

## MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI KARAKTER DAN PERILAKU POSITIF ANAK MELALUI PSIKOEDUKASI DI KOMUNITAS X

Aditya<sup>1</sup>, Nurhayati<sup>2</sup>, Valensia<sup>3</sup> dan Agustina<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: [aditya.705180165@stu.untar.ac.id](mailto:aditya.705180165@stu.untar.ac.id)

<sup>2</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: [nurhayati.705180014@stu.untar.ac.id](mailto:nurhayati.705180014@stu.untar.ac.id)

<sup>3</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: [valensia.705180009@stu.untar.ac.id](mailto:valensia.705180009@stu.untar.ac.id)

<sup>4</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: [agustina@fpsi.untar.ac.id](mailto:agustina@fpsi.untar.ac.id)

### ABSTRACT

*The Covid-19 pandemic has brought behavioral changes for groups of children. Due to social restrictions, 28% of 371 children found behavioral problems, 54% of low prosocial behavior, and 42% of high emotional symptoms (Nonweiler et al., 2020). In Indonesia, the results of the analysis of Kusuma and Sutapa (2020) in their research found that in general children's social-emotional behavior during online learning was less cooperative because they rarely played together, lacked tolerance, boredom, and sadness. The emergence of behavioral problems that described negative behaviors is a challenge for every family or community or institution engaged in child assistance such as Community X in the city of Bekasi. Volunteers both personally and institutionally reduce visits and interactions with children in Community X as partners and even hold more activities online during the Covid-19 pandemic. Based on the results of observations with several Community X administrators and observations of the humanitarian project team, some children display negative behaviors. The above conditions show the importance of debriefing for children starting from increasing the understanding of positive behaviors and supporting the vision and mission of Community X. This became the basis for the Humanitarian Project with the title "Improving the understanding of character values through psychoeducation in Community X". The purpose of this humanitarian project is to help children understand the mission and vision of Community X through increasing children's understanding of the value of character and positive behavior.*

**Keywords:** Covid-19, character building, mission vision

### ABSTRAK

Pandemi Covid-19 membawa pengaruh perubahan perilaku bagi kelompok anak. Akibat pembatasan sosial, dari 371 anak ditemukan masalah perilaku sebesar 28%, perilaku prososial yang rendah sebanyak 54%, dan gejala emosional yang tinggi sebesar 42% (Nonweiler et al., 2020). Di Indonesia sendiri, hasil analisis Kusuma dan Sutapa (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa secara umum perilaku sosial emosional anak selama pembelajaran daring adalah kurang bersikap kooperatif karena jarang bermain bersama, kurangnya sikap toleransi, bosan, dan sedih. Munculnya masalah perilaku yang menggambarkan perilaku-perilaku negatif menjadi tantangan bagi setiap keluarga maupun komunitas atau lembaga yang bergerak di bidang pendampingan anak seperti Komunitas X di kota Bekasi. Para relawan, baik secara pribadi maupun lembaga mengurangi kunjungan dan interaksi dengan anak-anak di Komunitas X sebagai mitra, bahkan lebih banyak mengadakan kegiatan melalui *online* selama pandemi Covid-19. Hal ini menunjukkan kurangnya interaksi secara langsung antara anak dan lingkungan. Berdasarkan hasil wawancara dan asesmen dengan beberapa pengurus Komunitas X serta hasil observasi tim Proyek Kemanusiaan bahwa diketahui beberapa anak menampilkan perilaku negatif. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pembekalan bagi anak-anak yang dimulai dari peningkatan pemahaman terhadap perilaku-perilaku positif dan menunjang visi misi Komunitas X. Hal ini menjadi dasar kegiatan Proyek Kemanusiaan dengan judul "Meningkatkan pemahaman nilai karakter dan perilaku positif anak melalui psikoedukasi di Komunitas X". Tujuan dari proyek kemanusiaan ini adalah membantu anak memahami misi visi Komunitas X melalui peningkatan pemahaman anak tentang nilai karakter dan perilaku positif.

**Kata kunci:** Covid-19, character building, misi dan visi

## 1. PENDAHULUAN

Kasus infeksi Covid-19 pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada Desember 2019 yang lalu (Lau et al., 2020). Penyebarannya sangat cepat sekali hingga menginfeksi ratusan juta orang di dunia dan hingga hari ini mencapai 243.857.028 orang (WHO, 2021, Oktober 26) dan 4.241.090 kasus diantaranya adalah kasus di Indonesia (Kemenkes RI, 2021, Oktober 26). Penyebarannya yang cepat ke berbagai negara mendorong WHO mengumumkan bahwa dunia sedang dilanda oleh sebuah pandemi yaitu pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 membawa banyak pengaruh dan dampak bagi semua orang maupun kelompok termasuk kelompok anak.

Kondisi ini membuat pemerintah menerapkan pemberlakuan *social distancing* yang ternyata sangat membatasi ruang gerak dan aktivitas anak. Mereka yang sudah secara rutin bertemu dan berinteraksi dengan teman, guru di sekolah, maupun teman di lingkungan sekitar menjadi terbatas dan hampir seluruh aktivitas dilakukan di dalam rumah. Menurut hasil penelitian Pedrosa et al. (2020) selain dari mempengaruhi emosi dan kesehatan mental anak, pandemi Covid-19 juga mempengaruhi perilaku. Hasil penelitian dari Liu et al. (2020) menunjukkan bahwa dari 1264 anak di Hubei, Cina mengalami 8,2% kesulitan dalam melakukan tindakan prososial atau empati, menemukan masalah teman sebaya sebesar 6.6%, hiperaktif-kurang perhatian (*hyperactivity-inattention*) sebesar 6.3%. Di Inggris, melalui penelitian Nonweiler et al. (2020) menunjukkan bahwa dari 371 anak ditemukan masalah perilaku sebesar 28%, perilaku prososial yang rendah sebanyak 54%, dan gejala emosional yang tinggi sebesar 42%.

Di Indonesia sendiri, hasil analisis Kusuma dan Sutapa (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa secara umum perilaku sosial emosional anak selama pembelajaran daring adalah kurang bersikap kooperatif karena jarang bermain bersama, kurangnya sikap toleransi, bosan, dan sedih. Sementara, As-Tsauri, et al. (2021) menjelaskan bahwa meningkatnya penggunaan *smartphone* mempengaruhi aspek emosional dan sosial anak seperti anak menjadi malas belajar, mudah marah, muncul perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman terhadap *cyberbullying* (Iswidharmanjaya & Agency, dalam Adib, 2021). Munculnya masalah perilaku yang menggambarkan perilaku-perilaku negatif menjadi tantangan bagi setiap keluarga maupun komunitas atau lembaga yang bergerak di bidang pendampingan anak, seperti Komunitas X di kota Bekasi. Para relawan, baik secara pribadi maupun lembaga mengurangi kunjungan dan interaksi dengan anak-anak di Komunitas X sebagai mitra, bahkan lebih banyak mengadakan kegiatan melalui *online* selama pandemi Covid-19.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa pengurus Komunitas X, diketahui bahwa beberapa anak menampilkan perilaku negatif seperti kurang bertanggung jawab dalam tugas, kurang kepedulian, kurang menghargai orang lain, dan tidak segan untuk memukul temannya. Lebih lanjut pengurus Komunitas X tersebut juga mengatakan bahwa perilaku ini terjadi, salah satunya disebabkan oleh kurangnya stimulus positif yang mendukung perkembangan anak sebelum mereka berada di Komunitas X. Selain itu, hasil penilaian pendamping anak Komunitas X sekaligus *Supervisor* lapangan tim Proyek Kemanusiaan didapatkan hasil bahwa tingkat perilaku terhadap nilai-nilai kepedulian, kejujuran, spritualitas, inovasi, dan harmonisasi berada pada kategori sedang dengan rentang 10 – 14. Dikatakan Rendah mulai dari 1 – 8, Sedang yaitu 9 – 16, dan Tinggi mulai dari 17 – 25. Informasi-informasi di atas menunjukkan perlu adanya pembekalan bagi anak untuk memahami dan meningkatkan perilaku-perilaku positif. Julaiba (2014) mengatakan bahwa salah satu langkah antisipasi yang dapat dilakukan merespon perilaku-perilaku anak yang negatif adalah membangun karakter sedini mungkin.

Anak sebagai aset masa depan bangsa perlu memiliki perkembangan perilaku yang positif. Istilah karakter berasal dari bahasa Yunani "*charassein*" yang berarti mengukir. Menurut Berkowitz dan Fekula (1999), karakter adalah peduli dan bertindak atas nilai-nilai inti etika seperti kepedulian, kejujuran, keadilan, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap diri sendiri dan orang lain. Karakter merupakan sebagai tanda khusus atau pola perilaku individu (Judiani, 2010). Sementara, menurut Fleeson, et al. (2014) istilah karakter digunakan untuk mencakup

berbagai perbedaan individu dan menempatkan perbedaan individu ini dalam moralitas relatif terhadap perbedaan individu lainnya dan kepribadian secara umum. Definisi ini memiliki kesamaan dengan apa yang diuraikan oleh Rokhman, et al. (2014) bahwa karakter dianggap sebagai elemen perilaku yang menekankan unsur somatopsikis yang dimiliki manusia dan jika dilihat dari perspektif psikologis dikaitkan dengan aspek perilaku, sikap, cara dan kualitas yang membedakan satu dengan yang lain.

Membangun karakter atau sering disebut dengan *character building* adalah kebutuhan yang sangat penting bagi anak baik dalam menghadapi masa sulit akibat pandemi Covid-19, memenuhi atas kurangnya stimulus yang diberikan oleh keluarga dan lingkungan, maupun untuk masa depan anak sebagai upaya menjawab tantangan yang muncul di era globalisasi sehingga keluarga, komunitas, dan Indonesia memiliki anak-anak yang berkarakter. Pembentukan karakter dimulai dari pengasuhan di rumah. Teori Bronfenbrenner menyatakan bahwa keluarga dengan pengasuhan orang tua sebagai bagian dari agen sosial dan dikategorikan sebagai sistem lingkaran yang dikenal sebagai mikrosistem (dalam Sugiarti et al., 2021). Selanjutnya komunitas, sekolah, pelayanan kesehatan, media massa, dan lainnya disebut sebagai agen sosial dan dikategorikan sebagai sistem lingkaran yang dikenal dengan *exosystem*. Maka baik orang tua/keluarga, komunitas, dan lingkungan dapat membangun karakter anak.

Menurut Wadu, Kasing, dan Gultom (2020) pembangunan karakter sebagai upaya revolusi mental melalui pendidikan nonformal sehingga dapat dilakukan dimana saja termasuk komunitas dengan mencakup nilai-nilai karakter yaitu religius, jujur, toleran, disiplin, kerja keras, kreatif dan inovatif, mandiri, demokrasi, penasaran dan ingin tahu, semangat, cinta bangsa, menghargai prestasi, ramah, komunikatif, mencintai damai, suka membaca, peduli terhadap lingkungan, kepedulian sosial, dan bertanggung jawab. Menurut Utama (2011), pada penelitiannya menjelaskan bahwa pembentukan karakter anak dapat dilakukan melalui berbagai cara dan metode dan salah satunya adalah melalui aktivitas bermain. Sudaryanti (2021) mengatakan bahwa *character building* dapat tercapai apabila melalui tiga kategori yaitu wawasan atau pengetahuan, emosional, dan perilaku.

Sebagaimana diungkapkan oleh Direktur Eksekutif Komunitas X pada 30 Agustus 2021 melalui wawancara dengan tim Proyek Kemanusiaan bahwa Komunitas X fokus pada visi misi yang baru yaitu pemaknaan IMAGO DEI sejak tahun 2020. IMAGO DEI diartikan sebagai segambar dengan Allah. IMAGO DEI diterapkan melalui nilai-nilai KASIH; K adalah kepedulian, A adalah Akuntabel/bertanggung jawab/dapat dipercaya/tidak memanfaatkan, S adalah Spiritual/hubungan pribadi dengan Tuhan/selalu bersyukur/memaknai bahwa hidup adalah pemberian Tuhan, I adalah Inovatif, dan H adalah Harmonis. Nilai-nilai yang tertera pada visi misi Komunitas X memiliki kesamaan dengan apa yang dicakup pada *character building*. Selain daripada itu, hasil asesmen tim Proyek Kemanusiaan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan pada, 13 September 2021 kepada 18 anak Komunitas adalah pentingnya pelaksanaan kegiatan dalam membangun pembentukan karakter anak. Berdasarkan kebutuhan anak, baik di masa pandemi Covid-19 maupun setelah pandemi Covid-19 dan juga mengacu pada visi misi Komunitas X serta hasil observasi tim Proyek Kemanusiaan, maka kami sebagai tim Proyek Kemanusiaan tertarik melakukan sebuah Proyek Kemanusiaan dengan judul membangun karakter anak melalui metode psikoedukasi dalam bentuk tujuh kegiatan di Komunitas X.

## 2. METODE PELAKSANAAN PKM

Metode pelaksanaan Proyek Kemanusiaan dimulai dengan mendapatkan informasi tentang Komunitas X melalui wawancara dengan para pengurus Komunitas X, dilanjutkan dengan asesmen melalui wawancara kepada 18 anak dampingan Komunitas X usia 5 sampai 11 tahun sekaligus observasi, lalu *pre-test Character Building*. *Pre-test* dilakukan secara langsung (tanya jawab langsung) karena beberapa anak belum mengenal huruf dan masih dalam tahap belajar

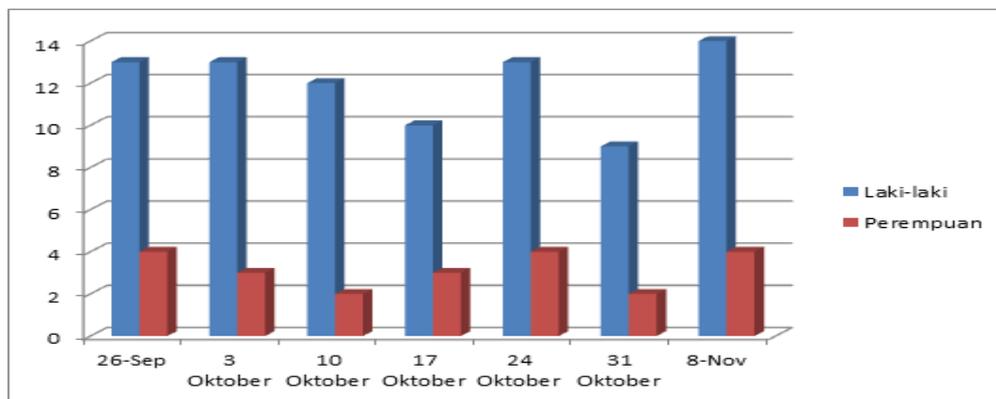
membaca.

Setelah diskusi dengan dua *Supervisor*, kegiatan proyek kemanusiaan dilaksanakan setiap hari minggu secara luring (tatap muka), dan dimulai pada 19 September sampai dengan 8 November 2021. Adapun nama kegiatan Proyek Kemanusiaan ini diserahkan kepada kedua *Supervisor* untuk diketahui seluruh pengurus Komunitas X dan anak. Kemudian rencana kegiatan ini dicantumkan di mading Komunitas X. Jenis kegiatan Proyek Kemanusiaan ini dilaksanakan dengan metode psikoedukasi melalui tujuh kegiatan, yaitu tempel kata dan gambar, bertanam bunga, mendongeng, prakarya, menggambar, serta bermain *puzzle* dan engklek. Anak mendapat hadiah secara berkelompok dari dua jenis kegiatan. Di akhir kegiatan, dilakukan *post-test Character Building* terhadap 18 anak secara berkelompok. Selain *post-test*, Supervisor diminta untuk memberi penilaian terhadap perilaku anak setelah diberikannya tujuh kegiatan dalam proyek kemanusiaan pada anak.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

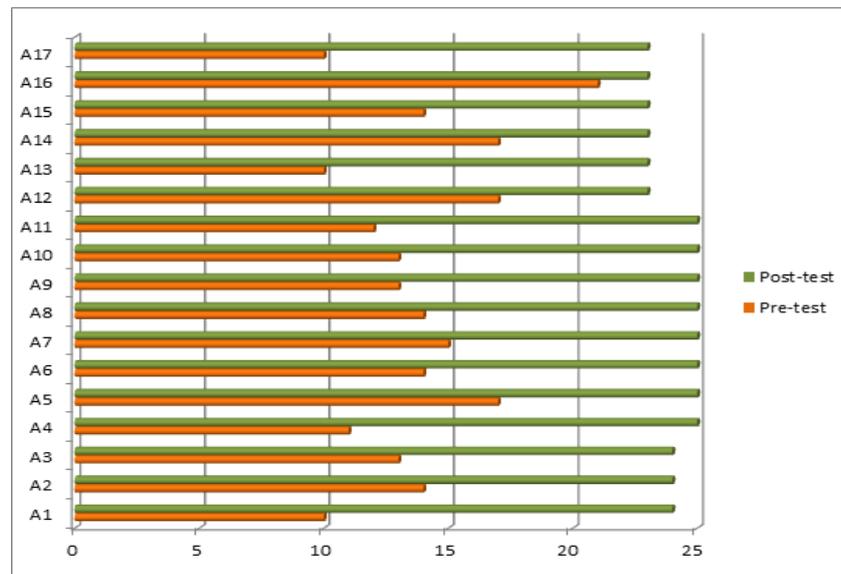
Tim Proyek Kemanusiaan disupervisi oleh dua orang pendamping anak dari Komunitas X dalam melaksanakan kegiatan Proyek Kemanusiaan ini. Proyek Kemanusiaan terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah disepakati antara tim Proyek Kemanusiaan dan Komunitas X yaitu dimulai tanggal 19 September – 8 November 2021. Tujuh jenis kegiatan dengan metode psikoedukasi terlaksana dengan baik dan selalu dihadiri oleh satu atau dua orang *Supervisor*. Proyek Kemanusiaan dilakukan setiap hari minggu selama sembilan minggu dengan urutan kegiatan dimulai dari asesmen sampai kepada *post test*. Jumlah anak yang direncanakan sebelumnya mengikuti Proyek Kemanusiaan sebanyak 18 anak, 14 laki-laki dan 4 perempuan, usia 5 sampai 11 tahun. Namun, anak yang hadir mengikuti Proyek Kemanusiaan setiap minggu antara 11 sampai 18 anak. Hal ini disebabkan karena anak memiliki aktivitas lain pada saat kegiatan seperti bermain bola, menonton, tidur siang, dan kondisi suasana hati. Berikut kehadiran anak setiap minggu:

Tabel 1. Kehadiran Anak Setiap Minggu



Melalui pemberian tujuh jenis kegiatan psikoedukasi yang berorientasi kepada nilai-nilai Komunitas X dan juga konsep *character building*, terdapat peningkatan pengetahuan terhadap nilai-nilai tersebut. Hal ini diketahui dari hasil *pre test* dan *post test* yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pre test dan Post test



Peningkatan pengetahuan tentang nilai-nilai Komunitas X dan konsep *character building* diikuti dengan beberapa kesan yang baik, yang didapat melalui wawancara kepada tiga orang anak. Anak-anak tersebut mengungkapkan bahwa kegiatan proyek kemanusiaan ini membawa kegembiraan, khususnya pada permainan Engklek. Ketiga anak masih mengingat urutan ketujuh kegiatan dan tujuan masing-masing kegiatan tersebut ketika hal itu ditanya di acara minggu terakhir kegiatan Proyek Kemanusiaan. Peningkatan pengetahuan yang diketahui melalui hasil *pre* dan *post test* tidak sama dengan hasil penilaian dari aspek perubahan perilaku dari sudut pandang *Supervisor* sebagai pendamping anak. Penilaian sebelum dan setelah Proyek Kemanusiaan dilaksanakan tetap berada pada kategori Sedang. Artinya bahwa dari tingkat perubahan perilaku, belum terlihat peningkatan yang signifikan. Menurut Sudaryanti (2012) bahwa *character building* dapat tercapai apabila melalui tiga kategori yaitu wawasan atau pengetahuan, emosional, dan perilaku. Dengan demikian, melalui proyek kemanusiaan yang dilakukan, salah satu aspek target yang telah dicapai adalah pengetahuan. Teori kognisi Albert Bandura (dalam Zakiyah, 2020) menjelaskan bahwa perubahan perilaku individu dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor lingkungan, ciri dari perilaku itu sendiri, dan faktor personal menjadi faktor utama, dan prinsip utama dari teori kognitif sosial ini adalah konsep *self-efficacy*. Artinya, diperlukan sebuah kepercayaan dan kemampuan anak dalam mencapai perubahan perilaku. Selain itu, teori Green dalam Zakiyah (2020) mengatakan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi perilaku individu yaitu faktor penentu seperti pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasari individu untuk berperilaku. Faktor kedua adalah faktor pendukung seperti ketrampilan atau sumber daya. Faktor ketiga adalah faktor pendorong seperti adanya sikap positif dari lingkungan.

Tim Proyek Kemanusiaan juga membagikan *link* evaluasi setelah kegiatan Proyek Kemanusiaan selesai dilaksanakan kepada kedua *Supervisor* yang selalu mendampingi anak dalam mengikuti kegiatan Proyek Kemanusiaan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan secara keseluruhan berjalan dengan baik, karena kegiatan dimulai dengan baik dan diakhiri dengan baik sesuai dengan waktunya. Selain itu, kegiatan sangat bermanfaat karena dapat dijadikan sebagai contoh pembelajaran bagi Komunitas X untuk dilaksanakan secara berkelanjutan. Komunitas X sebagai tempat pelaksanaan Proyek Kemanusiaan tergolong kooperatif mulai dari penerimaan tim Proyek Kemanusiaan, perencanaan, hingga akhir kegiatan. Di akhir kegiatan, Komunitas X membuat suatu kegiatan penutup yang dihadiri oleh beberapa pengurus dan juga semua anak

yang tinggal di Komunitas X, termasuk anak-anak remaja. Dalam acara penutupan, tim Proyek Kemanusiaan memberitahukan pengalaman selama pelaksanaan Proyek Kemanusiaan dan ucapan terima kasih. Demikian juga dengan pihak Komunitas X, mengucapkan terima kasih atas kehadiran dan pelaksanaan Proyek Kemanusiaan. Salah satu pengurus mengatakan bahwa Proyek Kemanusiaan ini bisa berakhir tetapi komunikasi tetap berjalan dalam pengembangan berbagai kegiatan pengembangan karakter anak berdasarkan nilai-nilai Komunitas X. Berikut adalah beberapa foto kegiatan berlangsungnya kegiatan.



Gambar 1. *Psikoedukasi tentang pentingnya Bersyukur dan Mengasihi*



Gambar 2. *Kegiatan meningkatkan pemahaman dan perilaku kepedulian melalui Bertanambunga*



Gambar 3. *Kegiatan meningkatkan kerjasama dan harmonisasi melalui bermain Engklek*



Gambar 4. *Kegiatan meningkatkan inovasi melalui prakarya*

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil melalui kegiatan Proyek Kemanusiaan yang sudah dilaksanakan di Komunitas X adalah kegiatan ini berjalan dengan baik dan hampir tidak mendapatkan kendala. Hal ini disebabkan oleh komunikasi dan kerjasama yang baik dengan pihak Komunitas X secara khusus dengan dua *Supervisor* juga dengan dosen pembimbing. Selain itu, kegiatan setiap minggu membawa kesan yang baik bagi anak-anak yaitu mereka merasa gembira dan telah memahami dengan baik tentang nilai-nilai Komunitas X disertai konsep *Character Building*. Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat tim Proyek Kemanusiaan uraikan adalah pentingnya tindak lanjut Proyek Kemanusiaan yang telah dilakukan dari berbagai aspek

termasuk peran *role model* untuk memaksimalkan dua capaian *character building* lain yaitu emosi dan perilaku. Tindak lanjut ini diharapkan baik dari Komunitas X sendiri, para relawan dari luar Komunitas X, lembaga swasta termasuk Universitas Tarumanagara, maupun pemerintah.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Program Studi (Prodi) Fakultas Psikologi UNTAR yang telah membekali tim Proyek Kemanusiaan dalam pelaksanaan Proyek Kemanusiaan. Demikian juga kepada Dosen Pembimbing Magang, Ibu Agustina, M.Psi., Psikolog yang tetap setia dan sabar membimbing tim setiap minggu bahkan setiap saat ketika dibutuhkan dalam berdiskusi terkait Proyek Kemanusiaan. Atas semua pembekalan dan bimbingan tersebut, Proyek Kemanusiaan ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga kami ucapkan kepada para pengurus Komunitas X yang telah menerima dan mengizinkan kami untuk melakukan sebuah Proyek Kemanusiaan di Komunitas X. Terakhir, kami mengucapkan terima kasih kepada kedua *Supervisor* yang setiap minggu mendampingi anak-anak dalam mengikuti kegiatan Proyek Kemanusiaan serta memberikan banyak masukan selama dan setelah kegiatan Proyek Kemanusiaan ini terlaksana.

### REFERENSI

- Adib, H. (2021). Problematika penggunaan gadget dalam pembelajaran masa pandemi Covid-19 (Dampak dan solusi bagi kesehatan siswa). *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 170-179
- Berkowitz, M. W., & Fekula, M. J. (1999). Educating for Character. *About Campus: Enriching the Student Learning Experience*, 4(5), 17–22. doi:10.1177/108648229900400504
- Fleeson, W., Furr, R. M., Jayawickreme, E., Meindl, P., & Helzer, E. G. (2014). Character: The prospects for a personality-based perspective on morality. *Social and Personality Psychology Compass*, 8(4), 178–191. doi:10.1111/spc3.12094
- Gunawan, H. (2012). Pendidikan karakter. *Bandung: Alfabeta*, 2(1)
- Julaiba, S. (2014). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran. *Dinamika Ilmu*, 14(2), 226-238
- Judiani, S. (2010). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui penguatan kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. DOI: 10.24832/jpnk.v16i9.519
- Kemendes RI. (2021, Oktober 26). *Infeksi emerging*. <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/dashboard/covid-19>
- Kusuma, W. S., & Sytapa, P. (2020). Dampak pembelajaran daring terhadap perilaku sosial emosional anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1625-1643. DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.940
- Liu, Q., Zhou, Y., Xie, X., Xue, Q., Zhu, K., Wan, Z., & Song, R. (2020). The prevalence of behavioral problems among school-aged children in home quarantine during the COVID-19 pandemic in China. *Journal of Affective Disorders*. doi:10.1016/j.jad.2020.10.008
- Lau, H., Khosrawipour, V., Kocbach, P., Mikolajczyk, A., Schubert, J., Benia, J., & Khosrawipour, T. (2020) The positive impact of lockdown in Wuhan on containing the Covid-19 outbreak in China. *Journal of Travel Medicine*, 1-7. doi: 10.1093/jtm/taaa037
- Nonweiler, J., Rattray, F., Baulcomb, J., Happé, F., & Absoud, M. (2020). Prevalence and Associated Factors of Emotional and Behavioural Difficulties during COVID-19 Pandemic in Children with Neurodevelopmental Disorders. *Children*, 7(9), 128. doi:10.3390/children7090128
- Pedrosa, A. L., Bitencourt, L., Fróes, A. C. F., Cazumbá, M. L. B., Campos, R. G. B., de Brito, S. B. C. S., & Simões e Silva, A. C. (2020). Emotional, behavioral, and psychological impact of the COVID-19 pandemic. *Frontiers in Psychology*, 11.

doi:10.3389/fpsyg.2020.566212

- Rokhman, F., Hum, M., Syaifudin, A., & Yuliati. (2014). Character education for golden generation 2045 (National character building for Indonesian golden years). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 1161–1165. doi:10.1016/j.sbspro.2014.05.197
- Sugiarti, R., Virginita I, W. M., & Elangga, E. (2021). Model of character building for junior high school students in Semarang. *Psychology and Education*, 58(3), 3558-3570.
- Sudaryanti, S. (2012). Pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1)
- Tanis, H. (2013). Pentingnya pendidikan character building dalam membentuk kepribadian mahasiswa. *Humaniora*, 4(2), 1212-1219
- Utama, A. M. B. (2011) Pembentukan karakter anak melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1-9. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpji.v8i1.3477>
- Wadu, L. B., Kasing, R. N. D., & Gultom, A. F. (2020). Child character building through the takaplager village children forum. *Social Science and Humanities*, 542
- WHO. (2021, Oktober 26). *WHO coronavirus (Covid-19) dashboard*. <https://covid19.who.int/>
- Zakiah, D. D. (2020). *Perubahan perilaku pada anak jalanan ditinjau dari dukungan sosial di Panti Sosial Bina Remaja Taruna Jaya 02 Tangerang Selatan* (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas Islam Negeri