak atau tabiat yang merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Lebih lanjut Adisusilo (2013) mendefinisikan karakter merupakan seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang, misalnya kerja keras, pantang menyerah, jujur dll. Senada dengan pendapat tersebut, Akbar (2011) mengartikan karakter sebagai watak, tabiat, akhlak, adab, atau ciri kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai nilai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan berpikir, bersikap, dan bertindak. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan identitas atau ciri khas kepribadian seseorang yang dapat dibentuk melalui internalisasi pendidikan sebagai landasan seseorang untuk berpikir, bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam menghadapi tantangan di era revolusi Industri 4.0.

Tantangan di era Revolusi Industri 4.0 salah satunya yaitu dehumanisasi manusia yang dapat menyebabkan degradasi moral. Akbar (2011) menyebutkan bahwa ada lima macam dehumanitas, meliputi: manusia semakin jauh dengan Tuhan, manusia semakin jauh dengan manusia lain, banyak manusia yang merasa jauh dengan lingkungan alam tempat hidupnya, banyak di antara manusia yang jauh dengan dirinya sendiri, dan banyak di antara manusia Indonesia yang perilakunya menyimpang dari nilai-nilai Pancasila.

Kementrian pendidikan Nasional (dalam Jannah dkk, 2012) mengembangkan pendidikan budaya dan karakter bangsa melalui pusat kurikulum meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab.

Lebih spesifik, tujuan pendidikan karakter menurut Rachman (2000) yaitu: a. mengembangkan potensi afektif siswa sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai karakter; b. mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya dan karakter bangsa; c. menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa; d. mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri dan kreatif; e. mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

Pembentukan karakter yang positif dapat diinternalisasikan melalui pendidikan. Hal ini sebagaimana yang tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa." Jadi dapat diartikan bahwa karakter yang positif turut menyumbangkan kemajuan bangsa sehingga diperlukan langkah strategis untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya melalui strategi mengajar.

Hasil penelitian mengenai strategi guru dalam proses pembelajaran dalam upaya mengembangkan karakter siswa yaitu: hasil penelitian Kholifah (2017) dengan judul strategi guru dalam pembentukan karakter siswa berbasis kurikulum 2013 di SDN Sidomulyo 01 Kota Batu yang menyatakan bahwa pembentukan karakter siswa berbasis kurikulum 2013 di SD tersebut diterapkan melalui integrasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian Fasil dan Muhammad (2014) dengan judul mengembangkan karakter tanggung jawab siswa melalui pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe TAI di kelas VIII SMPN yang menghasilkan penelitian bahwa penerapan model pembelajaran tersebut dapat mengembangkan nilai karakter tanggungjawab siswa dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Astra dkk (2012) dengan judul pengaruh model pembelajaran *problem posing tipe pre-solution posing* terhadap hasil belajar fisika dan karakter siswa SMA menyatakan bahwa model pembelajaran tersebut berpengaruh pada hasil belajar dan karakter siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi atau metode dalam mengajar dapat mengembangkan karakter siswa. Berikut penjabaran hasil penelitian di kedua lokasi yakni di Thailanda dan Indonesia:

1. Strategi Pembelajaran di Ban Huailuek School, Krabi, Thailand

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data bahwa guru di sekolah tersebut menerapkan strategi mengajar yaitu *english song, english club, NHT (number head together), memorizing, miming games, flash card, song, movie, role playing, grammar translation method, metode langsung, jigsaw, active learning, intiqaiyah, mubasyarah, ekspository, tanya-jawab, scaffolding, communicative approach, dan reinforcement*. Peneliti mengamati atau mengobservasi proses pembelajaran di kelas, berdasarkan hasil pengamatan atau observasi tersebut diperoleh data bahwa diantara strategi-strategi yang telah disebutkan dalam data hasil wawancara terdapat strategi-strategi yang memiliki frekuensi yang cukup sering diterapkan dalam proses mengajar, meliputi: *NHT (number head together), miming games, song, metode langsung atau mubasyarah, tanya-jawab, role playing, scaffolding, dan reinforcement*. Berdasarkan hasil triangulasi sumber dan metode maka peneliti hanya memperdalam informasi mengenai strategi mengajar yang paling sering digunakan oleh guru.

Strategi-strategi tersebut berpengaruh pada karakter siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara pada beberapa informan yang menyatakan bahwa strategi yang digunakan dapat membentuk dan mengembangkan karakter siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan harapannya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya beberapa informan tersebut menyebutkan bahwa karakter yang dibentuk dan dikembangkan melalui strategi mengajar antara lain: tanggungjawab, disiplin, dapat bekerjasama dengan baik, toleransi, rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran, memiliki rasa percaya diri, kreatif, berani, mandiri, dan semangat belajar.

Adapun secara rinci berdasarkan hasil wawancara dan observasi terkait cara guru menerapkan strategi mengajar tersebut sekaligus untuk mengembangkan karakter siswa yaitu:

a) *NHT (number head together)*.

Penerapan strategi ini ketika di kelas yaitu dengan cara guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kemudian guru memberikan tugas diskusi yang harus dikerjakan oleh masing-masing kelompok. *NHT* adalah salah satu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana dalam proses belajarnya dengan cara membagi kelompok yang kemudian diberikan nomor masing-masing untuk semua siswa, siswa bertanggungjawab atas keberhasilan kelompok dalam menjawab setiap pertanyaan guru. Penerapan metode ini guru menggunakan kuis melalui media digital yang ditampilkan di LCD kelas dan kemudian tanya jawab dilakukan dengan bantuan media tersebut. Masing-masing anggota kelompok bertanggungjawab untuk mendapatkan nilai terbaik untuk kelompoknya sehingga masing-masing harus kerjasama dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode pembelajaran *NHT* yang diterapkan dengan pembagian kelompok dapat mengembangkan karakter siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin (2014) yang menyatakan bahwa suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap kelompoknya bertanggungjawab atas tugas kelompoknya sehingga masing-masing siswa dalam satu kelompok saling memberi dan menerima. Karakter yang dapat dikembangkan melalui penerapan metode pembelajaran *NHT* yaitu: tanggung jawab, percaya diri, toleransi, kerjasama dan disiplin. Adapun rincian masing-masing pengembangan karakter tersebut yaitu: a. karakter tanggungjawab. Karakter tanggungjawab dikembangkan dengan adanya pemberian tugas pada masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok kemudian mendiskusikan tugas yang telah diberikan guru sampai selesai; b. karakter percaya diri, karakter ini dikembangkan dengan cara guru menyuruh setiap kelompok untuk mengirimkan satu perwakilan dari anggotanya guna mempresentasikan hasil diskusi dari kelompok tersebut. Karakter percaya diri dapat berkembang dalam hal penyampaian hasil diskusi; c. karakter toleransi. Karakter ini ditunjukkan dengan cara menghargai pendapat anggota kelompok lainnya dalam proses diskusi; d. karakter kerjasama. Karakter ini ditunjukkan atau dapat dikembangkan melalui proses diskusi setiap kelompok dimana masing-masing anggota kelompok bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru; dan e. karakter disiplin. Karakter ini ditunjukkan dalam ketepatan waktu pengerjaan tugas diskusi.

b) *Miming Games*

Peneliti mengamati pada penerapan strategi ini guru memberikan kata dalam Bahasa Inggris sambil memperagakan gaya tertentu di depan siswa. Saat pengamatan berlangsung, guru bermaksud untuk memberikan kata *I like ball* yang diperagakan melalui gaya/gerakan. Kata "*I*" diperagakan guru dengan cara menunjuk diri sendiri kemudian kata "*like*" diperagakan dengan cara mengangkat jempol ke depan dada. Selanjutnya kata "*ball*" diperagakan guru dengan cara menggerakkan tangan secara bersamaan dengan cara melingkar. Lalu siswa diminta untuk menebak setiap gaya yang diperagakan oleh guru. Beberapa siswa berhasil untuk menebak kata, setelah itu guru meminta semua siswa mengucapkan kata *I like ball* sambil memperagakan gaya atau gerakan yang sudah dicontohkan oleh guru tersebut.

Permainan ini selain dilakukan secara langsung, guru juga menggunakan teknik tidak langsung, dalam hal ini guru menggunakan media digital sebagai alat bantu yang berupa video. Dalam video terdapat gerakan nonverbal yang harus ditebak dan dijelaskan maksudnya oleh siswa, dan siswa yang bisa menebak paling banyak mendapat poin tinggi.

Strategi ini mengandalkan bahasa tubuh yaitu berupa gerakan anggota tubuh maupun seluruh tubuh dan ekspresi wajah. Strategi ini pada situs penelitian digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Anshori (2013) dengan judul efektivitas teknik permainan pantomime dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman yang menyatakan bahwa metode tersebut efektif untuk meningkatkan kosakata siswa. Artinya bahwa strategi ini cenderung digunakan pada pembelajaran kosakata, namun peneliti melihat dari sisi karakter yang dapat dikembangkan dalam penerapan strategi ini. Berdasarkan analisis hasil penelitian di situs penelitian, peneliti menganalisis bahwa strategi ini dapat mengembangkan karakter percaya diri. Kepercayaan diri siswa terlihat ketika siswa menebak kata terhadap gerakan yang dipraktikkan guru dan juga ketika siswa diberi kesempatan untuk tampil di depan kelas dan berpantomim atau memperagakan kata melalui gerakan tubuh, untuk bisa melakukan ini dibutuhkan rasa percaya diri. Lalu karakter rasa ingin tau, dimana siswa merasa penasaran dan ingin tau tentang kata yang diperagakan oleh guru.

c) *Song* atau lagu

Penerapan strategi ini dengan cara guru memutar lagu sesuai dengan tujuan pembelajaran, kemudian siswa menirukan dan bernyanyi bersama. Strategi ini banyak diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk memperkaya perbendaharaan kata dan mengasah ketrampilan komunikasi bahasa Inggris. Menurut informan, lagu dapat membantu siswa untuk menghafal dan mengembangkan Bernyanyi tidak sama dengan berbicara biasa, bernyanyi yaitu mengeluarkan bahasa verbal atau suara secara beraturan dan berirama baik diiringi music ataupun tidak ada iringan musik. Berdasarkan hasil analisis peneliti, strategi ini dapat mengembangkan rasa percaya diri dan semangat siswa dalam belajar. Hal ini selaras dengan pendapat Honig (dalam Susilawati, 2014) yang menyatakan bahwa manfaat strategi bernyanyi salah satunya yaitu: bernyanyi bersifat menyenangkan, bernyanyi dapat dipakai untuk mengatasi kecemasan, bernyanyi merupakan media untuk mengekspresikan perasaan, bernyanyi dapat membantu membangun rasa percaya diri anak, bernyanyi dapat membantu daya ingat anak, bernyanyi dapat mengembangkan rasa humor, bernyanyi dapat membantu pengembangan keterampilan berpikir dan kemampuan motorik anak, serta bernyanyi dapat meningkatkan keeratan dalam sebuah kelompok.

d) *Direct method*

Strategi ini sering juga diterapkan dalam matakuliah bahasa asing. Penerapan strategi ini di situs penelitian yaitu dengan cara menggunakan bahasa asing (non-bahasa nasional) sebagai pengantar sekaligus keseluruhan proses pembelajaran dan hanya kata pertama serta beberapa kata yang diterjemahkan karena kata atau kalimat tersebut dianggap sulit dipahami. Berdasarkan hasil observasi di kelas, guru juga berusaha membuat siswa paham dengan cara memperlambat bicara, menunjuk gambar yang ada di buku dan benda di sekitar serta memanfaatkan anggota tubuh. Selain menggunakan percakapan langsung, guru juga menggunakan media digital sebagai alat bantu yakni berupa video percakapan singkat, yang memungkinkan siswa dapat meniru dan mengamati percakapan dalam video tersebut. Dengan video tersebut diharapkan siswa akan

terbiasa dengan gaya bahasa yang digunakan tokoh dalam video. Hal tersebut selaras dengan pendapat Patel (dalam Hulu dan Ambalegin, 2018) yang menyatakan bahwa metode langsung untuk mengajarkan bahasa asing tanpa menggunakan bahasa siswa, tanpa terjemahan dan tanpa pembelajaran tata bahasa formal namun kata-kata pertama diajarkan dengan menunjuk ke objek atau gambar atau dengan melakukan tindakan. Lebih lanjut Patel juga menyebutkan karakteristik *direct method* meliputi: a. terdapat ikatan langsung bahasa target. Anak berpikir ke dalam bahasa target dan mengekspresikannya ke dalam bahasa target; b. unit pengajaran adalah kalimat. Guru melakukan kegiatan seperti itu yang menceritakan arti kalimat dalam konteksnya. Guru melakukan tindakan yang berkaitan dengan kalimat yang menunjukkan makna kalimat; c. metode langsung penuh dengan aktivitas. Guru menunjukkan objek atau melakukan tindakan untuk memperjelas konsepnya; d. metode langsung itu menarik dan cocok bagi siswa; e. guru menunjukkan arti kalimat dengan bantuan gerak tubuh, postur dan tindakan. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun hubungan langsung dengan kata-kata dan ekspresi dan f. proses belajar mengajar dilakukan dengan serba bahasa asing. Karakter yang dapat dikembangkan melalui penerapan strategi ini yaitu berani dan percaya diri dalam berbicara bahasa asing. Harapannya rasa percaya diri ini juga berefek ke hal lainnya seperti mengungkapkan pendapat, percaya diri memimpin diskusi dll. Hal ini selaras dengan pendapat Effendi (dalam Makhrus, 2012) yang menyatakan bahwa salah satu manfaat *direct method* yaitu siswa memiliki keberanian dan spontanitas (percaya diri) dalam berkomunikasi.

e) Tanya-jawab

Sesuai dengan penyebutannya, penerapan strategi ini yaitu guru menciptakan situasi dan kondisi dimana siswa memiliki motivasi untuk bertanya. Pertanyaan bisa bersumber dari guru maupun siswa begitupun yang menjawab pertanyaan. Penerapan strategi ini dalam penelitian yaitu guru maupun siswa mendapat kesempatan bertanya ataupun menjawab sehingga terjadi komunikasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan strategi ini terkadang juga memanfaatkan media digital, misalnya dalam matapelajaran *science* guru terkadang memberikan gambaran melalui gambar ataupun video yang relevan. Dengan tanya jawab diharapkan dapat mengembangkan daya nalar siswa dan tanggung jawab siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sutrisno (1993) yang mengatakan bahwa strategi tanya jawab merupakan cara mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi secara langsung yang bersifat *two way traffic*, artinya pada saat yang bersamaan guru bertanya dan siswa menjawab, begitupun sebaliknya, siswa bertanya dan guru menjawab. Terdapat beberapa teknik dalam menerapkan strategi ini (Hasibuan dan Moedjiono, 2008) yaitu: a. kejelasan dan kaitan pertanyaan; b. kecepatan dan selang waktu; c. arah dan distribusi penunjukan; d. reinforcement; dan e. menuntun dan menggali (*prompting and probing*). Karakter yang dapat dikembangkan melalui strategi tanya jawab yaitu: a. percaya diri. Karakter percaya diri ditunjukkan siswa dalam mengungkapkan pendapat mereka; dan b. rasa ingin tahu. Karakter rasa ingin tahu ditunjukkan dengan keaktifan bertanya, baik pada guru maupun pada siswa lain. Siswa terpacu atau termotivasi untuk bertanya terhadap tema atau materi pembelajaran.

f) *Role playing*

Penerapan strategi ini yaitu dengan meminta siswa untuk memerankan berbagai tokoh seperti dalam keluarga, ada yang berperan sebagai anak, saudara, orangtua. Metode ini diterapkan terutama ketika guru mengamati siswa yang motivasi belajarnya menurun. Pengertian *role playing* itu sendiri menurut Hasibuan dan Mudjiono (2008) yaitu tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja. Penerapan strategi ini dalam proses pembelajaran di situs penelitian yaitu guru menyiapkan naskah dan siswa memerankan tokoh tertentu yang ada dalam naskah kemudian setelah selesai pertunjukkan, guru dan siswa saling tanya jawab tentang perilaku para pemain dan mengambil makna dari pertunjukkan *role playing*/bermain peran tersebut. Hal ini sesuai dengan tujuan dari *role playing*, yaitu: a. belajar dengan berbuat. Para siswa memerankan tokoh tertentu dan hal ini dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau reaktif; b. belajar bermain peniruan (imitasi). Para siswa yang sedang mengamati pertunjukkan drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka; c. belajar melalui balikan. Para pengamat

menanggapi perilaku para pemain. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan; dan d. belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya (Hamalik, 2005). Berdasarkan hasil analisis penelitian, karakter yang dapat dikembangkan melalui strategi role playing yaitu: a. karakter percaya diri. Karakter ini dipupuk melalui kepercayaan diri dalam memainkan peran atau tokoh tertentu yang terdapat dalam naskah drama; b. karakter kerjasama. Penerapan strategi ini dilakukan secara berkelompok sehingga perlu adanya kerjasama antar pemain untuk mempertunjukkan suatu adegan yang apik; c. Karakter rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu ditunjukkan dengan siswa terlibat dalam analisa proses sehingga siswa termotivasi untuk bertanya maupun mengutarakan pendapat mereka terhadap pertunjukan drama; d. Karakter kreatif. Dalam berperan peran, seringkali terjadi pengembangan naskah guna menambah kemenarikan pertunjukan sehingga dibutuhkan daya kreatif pemain peran untuk mengembangkan naskah yang ada tanpa keluar dari konteks dan tujuan pertunjukan; e. Karakter tanggungjawab. Bermain peran melatih siswa untuk bertanggungjawab terhadap tugas yang diemban, terutama untuk para pemain dan f. Karakter semangat belajar. Siswa menjadi semangat untuk belajar karena guru menyajikan pelajaran dengan cara bermain peran dan siswa terlibat secara aktif dalam pertunjukkan. Karakter-karakter yang dapat dikembangkan tersebut selaras dengan kelebihan dari strategi ini yaitu: menyenangkan, memvisualkan sesuatu yang abstrak, interaksi antar siswa, menimbulkan respon positif dari siswa, melatih beripikir kritis, siswa akan terlatih untuk bernisiatif dan berkreaitif, kerjasama antar pemain, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya, dan memupuk bakat terpendam (Hasibuan dan Moedjiono, 2008; Mansyur, 1996).

g) *Scaffolding*

Strategi ini diterapkan oleh salah satu guru Matematika di Ban Huailuek School, Krabi, Thailand. Guru meminta siswa untuk mengamati benda di lingkungan sekitar yang memiliki kesamaan bentuk dengan apa yang sudah dijelaskan oleh guru. Siswa secara mandiri nampak mencari-cari benda yang sesuai dengan penjelasan guru sedangkan guru mengamati siswa. Setelah mendapatkan benda yang sesuai, siswa diminta untuk menjelaskan bentuk bangun ruang tersebut. Siswa nampak antusias dan percaya diri dalam menjelaskan bangun ruang.

Selain diterapkan secara langsung, guru menggunakan media digital pula sebagai alat bantu. Misalnya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkesinambungan seperti penyelesaian soal matematika dari yang sedang hingga berat, guru memberikan tugas secara berkala dengan menjelaskan di awal cara-cara pengerjaannya, sehingga selanjutnya siswa diharapkan dapat menyelesaikan soal tersebut secara mandiri melalui bantuan internet. *Scaffolding* erat kaitannya dengan *zone of proximal development* (ZPD). Konsep ini dicetuskan oleh Vygotsky. Ia berpendapat bahwa *scaffolding* merupakan sebuah teknik untuk mengubah level dukungan (Santrock, 2008).

Penerapan strategi ini di situs penelitian yaitu guru menjelaskan materi kemudian siswa diberi tugas. Awalnya siswa mendapat bimbingan penuh kemudian siswa dilepas secara bertahap. Hal ini sesuai dengan konsep *Scaffolding* yaitu pemberian bantuan kepada siswa untuk memecahkan masalah, melaksanakan tugas dan mencapai tujuan yang akan dicapai. Bantuan yang diberikan secara bertahap dan perlahan akan berkurang bahkan dihilangkan sama sekali (Wood et al. dalam Gonulal dan Loewen, 2018). Selanjutnya menurut Turnbull, Turnbull, Shank dan Leal (dalam Kurniasih, 2012) terdapat langkah-langkah dalam mengaplikasikan strategi *scaffolding*, yaitu: pertama, mengembangkan rencana pembelajaran yang membimbing siswa memunculkan kembali pengetahuan yang telah dimiliki untuk memperoleh pemahaman mendalam pengetahuan baru selanjutnya langkah kedua *scaffolding* pembelajaran adalah pelaksanaan dimana guru memberikan dukungan kepada siswa dalam setiap langkah proses belajar. Menurut Vygotsky, ada dua tingkat perkembangan strategi ini, yaitu: tingkat aktual dimana *Zone of Proximal Development* (ZPD) mewakili jarak antara tingkat perkembangan aktual yang ditentukan oleh pemecahan masalah independen dan tingkat perkembangan potensial sebagaimana ditentukan melalui pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau bekerja sama dengan rekan yang lebih mampu (dalam Gonulal dan Loewen, 2018). Berdasarkan hasil analisis hasil penelitian, karakter yang dapat

dikembangkan meliputi: pertama, karakter rasa ingin tau. Penerapan strategi *scaffolding* berpeluang untuk membuat siswa mengembangkan inisiatif, berpikir kritis, dan penasaran terhadap hal-hal yang belum diketahuinya. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Kurniasih (2012) dengan judul *scaffolding* sebagai alternatif upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika yang menyebutkan bahwa *scaffolding* dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan berpikir kritis. Kedua, karakter mandiri. Awalnya siswa dibantu dalam menyelesaikan tugasnya, namun secara bertahap bahkan dihilangkan bantuan tersebut sehingga anak menjadi mandiri dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

h) *Reinforcement*

Strategi ini merupakan penguatan positif berupa pujian kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat. Berdasarkan hasil wawancara, strategi ini pada dasarnya menyatu bersama strategi-strategi lainnya sehingga bukan strategi yang berdiri sendiri. *Reinforcement* dalam Bahasa Indonesia yaitu penguatan yang merupakan segala bentuk respon verbal maupun nonverbal. Hal ini adalah bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa guna memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi siswa atas perbuatannya sebagai suatu tindak dorongan ataupun koreksi (Usman, 2013). Berdasarkan analisis hasil penelitian, strategi ini hampir diterapkan dalam setiap mata pelajaran. *Reinforcement* yang diberikan seperti pemberian pujian, hadiah, acungan jempol dan senyuman untuk siswa yang berhasil menjawab atau melakukan tugas yang diberikan dengan baik. Pujian dan hadiah merupakan bentuk penguatan yang diberikan oleh guru kepada siswa. Menurut Bruner dalam Slameto (2010) *reinforcement* atau penguatan merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Guru harus memberi *reinforcement* dan umpan balik (*feedback*) yang optimal pada saat siswa menemukan jawabannya. Berdasarkan analisis hasil penelitian, karakter yang dapat dikembangkan melalui penerapan strategi ini yaitu: a. percaya diri. Siswa menjadi percaya diri jika jawabannya tepat dan mendapat pujian dari guru sehingga ia akan termotivasi untuk berusaha menjawab setiap pertanyaan dari guru; b. semangat belajar. *Reinforcement* memberikan spirit atau semangat sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Hal ini selaras dengan tujuan pemberian *reinforcement*, yaitu: meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran, melancarkan atau memudahkan proses belajar, mengontrol atau mengubah sikap yang mengganggu kearah tingkah laku belajar yang produktif, mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar (Hasibuan dan Moedjiono, 2008).

2. Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara, di Indonesia khususnya di daerah Kabupaten Blitar, Guru SD sering menerapkan prinsip behavioral dalam mengajar. Strategi behavioral yang sering diterapkan guru yakni pemberian *reinforcement* maupun *punishment*. Strategi tersebut berdampak positif terhadap pengembangan karakter siswa. Selain strategi tersebut, guru SD juga sering menggunakan *problem solving* dan bermain dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran juga berguna dalam mengembangkan beberapa ketrampilan siswa.

Strategi behavioral yang pertama yakni pemberian *reinforcement* yang sering diterapkan dalam hal-hal yang bersifat kebiasaan seperti datang tepat waktu, mengerjakan tugas dengan baik, bersikap baik ketika di kelas, membantu teman, disiplin dalam mengikuti pelajaran, dan lain sebagainya. *Reinforcement* yang sering diberikan guru adalah berupa pujian, poin, selain itu juga hadiah untuk siswa yang berprestasi. *Reinforcement* juga mengikuti perkembangan saat ini, misalnya anak suka menggunakan media sosial, maka ketika anak mengerjakan tugas dengan baik dan benar guru akan memposting tugas tersebut di media sosial guru.

Dampak *reinforcement* yang diberikan guru terhadap siswa yakni muncul rasa percaya diri, siswa memiliki inisiatif dalam melakukan sesuatu, menumbuhkan empati dan tanggungjawab serta mengembangkan ketrampilan dalam mengambil keputusan. Hal ini sejalan dengan penelitian Frankenhuys, dkk yang mengemukakan dampak positif dalam penggunaan metode pembelajaran dengan strategi penguatan/ *reinforcement*, strategi ini sangat cocok untuk mempelajari bagaimana mekanisme biologis siswa memecahkan masalah perkembangan dan pembelajaran (Frankenhuys et al., 2019).

Strategi behavioral yang kedua yakni *punishment*, hal ini biasanya dilakukan jika terdapat sikap siswa yang berperilaku kurang sesuai misalnya sering terlambat, sering tidak mengerjakan tugas, bersikap kurang sopan terhadap guru, bertengkar dengan teman dan lain sebagainya. *Punishment* yang diberikan biasanya berupa teguran yang kurang menyenangkan, kegiatan seperti bersih-bersih kelas dan juga berdiri di depan kelas jika pelanggaran dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Di Indonesia hukuman fisik sudah jarang dilakukan karena terdapat Undang-Undang Perlindungan Anak. Dampak dari pemberian *punishment* terhadap siswa yakni, siswa menjadi lebih peka terhadap lingkungan, memahami kekurangan diri sendiri, memiliki ketrampilan untuk memperbaiki diri dan lebih bertanggungjawab terhadap apa yang dilakukan.

Selain beberapa strategi behavioral di atas, teknik *problem solving*, teknik bermain dan *modelling* juga sering diterapkan guru di kelas. Teknik *problem solving* bertujuan untuk membuat siswa lebih analitis dan kreatif dalam menghadapi sebuah permasalahan, hal ini tidak hanya diterapkan dalam bidang akademik saja namun juga bidang non akademik, seperti ketrampilan hidup sehari-hari. Dengan teknik *problem solving*, siswa menjadi lebih peka terhadap permasalahan yang ada di sekitar dan berfikir kreatif untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Penerapan teknik *problem solving* di kelas guru terkadang memberikan permasalahan secara langsung maupun menggunakan video permasalahan untuk di analisa secara sederhana oleh siswa, dan siswa yang mampu menjelaskan dengan baik akan mendapatkan reward. Karakter yang ditumbuhkan melalui teknik ini adalah percaya diri, kemandirian dan tanggung jawab.

Selanjutnya teknik bermain, teknik ini biasanya digunakan ketika guru melihat kondisi siswa yang kurang bersemangat ataupun terkait materi-materi pelajaran yang sesuai untuk teknik bermain, dengan teknik ini membuat siswa lebih senang dan menikmati proses pembelajaran, selain itu teknik bermain juga dapat mengembangkan kreatifitas dan ketrampilan sosial siswa. Sejalan dengan penelitian Herawati, dkk yang mengemukakan bahwa siswa dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui refleksi diri pada perencanaan, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan proses berpikir (Herawaty et al., 2018).

Teknik *modelling* biasanya digunakan oleh guru pada matapelajaran tertentu yang memerlukan contoh seperti mata pelajaran agama dan budi pekerti, prakarya dan pendidikan jasmani. Teknik modeling ini bertujuan untuk memberikan contoh langsung kepada siswa terkait materi yang harus mereka adaptasi secara langsung. Penerapan teknik ini biasanya guru memberikan video pendek sesuai dengan materi yang relevan. Dari video tersebut guru meminta siswa untuk mendeskripsikan karakteristik model dalam video tersebut. Teknik ini bermanfaat dalam mengembangkan karakter percaya diri, disiplin, dan tanggungjawab. Selain itu, teknik modelling juga berpengaruh positif terhadap aspek nilai, sikap dan self-efficacy pada strategi pembelajaran aktif dan kegiatan kelas (Akilli & Genç, 2017)

Untuk mengembangkan karakter siswa, beberapa Guru juga membuat buku digital yang ditulis dengan tim berdasarkan inisiatif sendiri, seperti buku kendali ibadah, buku perbuatan baik dan jurnal literasi. Buku-buku tersebut merupakan media untuk membantu guru dalam memantau aktifitas siswa di rumah dan menumbuhkan karakter siswa, khususnya kedisiplinan, kejujuran, empati, tanggungjawab dan percaya diri. Dengan strategi-strategi yang diterapkan tersebut, diharapkan mampu menunjang pengembangan karakter siswa sesuai dengan harapan masyarakat dan negara pada umumnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, strategi mengajar yang dapat dijadikan alternatif dalam mengembangkan karakter siswa di era revolusi industri 4.0 antara lain: a. strategi *number head together* (NHT) untuk mengembangkan karakter yaitu: tanggung jawab, percaya diri, toleransi, kerjasama dan disiplin; b. strategi *miming games* untuk mengembangkan karakter percaya diri, rasa ingin tau; c. strategi *song* atau lagu untuk mengembangkan karakter rasa percaya diri dan semangat siswa dalam belajar; d. strategi langsung (*direct method*) atau *mubasyarah* untuk mengembangkan karakter berani dan percaya diri dalam berbicara bahasa asing; e. strategi tanya jawab untuk mengembangkan karakter percaya diri rasa ingin tau; f. strategi *role playing* untuk mengembangkan karakter kerjasama, percaya diri, rasa ingin tau, kreatif, tanggungjawab, dan semangat belajar; g. strategi *scaffolding* untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu dan

mandiri; h. strategi behavioral (*reinforcement& punishment*) untuk mengembangkan karakter percaya diri dan semangat belajar; dan i. strategi *modelling* untuk mengembangkan percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Strategi-strategi tersebut dalam pelaksanaannya banyak menggunakan media digital sebagai alat bantu untuk melaksanakan proses pembelajaran. Khususnya dalam penyelesaian tugas di kelas maupun tugas mandiri.

REFERENSI

- Akilli, M., & Genç, M. (2017). Modelling the effects of selected affective factors on learning strategies and classroom activities in science education. *Journal of Baltic Science Education*, 16(4), 599–611.
- Anugraheni, I. (2018). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER KREATIF DI SEKOLAH DASAR. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2351>
- Frankenhuis, W. E., Panchanathan, K., & Barto, A. G. (2019). Enriching behavioral ecology with reinforcement learning methods. In *Behavioural Processes* (Vol. 161, pp. 94–100). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.beproc.2018.01.008>
- Haslip, M. J., & Donaldson, L. (2020). How Early Childhood Educators Resolve Workplace Challenges Using Character Strengths and Model Character for Children in the Process. *Early Childhood Education Journal*, 48(6), 1–12. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01072-2>
- Herawaty, D., Widada, W., Novita, T., Waroka, L., & Lubis, A. N. M. T. (2018). Students' metacognition on mathematical problem solving through ethnomathematics in Rejang Lebong, Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088(1), 12089. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012089>
- Mariani, L. (2002). Learning strategies, teaching strategies and new curricular demands: A critical view. *A Journal of TESOL-Italy*, XXIX(22), 45–56.
- Pradhan, R. K. (2009). Character, Personality and Professionalism. *Social Science International*, 25(2).
- Putra, R. P., & Syarifuddin, H. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENYAJIAN DATA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 264–270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.1>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7.
- Reflianto, & Syamsuar. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13. <https://doi.org/10.24036/ET.V2I2.101343>
- Sari, N. K., & Puspita, L. D. (2019). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL DIKDAS BANTARA*, 2(1). <https://doi.org/10.32585/jdb.v2i1.182>
- Septiana, nila zaimatus. (2019). Perilaku Prosocial Siswa SMP di Era Revolusi Industri 4.0 (Kolaborasi Guru Dan Konselor). *Jurnal Nusantara of Research*, 6(1).
- Uswatun Khasanah, & Herina. (2019). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21, 999–1015.