

DESAIN MODEL PENGUASAAN KONTEN MELALUI TEKNIK *MODELLING* SIMBOLIK UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER MAHASISWA

Siti Fitriana

Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Semarang
Email: fitrifitriana26@yahoo.co.id

Gregorius Rohastono Ajie

Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Semarang

Suhendri

Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Semarang

(Diterima: 09-Desember-2016; di revisi: 23-Desember-2016; dipublikasikan: 31-Desember -2016)

Abstract: Target of this research is to create eksperiment. The hypothesis of this research is: the model mastery of content with modeling techniques can develop students's character. Metodology of this research is R & D design. The research was conducted on students of the University of PGRI Semarang V semester of T.A 2015/2016. The study population was all students in fifth semester totaling 212 students. The steps of product development procedure as follows: 1) The preliminary phase, 2) Development Phase, 3) Test for Models effectiveness. Thef results from pre-test total score obtained in 2205 with an average score of 105. The amount is classified in the category of low character with a percentage of 14.3%. From the empirical data above, the researchers wanted to strive for a low student character into being, that being can be increased to high and high to be very high. So the step taken is to give control of content through modeling techniques to develop the character of BK students in fifth semester of the academic year 2015/2016. The post-test results after being given a mastery of content services to develop the character, data showed that as many as 76% of students are at very high category and 24% higher. While the gain medium and low scores character no or 0%. Service model mastery of content with modeling techniques to enhance the student's character can be developed even more effective if professors and the academic community can provide examples for students and this activity can also be done intensively and sustainably developing student character.

Keywords: Mastery of Content, Modelling Technique, Character Development

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa BK Universitas PGRI Semarang semester V T.A 2015/2016. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa BK semester V yang berjumlah 212 mahasiswa. Dari Rekapitulasi hasil *pre-test* diperoleh skor total 2205 dengan rata-rata 105. Jumlah skor tersebut diklasifikasikan dalam kategori karakter rendah dengan prosentase 14,3%. Dari data empiris di atas maka peneliti ingin mengupayakan agar karakter mahasiswa yang rendah menjadi sedang, yang sedang dapat meningkat menjadi tinggi dan yang tinggi menjadi sangat tinggi. Maka langkah yang ditempuh yaitu dengan memberikan penguasaan konten melalui teknik *modeling* untuk mengembangkan karakter mahasiswa BK. Hasil post-tes setelah diberikan layanan penguasaan konten untuk mengembangkan karakter, diperoleh data bahwa mahasiswa sebanyak 76 % berada pada kategori sangat tinggi dan 24 % tinggi. Sedangkan yang memperoleh skor karakter sedang dan rendah tidak ada atau 0 %. Model layanan penguasaan *konten* dengan teknik *modelling* untuk meningkatkan karakter mahasiswa ini bisa dikembangkan lebih efektif lagi jika dosen dan segenap civitas akademika dapat memberikan contoh dan telada bagi para mahasiswa dan kegiatan ini juga bisa dilakukan secara intensif dan berkelanjutan untuk mengembangkan karakter mahasiswa.

Kata kunci : Penguasaan Konten, Teknik Modelling, Pengembangan Karakter

PENDAHULUAN

Karakter merupakan salah satu komponen kepribadian bagi setiap manusia. Kebermaknaan kehidupan seseorang sangat ditentukan kualitas karakternya. Nilai karakter setiap individu sangat membutuhkan intervensi secara internal (kemauan untuk berkembang) dan secara eksternal (lingkungan sekitar). Mahasiswa Universitas PGRI Semarang berasal dari berbagai latar belakang yang beragam, sebagian besar mereka berasal dari luar kota Semarang yang sudah memiliki kebiasaan masing-masing. Beberapa individu memandang dirinya sebagai orang yang kurang memiliki kemampuan baik dalam bidang akademik maupun untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perasaan individu bahwa ia tidak mempunyai kemampuan yang ia miliki masih sering terucap ketika proses pembelajaran berlangsung.

Karakter seorang manusia memang tidak dapat dibentuk dalam sekejap. Karakter tidak bisa diwariskan, karakter tidak bisa dibeli, dan karakter tidak bisa ditukar. Mahasiswa merupakan salah satu komponen terpenting terhadap kemajuan bangsa. Oleh karena itu mahasiswa atau peserta didik harus berperan aktif untuk dapat meningkatkan kemajuan bangsa. Terkait dengan pengembangan bangsa tentu tidak terlepas dari sumber daya manusianya. Sumber daya manusia yang dimaksudkan disini adalah perilaku-perilaku yang berkarakter. Oleh sebab itu mahasiswa dapat menata sampai pada pengembangan karakter-karakter yang dimilikinya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah karakter mahasiswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *modelling*?
2. Bagaimanakah karakter mahasiswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *modelling*?
3. Apakah layanan penguasaan konten dengan teknik *modelling* dapat mengembangkan karakter mahasiswa?

Penelitian ini lebih memfokuskan tujuan penelitiannya pada aspek kesadaran oleh mahasiswa terhadap pengembangan karakter mahasiswa dan mengetahui efektif tidaknya layanan penguasaan konten dengan teknik *modelling* dalam mengembangkan karakter mahasiswa. Keutamaan penelitian ini adalah dapat mengembangkan karakter-karakter mahasiswa, sehingga para mahasiswa dapat tumbuh berkembang sesuai potensi yang dimilikinya tanpa mengabaikan nilai-nilai *culture* yang ada.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa BK semester V. Melihat kondisi padatnya jadwal perkuliahan mahasiswa sehingga mahasiswa dapat menunjukkan karakter kepribadian yang dimilikinya. Pada semester V ini mahasiswa juga mendapatkan mata kuliah pengembangan pribadi konselor yang diharapkan karakter bisa berkembang dengan diberikannya layanan penguasaan konten melalui teknik *modelling*. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa semester V yang berjumlah 212 mahasiswa. Adapun teknik pengambilan sampel adalah menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang berdasarkan kelas dengan model undian. Jadi semester V A-F diundi melalui kertas yang digulung kemudian di ambil salah satu untuk sampel yang dapat mewakili karakteristik mahasiswa semester V. Karena penelitian ini untuk mengembangkan karakter mahasiswa jadi semua kelas dan mahasiswa berkesempatan untuk menjadi sampel.

Deskripsi uji model layanan penguasaan konten dengan teknik *modelling* untuk mengembangkan karakter mahasiswa pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

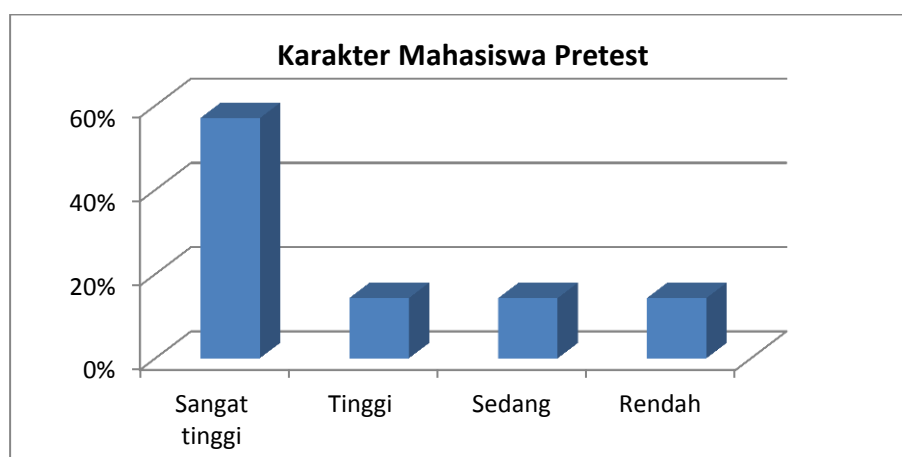
Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	01	x	02

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui kondisi karakter mahasiswa sebelum pelaksanaan penguasaan konten dilakukan dengan penyebaran skala psikologis karakter yang telah disebarakan kepada sejumlah 21 mahasiswa dari kelas semester V, diperoleh data sebagai berikut: terdapat 57 % mahasiswa yang memperoleh kategori sangat tinggi mengenai karakter, kemudian yang memperoleh skor tinggi, sedang, dan rendah masing-masing 14,3 %. Para mahasiswa tersebut merupakan sampel dalam penelitian.

Dari data empiris di atas maka peneliti ingin mengupayakan agar karakter mahasiswa

yang rendah menjadi sedang, yang sedang dapat meningkat menjadi tinggi dan yang tinggi menjadi sangat tinggi. Maka langkah yang ditempuh yaitu dengan memberikan penguasaan konten melalui teknik *modeling* untuk mengembangkan karakter mahasiswa BK semester V tahun akademik 2015/2016. Dari Rekapitulasi hasil *pre-test* diperoleh skor total 2205 dengan rata-rata 105. Jumlah skor tersebut diklasifikasikan dalam kategori karakter rendah dengan prosentase 14,3%. Adapun data *pre-test* karakter mahasiswa sebelum mendapatkan *treatment* yang disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:



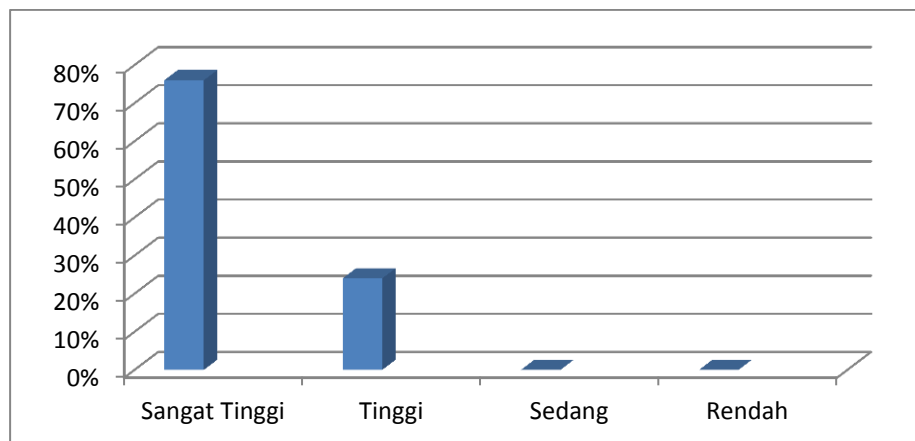
Gambar.1. Grafik data *pre-test* karakter mahasiswa sebelum mendapatkan *treatment*

Dari rekapitulasi hasil *post-test* diperoleh skor total 2322 dengan rata-rata 110. Jumlah skor tersebut diklasifikasikan dalam kategori karakter sangat tinggi dengan prosentase 76 %, dengan kategori tinggi 24 %, dan tidak terdapat skor dengan kategori sedang dan kategori rendah. Jadi berdasarkan hasil penyebaran skala yang dilakukan setelah pemberian layanan Penguasaan Konten tentang karakter dengan teknik *modeling*, ditemukan bahwa secara keseluruhan karakter mahasiswa 76 % berada pada kategori sangat

tinggi dan 24 % tinggi. Sedangkan yang memperoleh skor karakter sdengan kategori sedang dan rendah tidak ada atau 0 %.

Setelah diberikan layanan penguasaan konten untuk mengembangkan karakter, diperoleh data bahwa mahasiswa sebanyak 76 % berada pada kategori sangat tinggi dan 24 % tinggi. Sedangkan yang memperoleh skor karakter sedang dan rendah tidak ada atau 0 %. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Grafik *Post-test* di bawah ini:

Karakter Mahasiswa *Post-test*



Gambar.1. Grafik data *post-test* karakter mahasiswa

Karakter mahasiswa yang dipilih menjadi sampel penelitian, sebelum diberikan layanan Penguasaan Konten (PKo) tergolong rendah yang artinya sebagian mahasiswa memiliki karakter kurang baik. Permasalahan yang dibahas dalam PKo adalah masalah pemahaman untuk pengembangan karakter. Komunikasi yang dijalankan multi arah dan menggunakan pendekatan klasikal. Anggota peserta berjumlah 21 orang. Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah awal, inti, dan akhir. Permainan dinamika kelompok menggambarkan mengenai gambaran karakter mahasiswa. Hal tersebut bertentangan dengan hasil penyebaran skala yang menunjukkan 57 % berada pada kategori sangat tinggi. Hal tersebut dimungkinkan karena skala karakter mahasiswa yang memilih peduli dan tanggung jawab yang tinggi, orang akan cenderung memilih yang normatif. Oleh karena itu, peneliti menutupi kekurangan tersebut dengan mengamati dan melakukan wawancara lebih mendalam dengan pihak-pihak terkait, selain memberikan layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling*.

Model Penguasaan Konten yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling*. Dilihat dari peserta atau anggota kelompoknya berasal dari semester yang sama. Asumsinya bahwa mereka mempunyai karakter yang sama. Kondisi tersebut akan memicu munculnya dinamika kelompok pada yang membahas Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling*

tentang karakter. Konselor disini sebaiknya berpikiran terbuka tidak dogmatik, dia tidak mencoba untuk meyakinkan konseli tentang sudut pandang tertentu. Namun, konselor mampu mendengar konseli, bersama dengan konseli, dan terbuka terhadap apapun yang dikatakan oleh konseli atau model. Konselor yang dogmatik dan berpikiran tertutup menunjukkan empatinya dengan buruk, tetap dalam cara mereka untuk melihat dunia walaupun buktinya berlawanan, dan mempunyai kesulitan dalam membentuk karakter yang positif.

Konselor diharapkan memiliki pemikiran yang terbuka dalam segala hal salah satunya dalam hal karakter yang diharapkan dimiliki oleh mahasiswa. Konselor tidak menganggap bahwa berbicara masalah karakter itu adalah hal yang asing melainkan berbicara tentang karakter di era sekarang ini sangat dibutuhkan. Selain itu Konselor tidak memaksakan pandangannya tentang karakter tertentu kepada peserta. Terbukti pada proses pelaksanaan, peserta merasa nyaman mengungkapkan pendapatnya bahkan dengan pendekatan *modeling* dirasakan adanya contoh karakter yang baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling* efektif untuk mengembangkan karakter, karena dalam pelaksanaannya mahasiswa sebagai peserta mempunyai hak untuk melatih diri dalam mengeluarkan pendapat, pikiran serta gagasan yang dimiliki, dan dapat berbagi pengalaman. Selain itu,

dengan kelas yang beranggotakan mahasiswa dengan tingkat semester yang sama dimungkinkan mereka akan lebih terbuka dan merasa nyaman ketika membicarakan tentang karakter yang baik, dengan demikian diharapkan pembahasan masalah-masalah yang akan mendorong pengembangan karakter yang menunjang profesinya sebagai guru di masa yang akan datang.

Model dalam penelitian Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling* ini merupakan upaya pemberian bantuan kepada individu dalam suasana kelas untuk semakin mengembangkan karakter mahasiswa agar mampu memahami karakter dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya dalam menunjang terbentuknya sikap dan perilaku yang lebih efektif. Ada beberapa tahap dalam Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling* yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari Rekapitulasi hasil *pre-test* diperoleh skor total 2205 dengan rata-rata 105. Jumlah skor tersebut diklasifikasikan dalam kategori karakter rendah dengan prosentase 14,3%. Dari data empiris di atas maka peneliti ingin mengupayakan agar karakter mahasiswa yang rendah menjadi sedang, yang sedang dapat meningkat menjadi tinggi dan yang tinggi menjadi sangat tinggi. Maka langkah yang ditempuh yaitu dengan memberikan penguasaan konten melalui teknik *modeling* untuk mengembangkan karakter mahasiswa BK semester V tahun akademik 2015/2016.

Hasil post-tes yaitu setelah diberikan layanan penguasaan konten untuk mengembangkan karakter, diperoleh data bahwa mahasiswa sebanyak 76 % berada pada kategori sangat tinggi dan 24 % tinggi. Sedangkan yang memperoleh skor karakter sedang dan rendah tidak ada atau 0 %.

Karakter mahasiswa yang dipilih menjadi sampel penelitian, sebelum diberikan layanan Penguasaan Konten (PKo) tergolong rendah yang artinya sebagian mahasiswa memiliki karakter kurang baik. Permasalahan yang dibahas dalam PKo adalah masalah pemahaman untuk pengembangan karakter. Komunikasi yang dijalankan multi arah dan menggunakan pendekatan klasikal. Anggota peserta berjumlah

21 orang. Tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah awal, inti, dan akhir. Permainan dinamika kelompok menggambarkan mengenai gambaran karakter mahasiswa. Hal tersebut bertentangan dengan hasil penyebaran skala yang menunjukkan 57 % berada pada kategori tinggi. Hal tersebut dimungkinkan karena skala karakter mahasiswa yang memilih peduli dan tanggung jawab yang tinggi, orang akan cenderung memilih yang normatif. Oleh karena itu, peneliti menutupi kekurangan tersebut dengan mengamati dan melakukan wawancara lebih mendalam dengan pihak-pihak terkait, selain memberikan layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling*.

Model Penguasaan Konten yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling*. Dilihat dari peserta atau anggota kelompoknya berasal dari semester yang sama. Asumsinya bahwa mereka mempunyai karakter yang sama. Kondisi tersebut akan memicu munculnya dinamika kelompok pada yang membahas Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling* tentang karakter. Konselor disini sebaiknya berpikiran terbuka tidak dogmatik, dia tidak mencoba untuk meyakinkan konseli tentang sudut pandang tertentu. Namun, konselor mampu mendengar konseli, bersama dengan konseli, dan terbuka terhadap apapun yang dikatakan oleh konseli atau model. Konselor yang dogmatik dan berpikiran tertutup menunjukkan empatinya dengan buruk, tetap dalam cara mereka untuk melihat dunia walaupun buktinya berlawanan, dan mempunyai kesulitan dalam membentuk karakter yang positif.

Konselor diharapkan memiliki pemikiran yang terbuka dalam segala hal salah satunya dalam hal karakter yang diharapkan dimiliki oleh mahasiswa. Konselor tidak menganggap bahwa berbicara masalah karakter itu adalah hal yang asing melainkan berbicara tentang karakter di era sekarang ini sangat dibutuhkan. Selain itu Konselor tidak memaksakan pandangannya tentang karakter tertentu kepada peserta. Terbukti pada proses pelaksanaan, peserta merasa nyaman mengungkapkan pendapatnya bahkan dengan pendekatan *modeling* dirasakan adanya contoh karakter yang baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Modeling* efektif untuk mengembangkan karakter, karena dalam pelaksanaannya

mahasiswa sebagai peserta mempunyai hak untuk melatih diri dalam mengeluarkan pendapat, pikiran serta gagasan yang dimiliki, dan dapat berbagi pengalaman. Selain itu, dengan kelas yang beranggotakan mahasiswa dengan tingkat semester yang sama dimungkinkan mereka akan lebih terbuka dan merasa nyaman ketika membicarakan tentang karakter yang baik, dengan demikian diharapkan pembahasan masalah-masalah yang akan mendorong pengembangan karakter yang menunjang profesinya sebagai guru di masa yang akan datang.

Saran dalam penelitian ini bagi dosen BK yang terlibat dalam proses pembelajaran dengan mahasiswa dengan lebih tepat dan terarah serta dapat menggunakan model mengembangkan karakter mahasiswa. Dosen BK diharapkan memiliki pemikiran yang terbuka dalam segala hal salah satunya dalam kebiasaan mahasiswa dalam bersikap dan bertingkah laku yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Bagi Konselor dapat juga memberikan pemahaman kepada siswa dengan menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik modelling untuk mengembangkan karakter di sekolah. Hal ini sangat bermanfaat karena sebagai salah satu alternatif yang akan digunakan oleh konselor sekolah agar siswa-siswinya memiliki kebiasaan dan tingkah laku yang baik. Bagi Pengembangan Model Berikutnya yaitu model layanan penguasaan *konten* dengan teknik modelling untuk meningkatkan karakter mahasiswa ini bisa dikembangkan lebih efektif lagi jika dosen dan segenap civitas akademika dapat memberikan contoh dan telada bagi para mahasiswa dan kegiatan ini juga bisa dilakukan secara intensif dan berkelanjutan untuk mengembangkan karakter mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Abimanyu, Soli dan Thayeb Manribu. 2006. *Teknik dan Laboratorium Konseling*. Jakarta: Depdiknas.
- Corey, Gerald. 2009. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: Refika Aditama
- Hallen, A. 2005. *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Haryanto. 2012. *Psikologi belajar*. com/pengertian-pendidikan-karakter
- Koeswara, E. 2005. *Motivasi Teori dan Penelitian*. Bandung: Angkasa.
- Lickona, Thomas. 2012. *Mendidik untuk membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Muslich. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Pateda, Lamsike. 2014. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Diakses tanggal 17 Mei 2015.
- Pranowo, 2015. *Jurnal Pendidikan karakter*. Diakses tanggal 17 Mei 2015.
- Putra, Andri R. 2015. *Orang Jujur tidak Sekolah (Founder Yayasan Pemimpin Anak Bangsa)*. Jakarta: Bentang Pustaka.
- Prayitno, dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Rosjidan. 1988. *Pengantar Teori-teori Konseling*. Jakarta: P2LPTK
- Soegeng, AY. 2013. *Landasan Pendidikan Karakter*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Soegeng, A Y. 2006. *Dasar-dasar Penelitian Bidang Sosial, Psikologi, dan Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Tohirin. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.