Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Kebijakan Pembelajaran Daring dalam Pembangunan Karakter Mahasiswa

by Ermanovida Ermanovida

Submission date: 27-May-2022 10:33AM (UTC+0700)
Submission ID: 1845048047
File name: 2600-9030-1-PB.pdf (715.34K)
Word count: 6231
Character count: 42153

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halm 2856 - 2869

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

https://edukatif.org/index.php/edukatif/index

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Kebijakan Pembelajaran Daring dalam Pembangunan Karakter Mahasiswa

Ermanovida[1]✉, Aulia Utami Putri[2], Yosi Arianti[3], Norma Juainah[4]

Universitas Sriwijaya, Indonesia[1,2,3]

Universitas Islam Negeri Raden Fattah, Indonesia[4]

E-mail : ermanovida@fisip.unsri.ac.id[1], auliautami@fisip.unsri.ac.id[2], yosiarianti@fisip.unsri.ac.id[3], normajuainah_uin@radenfatah.ac.id[4]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis factor-faktor yang mempengaruhi implementasi kebijakan pembelajaran daring di Universitas Sriwijaya. Pelaksanaan kebijakan ini dengan studi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam pembangunan karakter. Implementasi kebijakan dilaksanakan untuk melihat berbagai nilai-nilai karakter mahasiswa yang muncul saat pembelajaran dilaksanakan dengan metode permainan, mengingat masih terjadinya pandemic COVID-19 di Indonesia maka pelaksanaan penelitian dilakukan secara daring. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode penelitian studi kasus, yang terdiri dari 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Kemudian. penelitian yang dilakukan dengan observasi pada pembelajaran Pkn Mahasiswa Jurusan Pertenakan di UPT-MPK Universitas Sriwijaya. secara online. Permasalahan utama akibat covid-19 sehingga pembelajaran dilakukan secara daring akibatnya perlu inovasi dan metode pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran dilakukan dengan menarik dan asik dilakukan. Penelitian ini dilakukan dengan metode pembelajaran karakter yang dilakukan menimbulkan berbagai karakter yang mucul saat awal perkuliahan daring dari awal pertemuan 1 sampai ke 16 kali pertemuan setelah Implementasi kebijakan pembelajaran daring dikeluarkan serta metode pembelajaran berbasis permainan menimbulkan pembangunan karakter mahasiswa meningkat berdasarkan hasil, bahasa, dan observasi yang dilakukan. Berdasarkan data yang ada penelitian ini dilakukan menggunakan teori Edward III untuk menjawab berbagai permasalahan tersebut.

Kata Kunci: Implementasi Kebijakan Pembelajaran Daring, nilai-nilai karakter, pembelajaran PKn.

Abstract

This research aims to analyze the factors influencing online learning policies at Sriwijaya University. The implementation of this policy by the case is Civics education learning in character building. The implementation of the policy was carried out to look at various student character values that arise when learning is carried out with the game methods; considering the still occurrence of the COVID-19 pandemic in Indonesia, the implementation of this study was run online. The research approach used is qualitative descriptive research with case study research methods, consisting of 3 stages: preparation, implementation, and data analysis. Then, the research was conducted online with observations from the learning of Civics students of the Animal Husbandry Department at UPT-MPK Sriwijaya University. The main problem of covid-19 is online learning, so it needs to be innovative and enjoyable learning methods to make learning exciting and fun. This research was conducted through a character learning game, causing various characters to appear at the online lectures from the beginning of the meeting 1 to 16 times after implementing online learning policies. Game-based learning methods increased student character building based on results, language, and observations. Based on the existing data, this research used Edward III's theory to answer these problems.

Keywords: *Policy Implementation, Online Learning, Character Values, Game-Based and Civics Learning.*

Copyright (c) 2022 Ermanovida, Aulia Utami Putri, Yosi Arianti, Norma Juainah

✉ Corresponding author:

Email : ermanovida@fisip.unsri.ac.id

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2600

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Artikel ini membahas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi kebijakan pembelajaran daring dalam pembangunan karakter mahasiswa. Pada tahun 2019 dunia dilanda wabah virus yaitu bernama virus corona termasuk Negara Indonesia. Sehingga muncul aturan dari WHO dan pemerintah yaitu adanya pembatasan sosial (*social distancing*), menjaga jarak (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Pada 15 Maret 2020 adalah hari pertama dihitung kasus positif virus corona di Indonesia sebanyak 21 kasus Berdasarkan data Covid-19 JHU CSSE (*Jhon Hopkins University The Center for Systems Science and Engineering*).

Semakin meluasnya penularan Covid-19, organisasi kesehatan dunia PBB, WHO, menyatakan Covid-19 sebagai pandemi global. Pandemi Covid 19 di Indonesia mulai terjadi pada bulan Maret 2020, dimulai dengan adanya korban positif di kota Depok. Setelah itu peningkatan kasuspun terjadi di seluruh wilayah Jabodetabek sehingga menjadi kawasan zona merah. Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mengeluarkan surat keputusan nomor 13A terkait penetapan masa darurat akibat virus corona.

Adanya pandemi Covid-19 telah melanda hampir disetiap negara. Sehingga muncul aturan dari WHO dan pemerintah yaitu adanya pembatasan sosial (*social distancing*), menjaga jarak (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Berdasarkan penetapan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan surat edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor:36962 MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Hal ini memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Perguruan Tinggi. Oleh sebab itu, muncul kebijakan pembelajaran atau perkuliahan secara daring yang dianggap tepat untuk merespon adanya wabah Covid-19. Meskipun, sebelum pandemi Covid-19, secara internasional pembelajaran daring sudah menjadi tuntutan pendidikan di era belakangan ini. Pendidikan *online* tengah diusung untuk menjadi arus utama pada tahun 2025. Untuk itu, segala sumber daya mesti dikerahkan bagi terciptanya pendidikan *online* yang memang sedang berlangsung untuk menjadi arus utama pada tahun 2025.

Kebijakan perkuliahan daring merupakan sebuah metode pembelajaran baru dalam dunia pendidikan,apalagi untuk Provinsi Sumatera Selatan.Pembelajaran perkuliahan daring dilakukan dengan dikeluarkannya kebijakan Kemendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang upaya Pencegahan penyebaran Covid-19 pada Satuan Pendidikan.

Melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease* (Covid-19) pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 Perihal Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Pemerintah mengeluarkan kebijakan berupa larangan bagi perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring.

Berdasarkan Surat Edaran Rektor Universitas Sriwijaya nomor 003/UN9/SE.BUK.HT/2020 tentang Pencegahan wabah *Corona Virus Desease* (Covid-19) di Lingkungan Universitas Sriwijaya. Dilanjutkan dengan Instruksi Rektor No.0122/UN9/SB3.BUK.HT/2020, yang mewajibkan seluruh komponen pimpinan/dosen/tenaga kependidikan/mahasiswa Universitas Sriwijaya agar mematuhi instruksi-instruksi yang telah diedarkan.

Instruksi Rektor ini sendiri terdapat 13 poin, tetapi poin lainnya dianggap sudah jelas dan tidak berkaitan langsung dalam penelitian ini. Untuk itu, hanya 5 poin inilah yang dijadikan landasan dalam penelitian ini. Adapun isi dari kebijakan Instruksi Rektor No.0122/UN9/SB3.BUK.HT/2020 yang diambil dan berkaitan langsung dengan perkuliahan daring dalam penelitian ini ada, yaitu: 1) Jika masih ada perkuliahan, harus dilakukan secara online dapat dilakukan dengan daring, e-learning, video conference,

dapat juga dilakukan dalam bentuk *handout* atau media sosial lainnya. (Poin No.2). 2) Mahasiswa yang mengambil mata kuliah cukup berkomunikasi dengan dosen pengampu mata kuliah melalui media *Information Technology* (IT) atau Media Sosial. (Poin No.3). 3) Mahasiswa tidak perlu lagi berkumpul untuk melakukan kuliah atau menyelesaikan tugas, cukup menyelesaikan di rumah masing-masing atau asrama. (Poin No.4). 4) Team ICT Universitas Sriwijaya memastikan sistem IT penunjang kuliah daring berfungsi secara optimal untuk melayani pembelajaran dan pelaksanaan tugas perkantoran secara daring. (Poin No.8). 5) Wakil Rektor bdang Akademik, Dekan, wakil Dekan bidang Akademik, Ketua Jurusan, Koor Program Studi dan Biro BAK memantau terselenggaranya perkuliahan on-line.Berdasarkan dengan dikeluarkannya peraturan tersebut, Universitas Sriwijaya melaksanakan perkuliahannya secara daring atau on-line. Larangan untuk tidak keluar rumah, *social distancing* agar penyebaran virus tidak menelan banyak korban. Sehingga Konsep pendidikan berubah yang tadinya proses belajar mengajar dilakukan secara tatap muka atau luring, sekarang menggunakan media online. Karena itu, agar tetap dapat memberikan porsi pengembangan capaian pembelajaran, para dosen perlu melakukan pemetaan sebaran kompetensi dasar dan strategi materi ajar agar mahasiswa tetap dapat memahami pembelajaran yang disampaikan meskipun dalam keadaan yang demikian. (Rachman, 2021).

Kebijakan perkuliahan daring merupakan sebuah metode pembelajaran baru dalam dunia pendidikan,apalagi untuk Provinsi Sumatera Selatan.Pembelajaran perkuliahan daring dilakukan dengan dikeluarkannya kebijakan Kemendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang upaya Pencegahan penyebaran Covid-19 pada Satuan Pendidikan.

Keadaan sekarang ini maraknya penyebaran covid-19 yang terus meningkat, sangat mempengaruhi khususnya dibidang pendidikan. dituangkan dalam Surat Edaran Menteri Pendidikandan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa darurat Penyebaran Coronavirus Disease (covid-2019). Merujuk kepada surat edaran dimaksud, maka proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan beberapa ketentuan. Pertama, Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun keluiusan. Kedua,. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Ketiga, aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar di rumah. Kempat, bukti atau produk aktivitas belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif. Dengan beredarnya surat tersebut memaksakan kegiatan proses pembalajaran dilakukan secara daring atau online khususnya diperguruan tinggi.

Menurut Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, (2011) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dikakukan oleh (Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, 2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2017). Pada tataran pelaksanaanya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas, J., & Grant, 2013). Perguruan tinggi pada masa WFH perlu melaksanakan penguatan pembelajaran secara daring (Darmalaksana, 2020).

Kebijakan pembelajaran daring ini diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan, pengetahuan serta potensi peserta didik seperti halnya pembelajaran di kelas. Untuk mendukung hal tersebut dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat dinamis dan mampu menjelaskan materi konsep serta

mengaplikasikan pada fakta. Penggunaan pembelajaran daring akan menjadi sangat efektif jika memenuhi komponen esensial dalam pembelajaran yaitu diskursif, adaptif, interaktif dan reflektif dengan elemen-elemen yang akan sangat baik jika diintegrasikan dengan lingkungan pembelajar sehingga dapat menjadi pembelajaran daring yang terintegrasi dengan lingkungan atau memenuhi komponen digital learning ecosystem karena dapat mengakomodasi gaya belajar, fleksibilitas dan pengalaman belajar peserta didik sehingga dapat memunculkan perasaan positif (Riskey O, 2020).

Pembelajaran daring juga memiliki kelebihan mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self regulated learning)*. Penggunaan aplikasi online mampu meningkatkan kemandiri belajar (Oknisih, N., & Suyoto, 2019). (Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E. E., & Belland, 2014) menyatakan bahwa pembelajaran daring lebih bersifat berpusat pada siswa yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi dalam belajar (learning autuonomy). Belajar secara daring menuntut mahasiswa mempersiapkan sendiri pembelajarannya, mengevaluasi, mengatur dan secara simultan mempertahankan motiviasi dalam belajar (Sun, 2014). (Sobron, A. N., & Bayu, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat meningkatkan minat peserta didik. Pembelajaran daring memiliki tantangan khusus, lokasi mahasiswa dan dosen yang terpisah saat melaksanakan menyebabkan dosen tidak dapat mengawasi secara langsung kegiatan mahasiswaselama proses pembelajaran. Tidak ada jaminan bahwa mahasiswa sunguh-sungguh dalammendengarkan ulasan dari dosen.

Banyak media pembelajaran yang sudah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menunjang pembelajaran daring, seperti halnya media *(platform)* Google Clasroom, Edmodo, Zenius, *Zoom Meeting* dan lain-lain. Media *(platform)* tersebut dijadikan sarana guru atau dosen untuk menjalankan proses pembelaran pengganti tatap muka di kelas. Kecanggihan teknologi komunikasi tersebut menjadi media yang optimal dalam penyampaian materi/konsep, tugas berkala, ujian semester, bahkan dalam penyelesaian tugas akhir (Mushfi, 2019).

Seperti halnya salah satu perguruan tinggi yang menerapkan pembelajaran daring adalah Universitas Sriwijaya. Termasuk dikelas pkn UPT MPK yang melaksanakan pembelajaran daring dengan media pembelajaran e-learning dan zoom meeting. Sejak pembelajaran daring dilaksanakan berdampak kurangnya beradaptasi antar mahasiswa dengan dosen dan juga antar mahasiswa dengan mahasiswa, dan juga proses pembelajarannya belum tentu selalu efektif dikarenakan jarak dan jangkauan sinyal yang kurang stabil sehingga yang dosen sampaikan kepada mahasiswa kurang stabil dan suasana pembelajaran yang membosankan dan mononton karena antar jarak kurangadanya adaptasi langsung seperti pembelajaran tatap muka seperti biasanya.

Seorang dosen dituntut untuk membuat suasana pembelajaran yang dilakukan secara online ini semenarik mungkin dan tentunya tidak membosankan. Salah satunya dengan dosen harus melakukan variasi pembelajaran yang melibatkan mahasiswanya berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Seperti dikelas online Pkn UPT MPK Universitas Sriwijaya dimana dosen mencoba menerapkan variasi pembelajaran seperti pembelajaran berbasis permainan dimana dosen membentuk beberapa kelompok mahasiswa dengan menugaskan untuk berdiskusi serta menerapkan permainan yang telah mereka pilih untuk dilaksanakan pada proses pembelajaran dikelas. Dengan cara tersebut bisa terlihat keaktifan mahasiswa, suasana pembelajaran yang sangat menyenangkan, pembentukan karakter mahasiswa pun bisa terlihat dan terbentuk dari proses yang mereka laksanakan.

Berdasarkan masalah tersebut sehingga sangat jelas masalah yang dihadapi sangat kompleks sekali dalam pelaksanaan kebijakan pembelajaran daring sehingga masalah yang dihadapi tersebut ingin dilihat bagaimana factor-faktor yang mempengaruhi implementasi kebijakan pembelajaran kuliah daring dalam pembangunan karakter mahasiswa (Studi dikelas PKn MPK Universitas Sriwijaya) terhadap pembentukan karakter mahasiswa mata kuliah pkn di mpk Universitas Sriwijaya. Dapat dilihat dari pelaksanaan kebijakan

pembelajaran kuliah online di Universitas Sriwijaya sehingga ingin dilihat apakah factor-faktor yang mempengaruhi implementasi kebijakan pembelajaran daring ini terhadap pendidikan karakter mahasiswanya.

METODE PENELITIAN

Kebijakan kuliah daring yang baru-baru ini diterapkan sejak mewabahnya Covid-19 menimbulkan berbagai permasalahan tak terkecuali di perguruan tinggi (Kartini, 2021). Dimana diterapkannya jaga jarak (*social distancing*) dan pembatasan sosial untuk mengurangi penularan virus Covid-19. Mengatasi hal itu lembaga pendidikan menerapkan kebijakan kuliah daring, yaitu kuliah dengan menggunakan media online dan dapat dilakukan dimana saja tanpa harus bertatap muka.

Namun, karena hal ini belum menjadi kebiasaan pelajar ataupun mahasiswa di Indonesia khususnya di Universitas Sriwijaya sendiri justru menimbulkan berbagai polemik. Dimana terjadinyakendala dan hambatan dalam pengimplementasian kuliah daring. Dari permasalahan ketersediaan fasilitas yang kurang menunjang, materi kuliah yang tidak dipahami hingga siklus perkuliahan terganggu. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi problematika mahasiswa, maka dengan menggunakan Model dari George C. Edward III diyakini dapat memberikan hasil dan kesimpulan. Dimana tiga variabel yang dikemukakan adalah hal yang mendasar dan sesuai dengan permasalahan.Agar kerangka pemikiran mudah dipahami berdasarkan model implementasi kebijakan yang telah penulis uraikan sebelumnya, maka kerangka pemikiran dalam penilitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode penelitian studi kasus untuk faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi kebijakan pembelajaran kuliah daring dalam pembangunan karakter mahasiswa (Studi dikelas PKn MPK Universitas Sriwijaya). Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap persiapan meliputi pemilihan subjek penelitian dan penyusunan instrumen penelitian, tahap pelaksanaan dilakukan observasi nilai-nilai karakter mahasiswa dalam pembelajaran PKn di MPK yaitu melalui metode permainan. Perekaman video dilakukan pada saat mahasiswa mengikuti kegiatan pembelajaran PKn secara dalam jaraingan *(online)*, dan jika kondisi pandemic covid-19 sudah tidak terjadi lagi maka observasi juga dilakukan dalam keadaan luring (luar jaringan) atau tatap muka di kelas. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara terhadap mahasiswa untuk menggali informasi yang tidak tertangkap pada saat observasi dan mengklarifikasi hasil penafsiran peneliti dari observasi yang dilakukan. Terakhir yaitu tahap analisis data Data tes pada lembar jawaban siswa digunakan untuk menyelidiki nilai-nilai karakter mahasiswa berkaitan dengan pembelajaran berbasis HOTS. Untuk mengetahui karakter rasa ingin tahu siswa dalam menyelesaikan masalah, digunakan hasil observasi. Sedangkan hasil wawancara digunakan untuk mengetahui nilai-nilai karakter serta mendukung data yang sudah diperoleh sebelumnya.

Berikut ini merupakan peta jalan (roadmap) penelitian yang memuat penelitian yang pernah dilakukan tahun-tahun sebelumnya terkait karakter yang menjadi bahan penunjang tim peneliti untuk melaksanakan usulan penelitian di tahun 2021.

Tabel 1
Roadmap Penelitian Sebelumnya

No	Tahun	Judul
1.	2015	Implementasi nilai-nilai pancasila dalam mewujudkan pembangunan karakter bangsa di perguruan tinggi pada mahasiswa Universitas Sriwijaya
2.	2017	Strategi pengembangan mata kuliah kewirausahaan sebagai upaya mengoptimalkan karakter e*ntpreneurship* mahasiswa Universitas Sriwijaya
3.	2020	Analisis nilai-nilai karakter mahasiswa dalam pembelajaran pkn berbasis Hots (studi kasus pada pembelajaran pkn di UPT-MPK Universitas Sriwijaya

Permainan Dan Karakter-Karakter yang Muncul

Berbagai bentuk permainan yang dilakukan dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Cerdas cermat
2. Hangman
3. Tebak kata acak
4. Tebak gambar
5. Gerak bibir
6. Melengkapi kata
7. Tebak alur cerita
8. Cari kata (teka-teki kotak)
9. Kuis

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan sumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional (Zubaedi, 2013), maka teridentifikasilah 18 nilai karakter yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Hasil observasi dilakukan oleh 3 orang observer yang terdiri dari satu orang dosen dan dua orang mahasiswa pada setiap proses pembelajaran yang menggunakan penerapan pembelajaran dengan metode permainan untuk melihat karakter yang muncul dari mahasiswa di setiap pertemuannya.

Tabel 2
Lembar Observasi Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran PKn dengan Metode Permainan

No.	Variabel	Indikator	Per 1	Per 2	Per 3	Per 4	Per 5	Per 6	Per 7	Per 8	Per 9	Per 10	Per 11	Per 12	Per 13	Per 14	Per 15	Per 16
1	Religius	Memulai pembelajaran dengan berdoa		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
		Menutup pembelajaran dengan berdoa		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
		Mengucapkan salam sebelum mengajukan pertanyaan				√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Mengucapkan salam sebelum menjawab pertanyaan						√	√			√		√	√	√		
2	Kejujuran	Hadir di kelas virtual secara fisik		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
		Menyelesaikan tugas secara mandiri																
		Tidak mencontek saat ujian								√								
		Mengemukakan pendapat sesuai dengan kondisi yang sebenarnya				√	√	√	√			√	√	√	√	√		
3	Toleransi	Menghargai teman yang berbeda agama		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
		Menghargai teman yang berbeda suku/ ras		√	√	√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Memperlakukan orang lain sama				√	√	√	√			√	√	√	√	√		
4	Disiplin	Tidak terlambat masuk kelas virtual		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
		Mengumpulkan tugas tepat waktu								√								√

		Tertib mengikuti aturan	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
		Patuh terhadap aturan	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
5	Kerja keras	Sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas individu							√								√
		Sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas kelompok			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Berkompetisi dalam pembelajaran secara *fair*			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Menunjukkan kemampuan analisis masalah dalam kehidupan sehari-hari			√										√		
6	Kreatif	Menyelesaikan tugas yang inovatif			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Menghasilkan cara/ hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki															
		Berani menerima atau menolak suatu pernyataan yang disampaikan sesuai dengan apa yang diketahui			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Mengkonstruksi sesuatu dengan kreatif			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Mengambil keputusan sendiri															
7	Mandiri	Tidak bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas individu															√
		Mencari informasi tambahan terkait materi belajar			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Mengelola waktu dengan baik			√	√	√	√	√		√	√	√	√	√		
8	Demokratis	Tidak memaksakan kehendak terhadap orang lain			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Musyawarah dalam pengambilan keputusan		√	√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Menghormati pendapat dan hak orang lain			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Menerima pendapat orang lain walaupun berbeda			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Mengembangkan materi kuliah dengan materi yang lain															
9	Rasa Ingin Tahu	Memeroses informasi	√		√	√	√	√		√	√	√	√	√	√		
		Menggunakan analisis logis															
		Menggunakan informasi untuk memecahkan masalah			√												
		Menentukan kesimpulan			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Berfokus pada pertanyaan			√	√	√	√			√	√	√	√	√		
		Mendefinisikan konsep															
		Membaca pokok bahasan sebelum perkuliahan			√	√	√	√			√	√	√	√	√		

		dimulai													
		Aktif dalam pembelajaran			√	√	√	√			√	√	√	√	√
		Bertanya kepada dosen atau teman tentang apa yang tidak diketahui terkait pembelajaran		√	√	√	√	√			√	√	√	√	√
10	Semangat Kebangsaan	Memperingati hari-hari besar nasional													
		Meneladani para pahlawan nasional													
		Bekerja sama dengan teman yang berbeda suku, ras, dan agama dalam menyelesaikan tugas			√	√	√	√			√	√	√	√	√
		Setia kawan terhadap teman dalam hal positif			√	√	√	√			√	√	√	√	√
11	Cinta Tanah Air	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Adanya rasa persatuan dan kesatuan dalam diri		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√
		Menunjukkan rasa cinta terhadap bangsa dan negara			√	√		√			√	√		√	
		Menggunakan produk dalam negeri													
12	Menghargai Prestasi	Menghormati prestasi orang lain													
		Berkata dan bertindak secara benar dan baik			√	√	√	√			√	√	√	√	√
13	Bersahabat atau Komunikatif	Tidak membeda-bedakan saat berkomunikasi			√	√	√	√	√		√	√	√	√	√
		Berkomunikasi secara santun dan efektif	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
		Senang ketika bekerja sama dengan orang lain			√	√	√	√			√	√	√	√	√
		Melakukan izin tidak masuk dengan bahasa sopan		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√
14	Cinta Damai	Membiasakan perilaku damai		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√
		Menghormati keberhasilan orang lain													
		Menganalisis argumentasi dan data													
15	Gemar Membaca	Membaca materi kuliah sebelum memulai tatap muka			√	√	√	√			√	√	√	√	√
		Saling tukar bacaan dengan teman													
16	Peduli Lingkungan	Ikut serta memelihara lingkungan kelas													
17	Peduli Sosial	Berempati kepada sesama teman			√		√	√				√			
		Membantu teman yang mengalami kesulitan													
18	Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas mandiri dengan baik													

	Berkontribusi dalam melakukan tugas kelompok	√	√	√	√		√	√	√	√	√		
	Berani menanggung resiko akibat dari perbuatannya					√							√

Karena dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ini pada dasarnya menjadi acuan dalam membentuk warga negara khususnya generasi muda dalam membedakan dan merealisasikan hak dan kewajibannya. Begitu pula dengan penanaman nilai-nilai pancasila, pada pendidikan kewarganegaraan lah dapat menanaman dan mendorong anak untuk merealisasikan nilai-nilai tersebut (Azizah, 2021). PKn merupakan wahana edukatif diharapkan mengembangkan profil pelajar Pancasila (Permendikbud No. 58 Tahun 2014; Permendikbud No. 59 Tahun 2014; Winataputra, 2015; Permendikbud No. 22 Tahun 2020). Profil tersebut adalah pelajar yang: berkebinekaan global; bergotong royong; kreatif; bernalar kritis; mandiri; serta beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia (Permendikbud No. 22 Tahun 2020). Karena itu, sedapat mungkin setiap materi muatan PPKn merupakan terjemahan prinsip-prinsip kewarganegaraan dalam Pancasila tersebut (Fearnley-Sander, M., & Ella, 2013). Sehingga Pancasila menjadi entitas inti *(core values*) yang dijadikan rujukan; dasar kriteria pencapaian kompetensi; dan konstruksi dariruang lingkup materi muatan mata pelajaran PPKn. PPKn dianggap sebagai wadah enkulturasi sistem nilai dan moral Pancasila (Liem, G. A. D., & Mcinerney, 2010).

Secara umum diantara model kebijakan tidak ada yang terbaik. Menurut (Riant, 2008) tidak ada suatu kebijakan pun yang cocok untuk semua implementasi kebijakan sebab setiap kebijakan memerlukan model yang sesuai dengan sifat kebijakan itu sendiri. Dengan demikian model implementasi kebijakan yang manapun bisa saja dipakai sejauh sesuai dengan kondisi yang ada dalam penelitian dan kebijakan tesebut berasal atas kemauan dari pemerintah sehingga kebijakan tersebut bersifat *top down*. Setelah memilah dan memilih salah satu teori Imlementasi yang telah penulis jelaskan diatas maka penulis memilih Model dari George C. Edward III.

Berdasarkan data hasil analisis, maupun triangulasi antar teknik pengumpulan data observasi, wawancara, maupun dokumentasi dari penelitian ini ada beberapa hal yang bisa dibahas, pada hakikatnya didalam Pendidikan karakter terdapat nilai-nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingintahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau kuikatif, cinta damai, gemarmembaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Suardi, 2019).

Dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan selama enam belas pertemuan termasuk UTS dan UAS, secara keseluruhan hampir semua karakter muncul di setiap pertemuan, tetapi ada juga yang tidak muncul sama sekali seperti peduli lingkungan, hal ini karena proses pembelajaran yang dilakukan secara online, sehingga tidak bisa diimplementasikan didalam pembelajaran. Sedangkan karakter yang lainnya muncul, cuma tidak setiap pertemuan muncul.

Tabel 3
Triangulasi Hasil Wawancara dengan Kedua Informan

Pertanyaan	Rangkuman Hasil Wawancara
Apakah yang saudara ketahui tentang pendidikan karakter?	Berdasarkan hasil wawancara terhadap dua informan yakni MAP dan TS. Keduanya mengungkapkan bahwa pendidikan karakter adalah kegiatan berupa pembimbingan, pelajaran, dan tindakan yang dilakukan untuk mendidik seseorang agar terbentuk karakter yang baik.
Apakah saudara merasa mendapatkan nilai-nilai karakter yang baru dalam pembelajaran PKn dengan metode permainan secara daring ini, yang sebelumnya saudara belum memiliki?	Berdasarkan hasil wawancara, dalam pembelajaran ini MAP mendapatkan 3 karakter baru yaitu gemar membaca, kerja keras dan demokratis. Sedangkan TS mendapatkan 6 nilai karakter yaitu kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, peduli sosial, mandiri dan demokratis

Pertanyaan	Rangkuman Hasil Wawancara
Nilai-nilai apa saja yang tidak saudara dapatkan selama mengikuti perkuliahan PKn dengan metode permainan secara daring?	Berdasarkan hasil wawancara dengan MAP dan TS. Keduanya mengungkapkan karakter yang tidak didapatkan yakni karakter peduli lingkungan. Karena dengan pembelajaran melalui daring ini belum bisa diterapkan secara nyata.
Jika nilai-nilai karakter tersebut sudah saudara miliki sebelum perkuliahan PKn dengan metode permainan secara daring ini (sebelum menjadi mahasiswa), dari manakah nilai-nilai tersebut saudara dapatkan? Dari rumahkah (dari orang tua)? Atau dari sekolah (SMA/SMK/MA)?	Kedua informan yakni MAP dan TS telah memiliki karakter disiplin, tanggung jawab dan religius, komunikatif atau bersahabat dan karakter religius
Nilai-nilai karakter apa sajakah yang sudah saudara miliki sebelumnya dan menjadi semakin mantap setelah mengikuti perkuliahan PKn dengan metode permainan ini?	Kedua informan yaitu MAP dan TS mengungkapkan karakter yang semakin mantap setelah mengikuti pembelajaran PKn dengan metode permainan ini yaitu tanggung jawab, disiplin, peduli sosial dan demokratis, dan kreatif
Berikan saran saudara agar saudara dapat memperoleh nilai-nilai karakter yang lebih banyak lagi melalui pembelajaran PKn dengan metode permainan ini?	MAP dan TS memberikan saran agar lebih kepada mengarahkan dan membimbing mahasiswa dengan menjadikan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran dan menurut mereka pembelajaran lebih efektif jika dilaksanakan secara tatap muka langsung.
Kegiatan apa yang perlu ditambahhkan oleh perguruan tinggi agar nilai-nilai karakter tersebut dapat lebih mantap?	MAP dan TS memberikan saran dengan mengadakan kelas debat untuk mengasah *public speaking* mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis dan juga dengan mengadakan sebuah agenda besar yang melibatkan elemen-elemen organisasi mahasiswa dengan tema cinta tanah air, karena menurut MAP melalui sebuah acara besar akan terlihat banyak karakter yang terbentuk. Dan juga kegiatan social dimana dalam kegiatan social ini bisa melatih karakter peduli sosial terhadap orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap dua informan yakni MAP dan TS. Keduanya mengungkapkan bahwa pendidikan karakter adalah kegiatan berupa pembimbingan, pelajaran, dan tindakan yang dilakukan untuk mendidik seseorang agar terbentuk karakter yang baik. Berdasarkan hasil wawancara, dalam pembelajaran ini MAP mendapatkan 3 karakter baru yaitu gemar membaca, kerja keras dan demokratis. Sedangkan TS mendapatkan 6 nilai karakter yaitu kerja keras, kreatif,rasa ingin tahu, peduli sosial, mandiri dan demokratis Berdasarkan hasil wawancara dengan MAP dan TS.Keduanya mengungkapkan karakter yang tidakdidapatkan yakni karakter peduli lingkungan. Karenadengan pembelajaran melalui daring ini belum bisaditerapkan secara nyata. Kedua informan yakni MAP dan TS telah memiliki karakter disiplin, tanggung jawab dan religius, komunikatif atau bersahabat dan karakter religius.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada informan mahasiswa bahwa pendidikan karakter, kedua mahasiswa tersebut mengetahui penjelasan dan pengertian dan definisi mengenai hal itu. Berdasarkan hasil wawancara terhadap dua informan yakni MAP dan TS. Keduanya mengungkapkan bahwa pendidikan karakter adalah kegiatan berupa pembimbingan, pelajaran, dan tindakan yang dilakukan untuk mendidik seseorang agar terbentuk karakter yang baik.

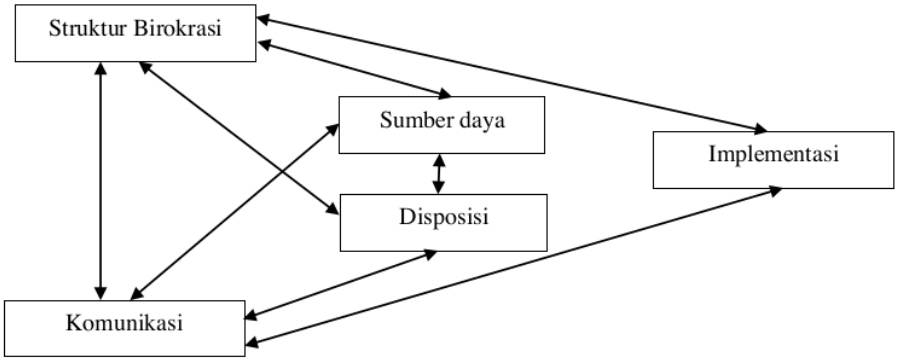
Nilai-nilai karakter saat pembelajaran PKn menghadirkan metode MAP ini membuat beberapa mahasiswa yang diwawancarai mendapatkan 3 karakter baru yaitu gemar membaca, kerja keras dan demokratis. Sedangkan TS mendapatkan 6 nilai karakter yaitu kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, peduli sosial, mandiri dan demokratis.

Nilai-nilai yang tidak didapatkan beberapa mahasiswa yang diwawancarai selama mengikuti perkuliahan PKn dengan metode permainan secara daring. Berdasarkan hasil wawancara dengan MAP dan TS. Keduanya mengungkapkan karakter yang tidak didapatkan yakni karakter peduli lingkungan. Karena dengan pembelajaran melalui daring ini belum bisa diterapkan secara nyata. Nilai-nilai karakter religius yang didapat berdasarkan hasil wawancara terhadap keduanya didapatkan dari rumahkah (dari orang tua)? Atau dari sekolah (SMA/SMK/MA)?

Kedua informan yakni MAP dan TS telah memiliki karakter disiplin, tanggung jawab dan religius, komunikatif atau bersahabat dan karakter religious. Nilai-nilai karakter yang sudah dimiliki sebelumnya dan menjadi semakin mantap setelah mengikuti perkuliahan PKn dengan metode permainan ini yaitu tanggung jawab, disiplin, peduli sosial dan demokratis, dan kreatif. MAP dan TS memberikan saran agar lebih kepada mengarahkan dan membimbing mahasiswa dengan menjadikan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran dan menurut mereka pembelajaran lebih efektif jika dilaksanakan secara tatap muka langsung.

Berikan saran saudara agar saudara dapat memperoleh nilai-nilai karakter yang lebih banyak lagi melalui pembelajaran PKn dengan metode permainan ini? MAP dan TS memberikan saran agar lebih kepada mengarahkan dan membimbing mahasiswa dengan menjadikan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran dan menurut mereka pembelajaran lebih efektif jika dilaksanakan secara tatap muka langsung. Kegiatan apa yang perlu ditambahhkan oleh perguruan tinggi agar nilai-nilai karakter tersebut dapat lebih mantap? MAP dan TS memberikan saran dengan mengadakan kelas debat untuk mengasah *public speaking* mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis dan juga dengan mengadakan sebuah agenda besar yang melibatkan elemen-elemen organisasi mahasiswa dengan tema cinta tanah air, karena menurut MAP melalui sebuah acara besar akan terlihat banyak karakter yang terbentuk. Dan juga kegiatan social dimana dalam kegiatan social ini bisa melatih karakter peduli social terhadap orang lain.

Berdasarkan 2 pertanyaan tersebut, kemudian dirumuskan 4 faktor, yaitu komunikasi, sumber daya, disposisi, dan struktur birokrasi.



Gambar 1. Model Implementasi Edward III
Sumber: Edward III (1980) dalam Indiahono (2017:33)

Edward III dalam (Indiahono, 2017) membuat 4 variabel yang berperan penting dalam pencapaian keberhasilan implementasi, yaitu:

1. Komunikasi, yaitu menunjukkan kebijakan yang terlaksana dengan baik jika terjadi komunikasi yang efektif antara pelaksana kebijakan dengan kelompok sasaran kebijakan. Kebijakan pembelajaran daring ini berdasarkan data yang didapat bahwa sudah dikomunikasikan dengan baik terhadap seluruh khalayak sasaran yaitu mahasiswa, dosen, dan pegawai kampus. Namun, yang menjadi masalah adalah komunikasi ini dapat menimbulkan pelaksanaan kebijakan yang efektif jika alat komunikasinya juga baik dan disediakan oleh pihak kampus untuk menunjang pembelajaran daring yang ada.

2. Sumberdaya, yaitu setiap kebijakan harus didukung oleh sumber daya yang memadai, baik secara finansial dan manusianya. Sumber daya yang pertama manusia, dalam hal ini dosen, mahasiswa, ict dan pegawai yang menjalankan kebijakan pembelajaran daring yang ada sudah dirasa cukup dan melimpah. Namun, sumber daya lain yang mendukung seperti teknologi baik komputer, laptop, hp dan berbagai teknologi lainnya yang mendukungproses pembelajaran daring dirasa cukup tidak memadai. Dengan kasus yang sering terjadi dan ditemui bahwa teknologi yang digunakan mahasiswa terkendala baik akibat perangkatnya yang lama, jaringan dan bahkan mahasiswa tersebut tidak ada perangkat teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.
3. Disposisi, yaitu karakteristik yang ada pada implementor kebijakan. Karakter yang penting dimiliki oleh implementor adalah kejujuran, komitmen, dan demokratis. Kejujuran yang baik akan membuat implementor bertahan dalam hambatan di setiap pelaksanaan kebijakannya. Komitmen sendiri akan membawa kekonsistenan implementor dalam aksinya. Sedangkan demokratis akan memberikan kesan baik baik dari sisi implementor maupun kebijakan yang dibawanya kepada sasaran kelompok kebijakan. Implementor kebijakan pembelajaran daring ini ialah dosen, ict, dan mahasiswa. Dosen yang melaksanakan pembelajaran daring menggunakan berbagai platfrom yang di sediakan pihak kampus seperti *e-learing, zoom, google meet, whatsApp,* dan berbagai media yang lain. Terkadang setiap dosen memiliki toleransi yang berbeda jika dalam proses pembelajaran yang terjadi ada sedikit kendala. Mungkin menjadi masalah dan hal yang arus dimengerti setiap dosen dan mahasiswa bahwa pembelajaran jarak jauh seperti ini toleransi adanya kendala jaringan dan kendala lain seharusnya ditolerir dalam pembelajaran seperti sekarangini.
4. Struktur birokrasi, yaitu merujuk bahwa struktur birokrasi menjadi penting dalam implementasi kebijakan. Dimana struktur birokrasi mencakup 2 hal penting, yaitu mekanisme dan struktur organisasi. Mekanisme ini terkait dengan *Standar Operating Procedur* (SOP) yang jelas dan dicantumkan dalam kebijakannya. Mekanisme pembelajaran daring yang dilakukan bahwa sasaran kebijakan yang utama yaitu mahasiswa dan implementor kebijakan dosen. Namun, dalam implementasi kebijakan pembelajaran daring ini bahwa tidak ada sosialisasi dan SOP yang jelas bagaimana menjalankan kebijakan pembelajaran daring. Walaupun implementor kebijakan dalam hal ini dosen sudah mendapatkan sosialisasi pembelajaran daring. Namun, hanya beberapa yang mengikuti bahkan media pembelajaran yang diberikan seperti E-learning yang menunjang pembelajaran tidak diberikan *Standar Operating Procedur* (SOP) yang jelas.

Berdasarkan data yang didapat dalam penelitian ini kebijakan pembelajaran daring ini berdasarkan data yang didapat bahwa sudah dikomunikasikan dengan baik terhadap seluruh khalayak sasaran yaitu mahasiswa, dosen, dan pegawai kampus. Namun, yang menjadi masalah adalah komunikasi ini dapat menimbulkan pelaksanaan kebijakan yang efektif jika alat komunikasinya juga baik dan disediakan oleh pihak kampus untuk menunjang pembelajaran daring yang ada. Dengan kasus yang sering terjadi dan ditemui bahwa teknologi yang digunakan mahasiswa terkendala baik akibat perangkatnya yang lama, jaringan dan bahkan mahasiswa tersebuttidak ada perangkat teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Implementor kebijakan pembelajaran daring ini ialah dosen, ict, dan mahasiswa. Dosen yang melaksanakan pembelajaran daring menggunakan berbagai platfrom yang di sediakan pihak kampus seperti *e-learing, zoom, google meet, whatApp,* dan berbagai media yang lain. Terkadang setiap dosen memiliki toleransi yang berbeda jika dalam proses pembelajaran yang terjadi ada sedikit kendala. Mungkin menjadi masalah dan hal yang arus dimengerti setiap dosen dan mahasiswa bahwa pembelajaran jarak jauh seperti ini toleransi adanya kendala jaringan dan kendala lain seharusnya ditolerir dalam pembelajaran seperti sekarang ini. Namun, dalam implementasi kebijakan pembelajaran daring ini bahwa tidak ada sosialisasi dan SOP yang jelas bagaimana menjalankan kebijakan pembelajaran daring. Walaupun implementor kebijakan dalam hal ini dosen sudah mendapatkan sosialisasi pembelajaran daring. Namun, hanya beberapa yang mengikuti bahkan media pembelajaran yang

diberikan seperti E-learning yang menunjang pembelajaran tidak diberikan *Standar Operating Procedur* (SOP) yang jelas.

KESIMPULAN

Upaya yang dilakukan dalam pembelajaran PKn berbasis permainan berdampak pada lebih banyaknya nilai-nilai karakter yang muncul. Pembelajaran yang melibatkan beberapa dosen dengan pembagian tugas yang jelas. Sehingga di setiap pertemuan dan pembelajaran walaupun di masa COVID-19 tetap lebih aktif dan semangat melaksanakan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Sriwijaya atas pembiayaan penelitian yang diberikan, serta terima kasih kepada segala pihak yang telah terlibat dalam proses penelitian mulai dari awal hingga proses penelitian ini selesai. Semoga penelitian ini dapat memberikan kebermanfaatan.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, S. N. dkk. (2021). Pengimplementasian Nilai-Nilai Pancasila pada Anak Sekolah Dasar dengan Berlandaskan Metode Contextual Teaching Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3* no *6*.

Darmalaksana, W. (2020). *WhatsApp Kuliah Mobile*.

Fearnley-Sander, M., & Ella, Y. (2013). *Citizenship Discourse In The Context Of Decentralisation: The Case Of Indonesia. In D. L. Grossman, W. O. Lee, & K. J. Kennedy (Ed.), Citizenship Curriculum In Asia And The Pacific*. Comparative Education Research Center, The University Of Hong Kong & Springer.

Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). *Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. Internet and Higher Education*.

Indiahono, D. (2017). *Kebijakan Publik Berbasis Dynamic Policy Analysis*. Gava Media.

Kartini, E. dkk. (2021). Tantangan dalam Pembelajaran Perguruan Tinggi dan Implementasi Merdeka Belajar di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Ilmiah Rinjani (JIR)*, *9* no *2*.

Kuntarto, E. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Indonesian Language Education and Literature. 3 (1)*.

Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E. E., & Belland, B. R. (2014). *Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses. Internet and Higher Education*.

Liem, G. A. D., & Mcinerney, D. M. (2010). *Indonesian Students And Their Citizenship-Related Attributes: Implications For Instructional Strategies And Pedagogical Practices In Civic Education. In K. J. Kennedy, W. O. Lee, & D. L. Grossman (Ed.), Citizenship Pedagogies In Asia And The Pacific*. Springer & Comparative Education Research Center, The University Of Hong Kong.

Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). *e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? Internet and Higher Education. 14*, 129–135.

Mushfi, M. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Distance Learning. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, *3* no *1*.

Oknisih, N., & Suyoto, S. (2019). *Kemandirian Belajar Siswa. In Seminar Nasional Pendidikan Dasar. 1* no *1*.

Rachman, F. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*, no *5*.

Riant, N. (2008). Public Policy. In *PT Elex media komputindo*.

Riskey O, R. F. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di EraPendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, *20* no *2*.

Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019). Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar IPA. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*.

Suardi, D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Jaya Negara Makassar. *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *4* no *1*.

Sun, S. Y. H. (2014). *Learner perspectives on fully online language learning*. *Distance Education*.

Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). *Can e-learning replace classroom learning? Communications of the ACM*.

Zubaedi. (2013). *Desain pendidikan karakter: konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Kebijakan Pembelajaran Daring dalam Pembangunan Karakter Mahasiswa

ORIGINALITY REPORT

12%	3%	15%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

12%

★ Srinatalia Silaen, Welmar Olfan Basten Barat. "Potret Model Pembelajaran Daring Online terhadap Perkuliahan Praktikum Masa Pandemi Covid-19", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 3%
Exclude bibliography	On		