

***Mentorship* Strategi Pembelajaran Karakter Siswa Pasca Era Pandemi Covid-19 di Madrasah Tsanawiyah**

Sri Surachmi W¹, Slamet Utomo², Henny Susilowati³

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Muria Kudus

²Magister Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muria Kudus

³Ilmu Hukum, FH, Universitas Muria Kudus

e-mail: sri.surachmi@umk.ac.id, slamet.utomo@umk.ac.id, henny.susilowati@umk.ac.id

Received: 05-03-2025; Revised: 13-08-2025; Accepted: 13-08-2025

ABSTRACT

Post-pandemic, even though the education sector can run normally, it is a hazardous thing that requires severe handling and improvement from teachers and parents, namely improving character. This problem is also a problem for teachers at Muslim schools. Paying attention to this situation, teachers need a strategy or activity that can be implemented to overcome this. One of the activities offered is Mentorship on Character Learning Strategies for Students in the Post-Pandemic Era at Madrasah Tsanawiyah. The activity was carried out at MTs Nurul Huda Mangkang Kulon Semarang with active participants being permanent teachers who taught at the school. This activity aimed to provide a solution to teachers' problems in dealing with improving students' character after the pandemic. The methods used in this activity were interactive lectures, question-and-answer sessions, and FGD. Through mentorship, the teachers could understand activities, practice student character learning strategies well, and implement them in classroom learning.

Keywords: *Mentorship, Strategy, Character Learning*

ABSTRAK

Pasca pandemi, walaupun sektor pendidikan sudah dapat berjalan normal, ada satu hal yang sangat riskan yang memerlukan penanganan dan perbaikan sangat serius tidak hanya dari pengajar tetapi juga dari orang tua, yakni perbaikan karakter. Permasalahan ini juga menjadi permasalahan para pengajar yang ada di madrasah tsanawiyah. Memperhatikan keadaan tersebut, para pengajar memerlukan suatu strategi atau kegiatan yang dapat dilaksanakan untuk mengatasi hal itu. Salah satu kegiatan yang ditawarkan adalah *Mentorship* Strategi Pembelajaran Karakter Siswa Pasca Era Pandemi di Madrasah Tsanawiyah. Kegiatan dilaksanakan di MTs Nurul Huda Mangkang Kulon Semarang dengan peserta aktif para guru tetap yang mengajar di Madrasah Tsanawiyah tersebut. Kegiatan itu bertujuan memberikan solusi terhadap permasalahan para pengajar dalam mengatasi perbaikan karakter siswa pasca pandemi. Metode yang digunakan dalam kegiatan itu adalah ceramah interaktif, tanya jawab, dan FGD. Melalui *mentorship* tersebut para pengajar dapat memahami kegiatan dan mempraktekkan strategi pembelajaran karakter siswa secara baik serta dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Mentorship, Strategi, Pembelajaran Karakter*

PENDAHULUAN

Limitasi bersosialisasi dan berkomunikasi pada era pandemi mengakibatkan semua orang bekerja dari rumah (WFH) tidak terkecuali juga di bidang pendidikan. Semua aktivitas memaksa dan terpaksa ditunaikan secara *online* di rumah tidak hanya di tingkat sekolah dasar tetapi juga di Tingkat sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, bahkan tingkat perguruan tinggi. Kebijakan tersebut tentunya amat berdampak pada proses pembelajaran. Saat masa-masa genting itu, pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) mulai diberlakukan. Ala pembelajaran jarak jauh, peserta didik dan pengajar ada di posisi yang terpaut jauh sehingga memerlukan telekomunikasi yang interaktif untuk dapat terafiliasi satu dengan lainnya (Bahrudin, 2019). Pada awalnya, pembelajaran banyak dilakukan menggunakan whatsapp group, email, atau pun facebook. Akan tetapi, seiring jalannya lini masa, beraneka ragam platform muncul seperti zoom, google meet, google classroom, dan lain sebagainya. Semua yang berkecimpung dalam dunia pendidikan mau tidak mau harus dapat menyelarkannya demi keberlangsungan pendidikan dan pembelajaran era pandemi. Pemanfaatan jaringan internet, teknologi dan komunikasi sangat melonjak drastis.

Pembelajaran daring atau jarak jauh ini ternyata menyisakan dampak-dampak negatif yang tidak sedikit diantaranya yang paling merisaukan dan fatal adalah degradasi nilai, hilangnya nilai utamanya karakter peserta didik. Karakter dapat dirumuskan sebagai kadar pondasi yang membangun personalitas seseorang. Karakter terbina baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang memnggecualikannya dengan orang lain, serta diaktualkan dalam tindakan dan perilaku dalam kehidupan nyata sehari-hari (Samani, 2013). *Loss value* karakter peserta didik selama pandemi COVID-19 mengakibatkan turunnya kualitas peserta didik dalam bertingkah laku dan berperilaku di lingkungan dan sekolah, umpunya kurang dalam menghormati guru yang mengajar, kurang menghormati orang tua teman dan orang lain, dan pudarnya rasa sopan santun, kurang disiplin dan lebih susah diatur (Asputri, 2022)

Berbicara masalah pembelajaran karakter maka berbicara pula tentang pendidikan karakter. (Karlsson, 2020) menyebutkan bahwa dengan pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan, maka seorang anak memiliki kemampuan moral yang baik dan mampu menahan emosinya dengan cerdas, yakni mampu mempersiapkan diri dalam menghadang semua permasalahan yang dihadapinya. Dengan kecerdasan emosi, anak dapat menahan amarahnya dan mampu menanggulangi problemnya.

Akan tetapi, dalam pembelajaran daring pada era pandemi kecerdasan emosi ini mulai terkikis. Banyak tabiat karakter siswa memburuk, sebagai iktibar, ketika pembelajaran online melalui media zoom/google meet, guru membimbing dan menjelaskan materi yang mereka sampaikan, terdapat beberapa murid yang mematikan videonya. Hal ini memberi kesan akan ketidakseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tamsil lain saat pembelajaran disampaikan melalui WAG, ada siswa yang kurang santun dalam mengirim *messagenya* layaknya dengan rekan seusianya, dan masih banyak lagi problem yang dihadapi guru berkaitan dengan kemerosotan karakter siswa. Lebih-lebih pasca pandemi, karakter siswa amat memasygulkan. Hal tersebut disebabkan oleh terlalu lamanya belajar daring, ketergantungan akan gadget yang berakibat malas untuk belajar sehingga banyak siswa yang lupa bertakzim, bersapa, bersopan santun terhadap sesama. Di samping itu, Ririn dkk.

(2018) mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi karakter, yakni: lingkungan global, lingkungan regional, dan lingkungan nasional.

Pemandangan tersebut tentunya juga dialami oleh para pengajar di semua madrasah tsanawiyah, begitu pula di MTs Nurul Huda Mangkan Kulon Semarang. Untuk mengatasi hal tersebut, Tim Pengabdian Universitas Muria Kudus menawarkan sebuah alternatif berupa *Mentorship* Strategi Pembelajaran Karakter Siswa Pasca Era Pandemi Covid-19 Di Madrasah Tsanawiyah. Kemudian, tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan hasil *mentorship* tersebut berupa strategi pembelajaran karakter melalui pemaparan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran kolaboratif.

METODE

Mentorship ini dilaksanakan di MTs Nurul Huda Mangkang Kulon Semarang pada tanggal 10 Februari 2020. MTs Nurul Huda merupakan sekolah muslim berbasis madrasah yang berdiri sejak tahun . Para peserta didik madrasah tersebut tidak hanya berasal dari kota Semarang dan sekitarnya tetapi ada yang berasal dari Jawa Barat, Jawa Timur, bahkan Sumatra. Adapun, peserta *mentorship* terdiri atas para pengajar MTs Nurul Huda Semarang berjumlah 37 orang pendidik, 3 tenaga kependidikan, dan 3 narasumber dari Tim Pengabdian Universitas Muria Kudus.

Metode pengabdian yang digunakan dalam pengabdian ini adalah ceramah interaktif dan tanya jawab. Metode ceramah diperlukan untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan strategi pembelajaran karakter siswa pasca era pandemi. Sedangkan, metode tanya jawab dimanfaatkan dengan tujuan memberi kesempatan kepada peserta *mentorship* untuk melakukan tanya-jawab dengan tim pengabdian agar memperoleh kejelasan atas suatu informasi. (Surachmi W et al., 2024) menjelaskan bahwa metode tanya jawab digunakan agar peserta *mentorship* diberikan kesempatan untuk melakukan tanya-jawab dengan tim pengabdian untuk memperoleh kejelasan atas suatu informasi yang belum diketahui atau belum jelas, dan sebaliknya. yang belum diketahui atau belum jelas, dan sebaliknya. Di samping itu, untuk memahami anggapan peserta terhadap suatu problem, metode yang ditetapkan adalah Focus Group Discussion (FGD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berwujud *Mentorship* Strategi Pembelajaran Karakter Siswa Pasca Era Pandemi di Madrasah Tsanawiyah. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh 3 (tiga) orang dosen, Tim Pengabdian Universitas Muria Kudus selama 3 jam pembelajaran. Pada pengabdian ini memilih tema tentang Pendidikan karakter di sekolah. Pemilihan tema yang berkaitan dengan strategi pembelajaran karakter untuk siswa di madrasah tsanawiyah merupakan tema hasil analisis kebutuhan pengajar di madrasah tsanawiyah pasca era pandemi sebagai solusi upaya untuk pembentukan kepribadian dan moral siswa pasca era pandemi.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertemakan *Mentorship* Strategi Pembelajaran Karakter Siswa Pasca Era Pandemi di Madrasah Tsanawiyah mengusung 3 (tiga) hal model strategi pembelajaran karakter di era pandemi yang digambarkan pada uraian kegiatan sebagai berikut.

Tabel 1.

Daftar Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

NO	KEGIATAN	PELAKSANA
1	Pembukaan kegiatan <i>mentorship</i>	Drs. Samsudin, S.Pd., Kepala Sekolah Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda, Mangkang Kulon, Semarang
2	Penyampaian materi “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi”	Dr. Sri Surachmi W, M.Pd.
3	Penyampaian materi “Strategi Pembelajaran Kolaboratif”	Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
4	Penyampaian materi “Pemanfaatan Media Pembelajaran Intraktif”	Henny Susilowati, S.H., M.H.

Kegiatan *mentorship* diawali dengan pembukaan yang disampaikan oleh Kepala Sekolah Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda, Mangkang Kulon, Semarang, dilanjutkan dengan pemaparan materi.



Gambar 1.

Pembukaan Kegiatan *Mentorship* oleh Kepala Sekolah MTs Nurul Huda Semarang

Materi pertama yang disampaikan tentang Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Pemateri memaparkan di era pandemi, era dimana teknologi merupakan sarana sangat vital untuk pembelajaran jarak jauh, berbagai aplikasi platform digunakan karena semua orang harus *work from home (WFH)*. Sekolah yang biasanya dipenuhi aktivitas pembelajaran menjadi sepi karena diganti dengan platform pendidikan berbasis internet (Srigati). Pemateri menjelaskan pula bahwa pandemi COVID-19 memaksa guru untuk dapat melaksanakan kelas virtual. Mereka mau tidak mau harus paham dan dapat memanfaatkan berbagai aplikasi virtual meeting seperti Zoom, Google Meet, Microsoft Teams Moodle, Fedena, Edmodo, Schoology, PesonaEdu, Fisikanet Lipi, Kelas Digital Rumah Belajar Kemdikbud, Laboratorium Maya Rumah Belajar Kemdikbud dan lain sebagainya. Melalui aplikasi-aplikasi tersebut, guru tidak hanya dapat berceramah atau menyampaikan pengajarannya tetapi juga memotivasi siswa untuk senantiasa bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya selama pandemi dan menunjukkan kejujuran karakter atau tindakannya.

Kemudian, di pasca pandemi, media pembelajaran berbasis teknologi semakin pesat dan tentunya pembelajaran karakter pun tetap harus lebih meningkat lagi. Teknologi bukanlah menjadi penghalang justru menjadi pemicu untuk dapat berkarakter lebih baik dan lebih santun. Ada beberapa jenis media pembelajaran berbasis teknologi. Merujuk pada (Hendra et al., 2023) ada berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, yakni:

1. Multimedia interkatif, media yang memadukan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain sebagainya.
2. Digital Video dan Animasi, media yang hanya memanfaatkan buku teks dan bersifat lebih efektif dan menarik misalnya micro video, tutorial, screencast, dan animasi.
3. Podcast, media yang mirip dengan siaran radio, perlu koneksi internet untuk mendengrakan rekaman audionya.
4. Augmented Reality (AR), media yang merupakan gabungan benda maya dua atau tiga dimensi dengan lingkungan nyata dan memerlukan peralatan khusus seperti webcam kamera, kamera, dan kacamata khusus AR.
5. Virtual Reality (VR), media berteknologi tinggi dengan biaya cukup tinggi yang menampilkan gambar bertiga dimensi, terlihat langsung secara fisik, dengan bantuan computer dan sejumlah peralatan khusus.

Dari beragam media tersebut, guru diharapkan memiliki kreativitas dan inovatif tinggi untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajarannya melalui media teknologi. Dengan demikian, lewat media pembelajaran berbasis teknologi, peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami dan memperkuat nilai-nilai luhur budaya atau karakter yang dimiliki bangsa kita. Melalui olah pikir, olah rasa, olah karsa, olah hati, dan olah raga, mereka menyelami nilai-nilai tersebut yang dikaitkan dengan objek atau media yang dipelajari yang terintegrasi dengan materi pelajarannya (Aziz, 2022). Oleh sebab itu, pendidikan karakter harus mampu mengubah peserta didik menjadi manusia yang seutuhnya dengan memiliki kepribadian dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur (Nurhasanah et al., 2022). Agar berjalan efektif sesuai yang diharapkan, maka nilai-nilai pendidikan karakter berbasis teknologi dimasukkan dalam pembelajaran di kelas, baik materi maupun proses pembelajaran yang terjadi, sehingga diharapkan nilai-nilai itu akan tertanam dengan baik pada peserta didik. Pada akhirnya, nilai akan terbentuk menjadi sebuah karakter (Musdaeni et al., 2018). Di samping itu, (Anggraeni et al., 2023) menekankan supaya peserta didik tidak terjerumus secara negatif oleh teknologi, orang tua dan guru harus meningkatkan pembinaan moral dan karakter dengan dasar acuan pokok yaitu pembinaan karakter Pancasila. Peserta didik saat ini lebih condong tergoda pada gadget dan video games daripada permainan tradisional yang memupuk rasa persaudaraan dan keakraban.

Materi kedua bersifat Strategi Pembelajaran Kolaboratif. Pemateri menguraikan bahwa walaupun dalam ruang virtual, para peserta didik tetap dapat diajak untuk bekerja sama dengan rekan-rekan mereka. Untuk pengembangan karakter melalui virtual ini, guru dapat meminta siswa untuk turut serta dalam berbagai bentuk aktivitas kolaboratif antara lain: kerja kelompok, diskusi kelompok, presentasi, atau projek social (Nata, 2020). Semua dilakukan secara virtual dengan tujuan melatih sila atau akhlak tertentu, memupuk timbang rasa dan kolaborasi para peserta didik. Disampaikan pula bahwa guru dapat pula menetapkan kewajiban berkelompok untuk memotivasi para peserta didik agar mempunyai rasa tanggung jawab, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif, memiliki integritas tinggi dalam menyelesaikan kewajibannya, serta mengembangkan sikap saling menghargai dan bertoleransi.

(Nugroho, 2020) mendeskripsikan pembelajaran kolaboratif merupakan model pembelajaran yang mempunyai strategi pembelajaran untuk menguatkan karakter bergotong royong. Pangkal gagasan pembelajaran ini utamanya membangun konsep itu harus berpasangan, tidak mandiri. Dinyatakan pula bahwa seiring waktu, pembelajaran kolaboratif ditawarkan pada

musim pembelajaran new normal karena pembelajaran tersebut sangat mengimajinasi peserta didik untuk mampu belajar secara otonom. (Husain, 2020) menambahkan aktivitas pembelajaran kolaborasi dipusatkan untuk menumbuhkan kebiasaan (habits) untuk memahami apa yang dipelajari, sikap ingin melakukan sesuatu, dan keterampilan bagaimana melakukan sesuatu

Materi ketiga berwujud Pemanfaatan Media Pembelajaran Intraktif. Pemateri mendeskripsikan beberapa aplikasi untuk membuat media interaktif visual yang dapat diaplikasikan untuk mendukung pembelajaran karakter siswa diantaranya: microsoft power point, google slide, libre office, prezi, focusky, videoscribe, video edukatif (misalnya: Camtasia, KineMaster, Movie Maker, Filmora Wondershare, dan lain sebagainya), video animasi (seperti: GoAnimate, PowToon, Animiz, Flypaper), dan game edukatif (antara lain: Macromedia Flash, m-edukasi kemdikbud). (Surachmi W & Sison, 2021) menambahkan *educaplay* dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran berbasis game. Guru dapat menggunakan video yang sudah siap gelar untuk para peserta didik, sebagai contoh, untuk mengajarkan nilai ketulusan, guru dapat menayangkan video tentang bermaknanya nilai sebuah ketulusan atau keikhlasan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Media pembelajaran interaktif tersebut tentunya dinantikan agar dapat membantu siswa menyelami nilai-nilai karakter melalui beragam model yang lebih memukau dan mudah dicerna.



Gambar 2.

Penyampaian materi oleh Tim Pengabdian Universitas Muria Kudus

Hasil dari pengabdian yang diinginkan adalah implementasi strategi pembelajaran karakter siswa pasca pandemi di kelas masing-masing. Pada dasarnya, penerapan pembelajaran karakter siswa sudah senantiasa dilaksanakan di madrasah tsanawiyah, diantaranya, pembiasaan disiplin masuk lebih awal; apel pagi membaca istighosah; kebiasaan bersapa, senyum, hormat, dan takzim serta senantiasa memberi salam kepada guru saat bertemu, sebelum, dan sesudah pembelajaran diawali; melisankan doa saat mengawali dan mengakhiri kajian di madrasah; melaksanakan sholat dhuha. Namun, pasca pandemi kebiasaan tersebut perlu dibangun kembali melalui strategi-strategi pembelajaran yang sudah dipaparkan sebelumnya.

SIMPULAN

Pembelajaran karakter siswa pasca pandemi COVID-19 sejatinya tidak banyak penghalang jika strategi yang sesuai diimplementasikan. Guru dapat mengaplikasikan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dan menyelaraskan strategi pembelajaran kolaboratif untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa secara efisien dan positif meskipun dalam dependensi. Dengan menyelusuri berbagai strategi pembelajaran karakter yang tepat serupa:

berbagai jenis pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran kolaboratif, dan pemanfaatan berbagai media pembelajaran interaktif, pembelajaran karakter pasca pandemi senantiasa selalu berhasil digapai sehingga siswa tidak sekedar *smart* menurut akademik namun secara persona berkarakter. Diharapkan dengan penerapan strategi yang tepat, siswa tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter elok, terpuji, beretika, dan betotalitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah MTs Nurul Huda Semarang yang telah memberikan ijin tempat pelaksanaan dan perkenannya para peserta untuk bersedia hadir dan aktif mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat dari awal sampai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, G. I., Mahta, H. N., & Setyaningsih, M. (2023). Peranan Teknologi Internet dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak Menjadi Pemimpin Masa Depan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 293–298.
<https://doi.org/10.20961/SHES.V6I1.71104>
- Asputri, A. S. (2022). *Penurunan Karakter dan Akademik Peserta Didik akibat Dampak Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19*. Kompasiana.
<https://www.kompasiana.com/aisyahsaa12/6360b097375dd159e06d7bc4/penurunan-karakter-dan-akademik-peserta-didik-akibat-dampak-pembelajaran-online-di-masa-pandemi-covid-19>
- Aziz, A. (2022). Strategi Pendidikan Karakter di Era Media Sosial. *Tsamratul -Fikri*, 16(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36667/TF.V16I1.1349>
- Bahrudin, M. (2019). Sistem Informasi Manajemen dan Pengambilan Keputusan. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 191–221.
<https://doi.org/10.62815/DARULULUM.V10I2.37>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Husain, R. (2020). Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/view/396>
- Karlsson, J. (2020). *Pentingnya Pendidikan Karakter Pasca Pandemi Covid -19*.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/762797-1674357161.pdf&ved=2ahUKEWjuv_em9-JAxUvzTgGHYsaKt4QFnoECB0QAQ&usq=AOvVaw00i6OUORyFXxNbjkyEQD1Y
- Musdaeni, M., Syahrani, S., & Lahis, N. (2018). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis ICT. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Kewarganegaraan*, 132–139.
<https://seminar.umpo.ac.id/index.php/SEMNASPPKN/article/view/167>
- Nata, H. (2020). *Pembelajaran Kolaboratif dalam Pendidikan Karakter*. Raja Grafindo Persada.
- Nugroho, L. P. A. (2020). *Penerapan Pembelajaran Kolaboratif Sebagai Model Pembelajaran Daring*. Pengembang Teknologi Pembelajaran LPMP Jawa Tengah.
<https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/penerapan-pembelajaran-kolaboratif-sebagai-model-pembelajaran-daring/>
- Nurhasanah, E., Tasia, F. E., & Hamda, N. (2022). Pendidikan Karakter pada Siswa Pasca Pandemi Covid-19. *Aufklarung: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 46–52.

- <https://pijarpemikiran.com/index.php/Aufklarung/article/view/280>
- Samani, M. (2013). *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Remaja Posdakarya.
- Surachmi W, S., & Sison, K. J. S. (2021). Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes. *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference*, 3, 1–6. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/1110>
- Surachmi W, S., Utomo, S., Ismaya, E. A., & Su'ad, S. (2024). Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP : Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study Di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(6), 441–449. <https://doi.org/10.59837/7YN48P28>