

INTERNALISASI NILAI MORAL DALAM PEMBELAJARAN ERA MILENIAL

Prof. Dr. Masrukhi, M.Pd.
Dosen Senior Universitas Negeri Semarang
Rektor Universitas Muhammadiyah Semarang
masrukhi@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Kemajuan di bidang teknologi informasi telah merubah pola-pola pembelajaran secara signifikan. Penggunaan piranti ini akan mengefektifkan proses-proses pembelajaran, melalui kegiatan yang praktis dan fleksibel dengan segala kemudahan yang diperoleh barik oleh dosen maupun mahasiswa. Era milenial dengan segala persoalannya akan hadir di tengah-tengah masyarakat pembelajar, yang menawarkan berbagai kemudahan proses pembelajaran. Namun demikian proses pembelajaran nilai moral tetap membutuhkan sentuhan manusia agar tumbuh terlebih dahulu rasa empati dan simpati diantara mereka. Sentuhan-sentuhan manusiawi hanya akan terwujud manakala terjadi perjumpaan yang bermakna antara dosen dan mahasiswa, sehingga darinya akan lahir pemodelan, keteladanan.

Kata Kunci: Nilai-moral, Milenial, Perjumpaan bermakna

PENDAHULUAN

Secara substantive pendidikan nilai dan moral berkenaan dengan pendidikan afektif. Aspek afektif merupakan aspek yang berkenaan dengan apa-apa yang terdapat dalam diri peserta didik (*the internal side*), sehingga keberadaannya selalu tersembunyi. Dia berkenaan dengan dunia kejiwaan, cita-cita dan rasa, citra, serta keyakinan manusia. Seperti dikatakan oleh Graham (2002) "*Affective Learning deals with the emotional aspect of one's behavior, the influences on our choice of goals, and the means we choose for attaining them. Those aspects include our emotions themselves, our tastes and preferences, attitude and values, morals and character, and our philosophies of life, or guiding principles*"

Aspek yang keberadaannya tersembunyi dan berada dalam diri peserta didik sangat sulit untuk diketahui dan diukur, apalagi untuk dibina dan diarahkan melalui proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu semula banyak tokoh pendidikan yang merasa pesimis bahwa dunia pendidikan (dunia pengajaran) akan dapat mampu menyentuh afektif ini. Setidaknya ada tiga paham yang dengan argumentasinya sendiri-sendiri mena'ifkan untuk melakukan pembelajaran pada aspek afektif ini.

Pertama, adalah paham kebebasan situasional. Kemudian paham kedua adalah aliran kebebasan (*value free*), yang berargumentasi tidak perlu dan tidak boleh diajarkannya aspek afektif ini karena

bertentangan dengan hakekat kebebasan dasar manusia untuk menentukan pilihannya secara bebas dan mandiri. Sedangkan *ketiga* adalah paham absolutisme, yang beranggapan tidak perlu dimasukkannya aspek afektif dalam proses belajar mengajar karena segala nilai dan norma yang ada sudah dianggap baik dan dilaksanakan secara umum, wajib dianut dan dilaksanakan tanpa peduli setuju atau tidak, mau atau tidak. Ketiga paham tersebut diatas dengan alasan-alasan sendiri bersikap apriori bahwa aspek afektif ini tidak dapat disentuh oleh dunia pembelajaran.

Namun demikian, dengan semakin berkembangnya dunia psikologi khususnya yang berkenaan dengan pendidikan melakukan penemuan penemuan baru mengenai dunia kejiwaan manusia, munculah tokoh-tokoh pendidikan yang optimis akan pengkajian dan penelaahan akan aspek afektif ini untuk kepentingan pengajaran. Mereka diantaranya adalah Piaget, Kohlbreg, Metcalf, dsb. Mereka berpendapat bahwa keyakinan akan sesuatu yang paling baik hendaknya merupakan hasil belajar (*learned behavior*), sebagai hasil dari proses internalisasi secara nalar dari para siswa terhadap nilai-nilai kebenaran dan kebaikan.

Learned Behavior dari pendidikan nilai dan moral pun yang dapat diketahui dan ditelaah hanyalah indikator-indikatornya saja yaitu berupa tingkah laku yang tampak dari luar. Perilaku yang dimaksud menurut Fraenkel (1997) meliputi cita-cita dan tujuan yang dianut atau diutarakan seseorang aspirasi yang

dinyatakan, sikap yang ditampilkan atau ditampakan, perasaan yang diutamakan, perbuatan yang dilakukan, serta kekhawatiran-kekhawatiran (worries) yang diutaran atau tampak.

Pembelajaran nilai dan moral memang memiliki kompleksitas tersendiri yang memerlukan ketekunan dan kreatifitas tersendiri. Selain moral itu keberadaannya terdapat dalam diri seseorang (*the internal side*), moralitas pun merupakan performa komprehensif dari diri seseorang yang membentang sejak *moral knowing*, *moral feeling*, sampai *moral action* (Lickona, 1991).

Moral knowing merupakan pengetahuan moral, yakni pemahaman mengenai baik atau buruk, benar atau salah, pantas atau tidak pantas. *Moral feeling* merupakan perasaan moral yang wujudnya adalah berupa empati, sayang, cinta, dan sejenisnya. Sedangkan *moral action*, merupakan tindakan moral yang berujud sikap dan perilaku sehari-hari. Oleh karena itu, seseorang dikatakan bermoral jika pada dirinya memiliki kompetensi komprehensif mulai dari mengetahui hal yang baik (*knowing the good*), ada keinginan terhadap hal yang baik (*desiring the good*), dan melakukan hal yang baik (*doing the good*) sehingga pada gilirannya ia akan menjadi “kebiasaan berpikir” (*habits of mind*), “kebiasaan hati” (*habits of heart*), dan “kebiasaan bertindak” (*habits of action*).

Dalam konteks ini, rumpun mata pelajaran yang diharapkan memberikan muatan besar pada pendidikan nilai moral ini adalah rumpun Pendidikan IPS, khususnya Pendidikan Kewarganegaraan. Namun penelitian yang dilakukan oleh penulis di tahun 2016 pada SMP di Kota Semarang, menemukan proses pembelajaran yang kontra produktif. Proses pembelajaran cenderung menitik beratkan pada penguasaan hafalan ; proses pembelajaran yang terpusat pada guru ; terjadinya banyak miskonsepsi ; situasi kesal yang membosankan siswa ; guru kerap kali kalah dengan siswa dalam pencarian sumber belajar, sumber belajar kurang mutakhir, keberhasilan pembelajaran hanya sampai pada ranah kognitif. Di sisi yang lain dalam pembelajaran PKN kerap kali terjadi kontradiksi antara. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu lebih diberdayakan lagi agar mencapai sasaran substansialnya.

Tantangan Era Milenial

Di saat kita masih menghadapi berbagai kendala untuk mewujudkan proses pembelajaran nilai moral yang ideal, kondisi kita pun dihadapkan pada kehidupan milenial. Memasuki era milenial merupakan sebuah keniscayaan yang tidak mungkin dihindari oleh siapa pun dan dimana pun berada.

Dalam berbagai sumber ditemukan bahwa istilah milenial berasal dari para peneliti sosial untuk menunjuk pada generasi yang lahir pada kurun waktu tahun 1980 sampai tahun 200-an. Dengan demikian generasi milenial saat ini adalah mereka yang berusia antara 17 sampai 36 tahun. Di Indonesia generasi ini memiliki porsi yang cukup signifikan jumlahnya, yaitu mencapai 34,45% dari seluruh populasi penduduk Indonesia.

Adalah William Straus dan Neil Howe, sejarawan dari Amerika yang membuat terminologi milenial. Kendatipun tidak ada demografi khusus dalam menandai keberadaan generasi milenial, akan tetapi gemanya cukup *bomming* saat ini. Oleh Straus dikatakan mengenai beberapa karakteristik dari generasi milenial ini, yaitu menjadikan teknologi sebagai gaya hidup (*lifestyle*), sebagai generasi yang ternaungi (*sheltered*), karena mereka lahir dari orang tua yang terdidik. Mereka multitalented, multilanguage, lebih ekspresif dan eksploratif. Pandangan terhadap hakekat hidup, selalu yakin, optimistik, percaya diri, menginginkan segala hal menjadi praktis dan serba instan. Mereka memandang bahwa prestasi merupakan sesuatu yang harus dicapai, bekerja dan belajar lebih interaktif melalui kerjasama tim, kolaborasi dan kelompok berpikir, mandiri dan terstruktur dalam penggunaan teknologi, *communication gadget*, dalam akses internet lebih menyukai petunjuk *visual* atau gambar.

Dalam hubungannya dengan ruang dan waktu, generasi milenial mengembangkan jaringan untuk terhubung satu dengan lainnya secara terkoneksi dan saling berkolaborasi. Jadilah kemudian apa yang disebut dengan *instant communication* di lingkungan real time dan *network development*. Dalam kondisi demikian, memanfaatkan *big data* di dunia maya menjadi sebuah kebutuhan, yang memang aksesnya tidak terlalu sulit untuk dilakukan. Seorang agamawan akan sangat mudah mencari literatur keagamaan melalui pemberdayaan *big data* di dunia maya. Tafsir Al quran yang volumenya berjilid-jilid dan berat rasanya

apabila dibawa ke mana-mana, melalui pemberdayaan big data hal tersebut dapat diatasinya. Demikian juga kumpulan hadits-hadits rosulullah saw yang terangkum dalam *kutubu sittah*, dapat diperoleh dengan mudah melalui pemanfaatan *big data*. Seorang agamawan akan sangat mudah mencari dan menemukan referensi keagamaan di *big data* dunia maya, seperti juga mudahnya seseorang mencari gambar-gambar seronok dari tampilan para artis luar negeri sekali pun, atau semudah seseorang mencari sejumlah paket permainan yang diinginkannya.

Dengan demikian generasi ini begitu mudah mengakses berbagai hal dan informasi yang ada di muka bumi ini, melalui koneksi *big data* di dunia maya. Hal inilah yang disebutkan di atas sebagai *instant communication*.

Selanjutnya dalam konteks hubungan dengan alam sekitar, para peneliti menemukan bahwa generasi milenial ini mempunyai prinsip pemanfaatan dan pelestarian lingkungan alam secara seimbang (*sustainable use*). Informasi komprehensif yang mereka peroleh memberikan gambaran bahwa masa depan kehidupan harus dijaga dengan sebaik-baiknya sehingga tercipta keseimbangan lingkungan alam. Penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan harus dimanfaatkan dalam eksploitasi sumber daya alam, pemanfaatan, pengelolaan, sekaligus menjaga kelestarian, agar tercapai keselarasan penguasaan alam demi kemanfaatan umat manusia di masa mendatang.

Seirama dengan kehidupannya yang tidak bisa lepas dari balutan era informasi, dalam melihat hubungan manusia dengan sesama manusia, generasi milenial lebih terbuka terhadap berbagai akses informasi yang bersifat lintas batas, cenderung lebih permisif terhadap keanekaragaman. Mereka tidak peduli tentang privasi dan bersedia untuk berbagi rincian intim tentang diri mereka sendiri dengan orang asing. Budaya membuat status merupakan aktivitas sehari-hari yang tak terlepas dari generasi ini. Pada generasi inilah yang kemudian melahirkan *cyberculture*, sebagai kebudayaan baru, dimana segala aktifitas kebudayaannya dilakukan di dunia maya.

Terdapat kecenderungan bahwa generasi milenial ini memiliki perilaku konsumtif yang tinggi. Hal ini wajar mengingat mudahnya proses transaksi di dunia maya, sementara pada saat yang sama penawaran

berbagai barang dengan mudah diperolehnya. Sehingga yang dikonsumsi bukan hanya yang dibutuhkan saja melainkan sesuatu yang menjadi *tranding* pada waktu tertentu. Itulah sebabnya dikatakan bahwa generasi millennial terkenal sebagai penyuka gaya hidup dinamis, praktis, dan serba instan, oleh karena memang generasi ini berkembang di tengah kemajuan teknologi informasi.

Jika dicermati lebih jauh, sebenarnya kehidupan generasi milenial memiliki banyak sisi positif. Mereka hidup dalam kondisi yang serba mendukung, dengan kemudahan jaringan akses yang tanpa batas. Dengan demikian interaksi dan kolaborasi dengan berbagai komunitas guna pengembangan dirinya dapat dilakukan dengan mudah, tanpa ada hambatan yang berarti. Apalagi jika ada niatan pada diri seseorang bahwa sarana teknologi informasi digunakan dengan sebaik-baiknya untuk tujuan-tujuan positif. Hal ini sudah tentu akan mendukung pada pencapaian prestasi seseorang, prestasi dalam bidang apa pun.

Namun demikian, era milenial dengan karakteristik tertentu tersebut juga banyak memberikan dampak negatif pada masyarakat luas khususnya generasi muda terpelajar. Generasi milenial cenderung rentan terhadap penggunaan media mulai dari *social media harassment* hingga persoalan *cybercrime* yang memberikan pengaruh negatif terhadap kematangan pikir generasi muda. Akhir-akhir ini terdeteksi bahwa media sosial ternyata telah berperan tidak hanya sebagai *online interaction* namun juga berfungsi sebagai sarana komunikasi politik. Komunitas-komunitas *online* atau media sosial, apa pun jenisnya, berkecenderungan akan menjadi fasilitator dalam aktifitas sosial politik, dan hal ini sangat aktif digerakkan oleh kaum muda generasi *millennial*.

Hal lain adalah jika generasi milenial tidak bisa memanfaatkan teknologi dengan baik, tidak mampu mengendalikan diri dengan sebaik-baiknya, maka kehidupan mereka hanya akan dikendalikan oleh teknologi informasi. Gejala ini sudah cukup meresahkan di kalangan masyarakat khususnya para orang tua. Lahirlah istilah generasi milenial ini sebagai generasi menunduk, aktif bermain gadget seharian tanpa memikirkan lingkungan sekitar. Kendatipun berkumpul bersama keluarganya atau teman-temannya, akan tetapi masing-masing individu saling diam tidak ada percakapan yang akrab

dan hangat sama sekali oleh karena masing-masing asyik dengan gadgetnya.

Muncul juga kencerungan di era milenial ini akan adanya *social climber*. Gejala ini adalah berupa keinginan untuk terlihat kaya, cerdas pandai, alim, hidup bahagia, dan sebagainya, yang ternyata sangat berbalik dengan kondisi riil seseorang yang sebenarnya. Mereka rajin setiap saat melakukan *update* status di media sosial, dengan tujuan untuk bisa dikatakan eksis serta mengharapkan banyaknya pujian dari komunitasnya.

Sebuah studi yang dilakukan di Amerika terhadap generasi milenial ini, ditunjukkan beberapa ciri sebagai berikut (Panjaitan, 2016). *Pertama*, generasi milenial cenderung tidak mempercayai lagi distribusi informasi yang bersifat satu arah (*one way communication*), mereka lebih percaya kepada *user generated content* (UGC) atau konten dan informasi yang dibuat oleh perorangan. Dengan demikian mereka tidak terlalu percaya pada perusahaan besar dan iklan sebab lebih mementingkan pengalaman pribadi ketimbang iklan atau review konvensional. Dalam hal pola konsumsi, banyak dari mereka memutuskan untuk membeli produk setelah melihat review atau testimoni yang dilakukan oleh orang lain di Internet. Mereka juga tak segan-segan membagikan pengalaman buruk mereka terhadap suatu merek. *Kedua*, generasi ini lebih memilih *smart phone* daripada televisi. Generasi ini lahir di era perkembangan teknologi, dan pengaruh internet begitu besar pada kehidupan mereka. Maka untuk memperoleh informasi mereka lebih mengandalkan *smart phone* daripada televisi. Demikian pula halnya dengan iklan pada televisi biasanya dihindari, mereka lebih suka mendapat informasi dari ponselnya, dengan mencarinya ke Google atau perbincangan pada forum-forum media sosial yang mereka ikuti.

Ketiga, generasi milenial merasakan adanya kewajiban untuk memiliki media sosial. Hal ini dikarenakan bahwa perjumpaan dan diskusi diantara warga generasi ini begitu intens, akan tetapi tidak melalui tatap muka atau perjumpaan fisik. Banyak dari kalangan *millennial* melakukan semua komunikasinya melalui text messaging atau juga chatting di dunia maya, dengan membuat akun yang berisikan profil dirinya, seperti Twitter, Facebook, hingga Whatsapp, Line. Akun media sosial juga dapat dijadikan tempat untuk aktualisasi diri dan ekspresi, karena apa yang

ditulis tentang dirinya adalah apa yang akan semua orang baca. *Keempat*, generasi milenial sudah mulai membaca secara konvensional. Yang dimaksudkan bukan berarti generasi ini sudah tidak suka membaca. Apalagi akhir-akhir ini sering disindir bahwa masyarakat sekarang ini minat bacanya tinggi akan tetapi daya bacanya rendah. Meskipun generasi *millennial* bisa dibilang lebih menyukai melihat gambar, apalagi jika menarik dan berwarna, daripada melihat tulisan, akan tetapi tetap saja mereka gemar membaca. Hanya saja bahan bacaannya tidak diperoleh melalui membeli di toko-toko buku, melainkan lebih memilih membaca buku *online* (*e-book*) yang tidak merepotkan dalam membawanya.

Kelima, ada kecenderungan bahwa generasi milenial lebih paham dan menghayati teknologi dibanding orangtua mereka. Dengan kemampuan yang baik dalam bidang IT dan berbagai hal ditawarkan secara online, menjadikan generasi ini menghabiskan hidupnya hampir senantiasa 24 jam dalam sehari selalu online. Generasi ini melihat dunia tidak secara langsung, namun dengan cara yang berbeda, yaitu dengan berselancar di dunia maya, sehingga mereka jadi tahu segalanya. Bahkan orang tua mereka lah yang minta bantuan kepada anak-anaknya untuk mengakses berbagai informasi secara digital. *Keenam*, terdapat kecenderungan bahwa loyalitas generasi milenial ini rendah. Hal ini tampak dari perilaku mereka dalam menekuni pekerjaannya. Para orang tua hampir kecewa dengan anak-anaknya, karena sering berganti-ganti tempat bekerja, meskipun orang tua memandangnya bahwa tempat kerjanya sudah cukup mapan. Kerap kali di kalangan generasi ini menuntut gaji yang lebih tinggi, dengan jam kerja yang fleksibel. Tuntutan ini wajar terjadi oleh karena generasi ini cenderung memiliki kemampuan untuk bekerja secara efektif, artinya mampu memperoleh hasil yang baik dengan waktu yang singkat.

Ketujuh, terdapat kecenderungan bahwa generasi milenial akan melakukan transaksi yang lebih banyak dilakukan secara *cashless*, yaitu pembayaran transaksi yang tidak lagi menggunakan uang tunai. Transaksi secara *cashless* ini dilakukan mulai dari pembayaran transportasi umum, berbelanja baju, berbelanja makanan, dan transaksi lainnya. Generasi ini tidak mau direpotkan dengan harus membawa sejumlah uang tertentu dalam jumlah banyak, oleh karena saat ini hampir semua pembelian

bisa dibayar menggunakan kartu, sehingga lebih praktis.

Karakteristik era milenial dengan berbagai kompleksitasnya seperti diuraikan di atas, akan membawa dampak pada upaya penanaman nilai dan moral pada generasi muda, termasuk dalam proses pembelajaran. Para siswa dengan berbagai kondisi yang ada sudah terbanjiri dengan berbagai informasi, baik yang positif maupun negatif bagi upaya penanaman nilai dan moral. Demikian juga sumber belajar pun dengan mudah dapat dijumpai melalui akses *big data* di dunia maya.

Introduksi Nilai dan Moral

Dalam pandangan psikologi, Allport (1994) menyatakan bahwa nilai adalah keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pilihannya. Pandangan Allport mengenai nilai tersebut sangat psikologis sifatnya, karena memang latar belakang keilmuannya yang seorang psikolog. Parameternya adalah keyakinan, sebagai sesuatu yang dimiliki oleh seseorang secara internal. Jadi bagi seorang psikolog, nilai merupakan kecenderungan untuk berperilaku yang bermula dari hasrat, motivasi, keinginan, kebutuhan, dorongan dan yang lebih mendalam adalah keyakinan, yang kemudian ditampilkan dalam bentuk perilaku.

Jika kita bergeser pada kajian sosiologi, maka nilai dipandang sebagai bagian penting dalam interaksi sosial, sehingga pemaknaannya pun agak berbeda. Nilai dimaknai sebagai parameter atau ukuran yang mendasari manusia dalam menentukan pilihannya. Pandangan ini dikemukakan oleh Kupperman (1983), yang menunjukkan bahwa nilai itu merupakan ukuran untuk menentukan baik buruk dan benar salah atas suatu perilaku sosial di masyarakat. Peran penting dari tata nilai bagi kehidupan masyarakat, dalam kajian sosiologi, adalah menjadi *role of game* dari sebuah sistem kehidupan. Dengan adanya *role of game* itu masyarakat akan merasa membutuhkan untuk terikat di dalamnya, mematuhi segala rambu-rambunya, serta mewariskannya secara turun temurun, sehingga tercipta keharmonisan bersama dalam kehidupan sehari-hari. Bisa dibayangkan apa yang akan terjadi, jika di dalam kehidupan suatu masyarakat tidak dimiliki parameter nilai yang dijadikan acuan kehidupan bersama, atau masing-masing kelompok masyarakat memiliki sistem nilai yang berbeda-beda, yang antara satu kelompok

dengan kelompok lainnya memaksakan diri agar sistem nilainya yang dipatuhi. Niscaya konflik yang berkepanjangan akan terjadi dan tidak ada jalan keluar dari konflik tersebut.

Selanjutnya dalam khazanah antropologi. Nilai terkait langsung dengan budaya yang berkembang di masyarakat, yang mencerminkan orientasi kehidupannya. Wujudnya bisa berupa bahasa, adat kebiasaan, keyakinan, sampai pada institusi sosial yang berkembang di masyarakat.

Beberapa pengertian nilai dalam kajian antropologi, dapat dicuplikkan sebagai berikut. Menurut Rokeh (2003) dijelaskan bahwa *value is an enduring belief that a specific mode of conduct or end-state of existence is personally or socially preferable to an opposite or converse mode of conduct or end-state of existence*. Senada dengan Rokeh adalah Feather (2004), menegaskan bahwa *values are general beliefs about desirable or undesirable ways of behaving and about desirable or undesirable goals*. Demikian juga Schwartz (2004), menegaskan bahwa *value is a desirable transsituational goal, varying in importance, that serves as guiding principles in the life of a person or other social entity*.

Dalam kajian antropologi, pemaknaan tentang nilai tidak terlepas dari pemahaman tentang bagaimana nilai itu terbentuk. Nilai merupakan representasi kognitif dari tiga macam kebutuhan hidup manusia yang sifatnya umum, yaitu :kebutuhan individu sebagai organisme biologis, kebutuhan akan interaksi sosial yang didalamnya mencakup koordinasi interpersonal, serta tuntutan kelembagaan sosial untuk mencapai kesejahteraan bersama dalam hidup berkelompok. (Schwartz&Bilsky, 1987; Schwartz, 1992, 1994).

Beberapa pendapat tentang pengertian nilai dalam perspektif antropologi terkait erat dengan pola-pola budaya masyarakat, yang memberikan landasan keyakinan bagi manusia untuk beraktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Aktifitas yang dimaksud baik aktifitas individual, sosial, ritual, maupun lainnya. Oleh karena itu variasinya sangatlah tinggi. Masyarakat nelayan akan menganut sistem nilai tersendiri yang sangat berbeda dengan masyarakat industri, masyarakat pertanian, dan sebagainya. Nilai memiliki keunikan, yang mencerminkan kekhasan dari masyarakat pendukungnya.

Dalam kajian antropologi, nilai yang terdapat dalam masyarakat sangatlah luas,

seluas kehidupan manusia itu sendiri dalam mengarangnya. Namun demikian, untuk mendalami tata nilai yang ada dalam komunitas masyarakat, kerangka teori dari Clyde Kluckhohn ahli antropologi dari *Harvard University* setidaknya dapat dipakai untuk membedah sistem nilai yang dianut oleh masyarakat. Kluckhohn membedah sistem nilai yang ada di masyarakat didasarkan atas lima persoalan dasar yaitu hakekat hidup, hakekat karya, persepsi tentang waktu, pandangan terhadap alam, dan hubungan antar manusia. (lihat Koentjaraningrat, 1990:78). Kelima masalah tersebut sering disebut sebagai orientasi nilai budaya (*value orientation*).

Sedangkan moral sesungguhnya merupakan kesepakatan kolektif masyarakat terhadap tata nilai dari warganya, yang dijunjung tinggi guna mengatur kehidupan bersama (*role of game*). Dengan demikian terdapat benang merah bahwa nilai itu dimiliki secara perorangan anggota masyarakat dan belum melembaga, sedangkan moral dimiliki oleh masyarakat secara melembaga.

Secara etimologis istilah moral berasal dari Bahasa Latin *mores* yang berarti adat istiadat, kebiasaan, cara hidup. Pengertian tersebut mirip dengan kata *ethos* dari Bahasa Yunani, yang kemudian dikenal dengan *etik*. Yang terakhir ini pun mempunyai arti adat istiadat atau kebiasaan (Poespoprodjo, 1996). Ada pula kata lain yang mempunyai arti yang sama yaitu *Akhlaq* (Bahasa Arab), yang berasal dari kata *khalaqa* (*khuluqun*) yang berarti tabi'at, adat istiadat, atau *kholqun* yang berarti kejadian atau ciptaan. Jadi akhlak ini merupakan perangai atau sistim perilaku yang dibuat, dan oleh karena itu keberadaannya bisa baik dan bisa pula jelek, tergantung pada tata nilai yang dijadikan rujukannya (Zakiah Daradjat, 1994).

Dalam perbendaharaan kata-kata Bahasa Indonesia, banyak istilah yang memiliki pertautan makna dengan moralitas ini, seperti susila, budi pekerti, kepribadian, dan sebagainya. Manakala disebut salah satu atribut di atas dari seseorang maka sebutan itu terkait dengan masalah moralitas. Namun padanan kata yang sering digunakan untuk moralitas ini adalah etika. Bahkan kedua kata ini lazim dijadikan sebagai sinonim antara sesamanya.

Meskipun secara etimologis istilah moral mengandung arti adat istiadat, kebiasaan, atau cara hidup, namun secara substantif tidak sekedar bermakna tradisi kebiasaan belaka

melainkan berkenaan dengan baik buruknya manusia sebagai manusia. Dengan kata lain moralitas ini merupakan tolok ukur untuk menentukan betul salahnya sikap dan tindakan manusia dilihat dari sisi baik-buruknya sebagai manusia dan bukan sebagai pelaku peran tertentu. Dengan demikian moral mengandung muatan nilai dan norma yang bersumberkan pada hati nurani manusia. Hal ini seperti ditegaskan oleh Setiadi (2000): "... maksudnya bukan sekedar apa yang biasa dilakukan oleh orang atau sekelompok orang itu, melainkan apa yang menjadi pemikiran dan pendirian mereka mengenai apa yang baik dan apa yang tidak baik, mengenai apa yang patut dan yang tidak patut untuk dilakukan perbuatan insani/*actus humanus*".

Poespoprodjo (1996) pun menegaskan tentang substansi moralitas senada dengan penegasan di atas sebagai berikut:

"... kebiasaan yang lebih fundamental, berakar pada sesuatu yang lengket pada kodrat manusia seperti mengatakan kebenaran, membayar hutang, menghormati orangtua, dan sebagainya. Perbuatan-perbuatan tersebut bukan sekedar kebiasaan atau adat semata, melainkan perbuatan yang benar, dan jika menyeleweng dari padanya berarti salah".

Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa moral merupakan standar kualitas perbuatan manusia yang dengannya dapat dikatakan bahwa perbuatan tersebut benar atau salah, baik atau buruk, dalam ukuran tata nilai yang bersumberkan pada hati nurani manusia. Perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan tata nilai yang bersumberkan pada hati nurani manusia, dengan demikian dikatakan sebagai perbuatan moral.

Orang yang bermoral adalah orang yang memenuhi ketentuan-ketentuan kodrat yang tertanam dalam dirinya sendiri. Pengejawantahannya adalah mulai dari munculnya kehendak yaitu kehendak yang baik sampai kepada adanya tingkah laku dan tujuan yang baik pula. Seperti dikatakan Daroeso (1996) bahwa predikat moral mensyaratkan adanya kebaikan yang berkesinambungan, sejak munculnya kehendak yang baik sampai kepada tingkah laku dalam mencapai tujuan yang juga baik, dan karena itu orang-orang yang bertindak atau bertingkah laku baik kadang-kadang belum dapat disebut sebagai orang yang bermoral.

Meskipun kebenaran tata nilai bersifat relatif antar beberapa kelompok masyarakat,

namun kebenaran moralitas lebih bersifat universal. Hal ini dikarenakan pada karakteristik moral itu sendiri yang bersumberkan pada suara hati nurani manusia. Pada dasarnya ada dua macam suara hati murni, yaitu suara hati nurani yang mengarah pada kebaikan dan suara was-was yang mengarah pada kebaikan dan suara was-was yang mengarah pada keburukan. Jika keinginan berbuat baik ditekan, dalam arti meninggalkan untuk berbuat baik sesuai dengan norma yang berlaku, maka suara hati memanggil-manggil dan ingin mengarahkan pada hal-hal yang baik dan benar. Suara batin ini mengingatkan bahwa perbuatan itu kurang baik atau tidak baik. Suara itu berupa seruan dan himbauan yang memaksa untuk didengarkan (Drijarkara, 1996). Kehadiran suara hati nurani ini bahkan datangnya secara tiba-tiba dan kuat sekali pengaruhnya pada diri seseorang. Martin Heidegger mengungkapkannya, *es ruft widererwarten und gaar widerwillen, der ruf kommt aus mich und doch uber mich* (dikutip oleh Daroeso, 1986: 25).

Suara hati nurani berfungsi untuk menahan manusia untuk tidak melakukan perbuatan yang tercela. Keberadaannya cukup kuat dalam diri seseorang sehingga meskipun manusia mencoba untuk mengabaikan atau menindasnya, tetap saja suara hati nurani berseru dan terdengar agar manusia tidak berbuat yang menyimpang dari prinsip-prinsip kesusilaan. Suara hati nurani ini terdengar baik sebelum seseorang berbuat sesuatu, sedang berbuat maupun setelah selesai berbuat. Jika perbuatan yang dilakukan adalah perbuatan jahat dalam arti tidak sesuai dengan kodrat kemanusiaan, maka suara hati nurani ini menuduh-nuduh. Oleh karena itu betapa pun jahatnya manusia, tatkala melakukan suatu perbuatan yang buruk, pasti ada setitik kesadaran bahwa perbuatannya itu keliru. Sebagai ekspresinya mungkin dia merasa rendah diri, merasa berdosa terus menerus, atau bahkan melakukan bunuh diri. Hal ini terjadi karena merasa tertekan oleh peringatan-peringatan yang diserukan oleh suara hati nurani. Suara hati nurani ini mengajak manusia agar sadar untuk melakukan perbuatan yang susila. Kesadaran ini merupakan kesadaran moral yang menuntut tidak sekedar pengertian akal, melainkan pengertian dari seluruh pribadi manusia yang bersifat batiniah dan mendalam.

Jadi suara hati nurani ini ada pada setiap orang, sebagai bekal kodrat

kemanusiaannya. Oleh karena itu pada dasarnya setiap orang itu baik, setiap orang adalah bermoral, sesuai dengan kodrat kemanusiaannya. Namun karena kehidupan manusia terkait dengan banyak variabel baik yang bersifat intern datang dari diri manusia itu sendiri maupun yang bersifat ekstern datang dari lingkungan kehidupannya, maka keberadaan suara hati nurani dalam diri manusia ini beragam keadaannya, ada yang kuat ada pula yang lemah. Drijarkara (1996) menegaskan, meskipun pada dasarnya manusia itu selalu cenderung berbuat baik, tetapi kesadaran moral tidaklah datang dengan sendirinya. Kesusilaan harus diajarkan dengan contoh yang baik, sehingga dengan demikian dapatlah terbentuk manusia susila lahir dan batin.

Nilai dan Moral Pancasila

Sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*) kita yakin benar bahwa bagi bangsa Indonesia, Pancasila merupakan sumber nilai dan moral baik yang mengatur tata kehidupan masyarakat Indonesia sepanjang masa. Di atas tata nilai dan moral Pancasila masyarakat Indonesia yang plural dapat hidup berdampingan secara harmonis dalam keeratan sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Tata nilai dan moral Pancasila ini baik dalam kapasitasnya sebagai pandangan hidup bangsa maupun sebagai dasar negara.

Moral Pancasila berarti pula kesusilaan dan adat menurut ajaran Pancasila (Suseno, 2008). Oleh karena itu tata nilainya merupakan parameter perilaku baik bagi masyarakat dalam kedudukannya sebagai warga negara, maupun perilaku kelembagaan dalam menyelenggarakan kehidupan berbangsa dan bernegara. Setiap perbuatan dan tindakan manusia dianggap bermoral adalah apabila sesuai dengan nilai-nilai dan moral serta norma yang terkandung dalam Pancasila. Ukuran untuk menentukan suatu perbuatan benar dan baik yang dilakukan manusia Indonesia adalah Pancasila. Dengan kata lain, Pancasila digunakan sebagai petunjuk arah semua kegiatan hidup dan kehidupan manusia Indonesia di dalam segala bidang. .

Nilai dan moral Pancasila mengikat setiap manusia Indonesia untuk menjalankannya sebagai suatu kewajiban moral. Yaitu sebuah keharusan untuk melaksanakannya dengan rasa tanggung jawab dan disiplin, atas pengakuan-pengakuan yang

telah diberikan kepada Pancasila. Pengakuan-pengakuan tersebut antara lain Pancasila sebagai jiwa bangsa Indonesia, Pancasila sebagai kepribadian bangsa Indonesia, Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia, Pancasila sebagai dasar negara Indonesia, Pancasila sebagai sumber dari segala sumber hukum di Indonesia, Pancasila sebagai perjanjian luhur bangsa Indonesia, Pancasila sebagai cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia, serta Pancasila sebagai falsafah hidup yang mempersatukan bangsa Indonesia.

Nilai-nilai dan norma yang mengikat manusia Indonesia untuk berperilaku moral yaitu moral Pancasila, isinya adalah sebagai berikut : moral Ketuhanan, dari sila Ketuhanan Yang Maha Esa, moral Kemanusiaan, dari sila Kemanusiaan yang adil dan beradab, moral persatuan, dari sila Persatuan Indonesia, moral kerakyatan, dari sila kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/ perwakilan, serta moral keadilan, dari sila Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Sebagai suatu sistem moral, sila-sila dari Pancasila tidak dapat dipisah-pisahkan satu dengan lainnya. Pancasila merupakan satu kesatuan bulat azas-azas budi pekerti atau moral. Hal tersebut dikarenakan nilai-nilai yang dimiliki oleh Pancasila merupakan nilai luhur yang memancar dan meresap dalam lubuk hati manusia. Nilai-nilai tersebut merupakan nilai-nilai kerohanian manusia, yang meliputi nilai kebenaran / kenyataan, yang bersumberkan pada akal manusia (rasio,budi,cipta), nilai keindahan yang bersumberkan pada unsur rasa manusia (perasaan estetis), rewanilai kebaikan atau nilai moral, yang bersumberkan pada unsur kehendak atau kemauan manusia (*will,karsa*, dan *etik*), dan nilai religius, yang merupakan nilai ketuhanan, kerokhanian yang tertinggi dan mutlak, dan bersumberkan kepada kepercayaan/keyakinan manusia (Masrukhi, 2014).

Dalam posisinya sebagai falsafah bangsa dan sebagai dasar negara, kita mempunyai keyakinan bahwa Pancasila akan mampu menjawab berbagai tantangan kehidupan sampai kapan pun termasuk di era milenial seperti sekarang ini. Akan tetapi interaksi nilai yang terjadi di era yang sangat massif dengan nilai global akan tetap menjadi tantangan yang harus dicermati bersama, sebab hal ini tidak mustahil akan mengikis secara perlahan tata nilai Pancasila tersebut. Oleh

karena itu seluruh masyarakat Indonesia harus memiliki *sense of belonging* dan *sense of pride* atas Pancasila.

Hal ini didasarkan atas dua alasan penting, bahwa suatu ideologi akan tetap dipegang teguh oleh masyarakat pendukungnya. *Pertama* berkenaan dengan pendukungnya atau pengikutnya, semakin banyak pengikut dari suatu ideologi, maka ideologi tersebut akan semakin kuat, dan begitu juga sebaliknya. *Kedua* adalah berkenaan dengan kepercayaan dan keyakinan pengikut akan ideologi tersebut, semakin kuat kepercayaan dan keyakinan masyarakat terhadap ideologi tersebut, maka semakin kuat posisi ideologi tersebut. Oleh karena itu, selain Pancasila diyakini sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, yang tidak kalah pentingnya adalah bagaimana tata nilai dan moral yang terkandung di dalamnya diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Jika hal ini bisa diwujudkan, maka kita tetap optimis bahwa di era milenial ini Pancasila tetap akan ideologi bangsa yang kokoh.

Strategi Internalisasi di Perguruan Tinggi

Survey yang dilakukan oleh penulis di sekitar kehidupan mahasiswa, ditunjukkan adanya energi yang dahsyat pada diri mereka. Energi itu bernama *collective consciousness*.

Collective consciousness adalah kesadaran bersama di kalangan para mahasiswa yang digerakkan oleh rasa simpati bahwa mereka harus bersatu-padu. Energi besar ini yang menyebabkan betapa gagasan dan opini yang semula hanya dimiliki oleh sekelompok kecil mahasiswa dalam waktu yang cepat menjadi gagasan dan opini bersama seluruh mahasiswa.

Energi *collective consciousness* inilah yang dapat diberdayakan untuk melakukan internalisasi tata nilai pada para diri mahasiswa.

Kiprah pergerakan mahasiswa di panggung sejarah bangsa, menunjukkan bukti akan peran energi *collective consciousness* yang sangat signifikan. Tonggak-tonggak sejarah perjuangan bangsa Indonesia, sejak tahun 1908, 1928, 1945, 1966, sampai 1998, tidak terlepas dari kiprah dan peran mereka, yang akarnya adalah *collective consciousness*.

Belajar dari sejarah kehidupan berbangsa dan bernegara, mahasiswa akan selalu berada di *front* terdepan, tanpa mengenal lelah, ketika dirasakan adanya ketimpangan. Mereka akan menjadi pengawal moral, agar

kebenaran dan keadilan menjadi sendi kehidupan. Kata kunci dari gerakan mereka adalah *collective consciousness*, kesadaran bersama dimana para mahasiswa merupakan satu kelompok yang harus bersatu padu.

Dalam konteks demikian Smelser melihat adanya kondisi obyektif bagi tergeraknya kekuatan *collective consciousness* mahasiswa. Kondisi obyektif dimaksud meliputi struktur yang kondusif (*conducive structural*), ketegangan struktural (*structural strain*), opini dan pandangan publik sebagai faktor pemercepat (*accelerator factors*), mobilisasi tindakan (*mobilization for action*), dan pelaksanaan kontrol sosial (*operation of social control*).

Collective consciousness atas tata nilai pada para mahasiswa ini harus dirawat sedemikian rupa agar berkembang secara sempurna. Jika pun kelak mereka lulus sebagai sarjana, akan menjadilah mereka sebagai kader-kader berkarakter yang handal, dan siap mengabdikan diri pada bangsa berdasarkan tata nilai yang mereka yakini.

Pembinaan *collective consciousness*, haruslah merupakan upaya yang komprehensif, dengan *multy approach*. Meminjam analisis moral dari Kurtines (1994), ada tiga pendekatan pembinaan yaitu *Cognitive Moral Development*, *Affective Moral Development*, dan *Behavior Moral Development*.

Pertama, perlu dilakukan upaya perubahan struktur kognisi terlebih dahulu agar para mahasiswa memahami akan arti pentingnya tata nilai. Menurut pendekatan *Cognitive Moral Development*, dengan diketahuinya arti penting tata nilai oleh para mahasiswa, diharapkan akan tumbuh kesadaran dan kesiapan untuk menerima tata nilai tersebut menjadi miliknya sendiri (internalisasi nilai). Kesadaran dan internalisasi nilai yang berawal dari pemahaman akan tata nilai tersebut (struktur kognisi) akan memiliki kekuatan yang otentik, sebagai buah dari proses pembelajarannya (*learned behavior*). Masuknya kajian pendidikan karakter pada seluruh mata kuliah, sangat tepat untuk melakukan pembinaan *collective consciousness*, pada kegiatan-kegiatan formal perkuliahan.

Dengan pendekatan *Cognitive Moral Development* ini maka internalisasi nilai dilakukan melalui dialog yang efektif antara potensi pikir peserta didik dengan tata nilai yang disajikan oleh warga kampus.

Selain upaya *character building* melalui perubahan struktur kognisi, tidak kalah pentingnya adalah melalui pendekatan intuisi. Pendekatan ini dilakukan dengan cara membawa imajinasi dan suasana hati para mahasiswa pada heroisme tata nilai kampus. Hal inilah yang ditekankan oleh pendekatan *Affective Moral Development*, yaitu menanamkan nilai melalui aras afektif, berupa sentuhan-sentuhan perasaan, imajinasi, dan intuisi. Proses pembinaan afektif ini membutuhkan strategi tersendiri yang berbeda dengan proses-proses pembinaan kognitif. Para pimpinan dan para dosen dituntut untuk mempunyai kepiawaian dalam mengelola strategi pendekatan yang dilakukannya. Metode-metode *out bond*, *games*, perkuliahan di luar kelas, dan sejenisnya merupakan aplikasi dari pendekatan ini.

Pendekatan *Behavior Moral Development* memandang bahwa internalisasi nilai dilakukan melalui pembiasaan (*conditioning/habituation*). Kendatipun pendekatan ini berawal mula dari percobaan yang dilakukan oleh Ivan Pavlov pada seekor binatang, akan tetapi pendekatan ini sangat relevan dengan upaya penanaman nilai. Seorang mahasiswa yang dibiasakan tertib dan berperilaku baik dalam kehidupan sehari-harinya, pada akhirnya akan terbiasa melakukan hal-hal tersebut. Pada gilirannya nanti kebiasaan-kebiasaan yang dilakukannya tersebut akan mengendap menjadi tata nilai milik dirinya sendiri. Manakala mereka melakukan suatu tindakan di luar kebiasaannya, mereka akan merasa bersalah.

Pembiasaan atau *conditioning (habituation)* sebagai sebuah metode dalam menanamkan nilai tetap memiliki efektifitas yang tinggi, apalagi jika diikuti dengan adanya *reward and punishment*, dalam arti yang luas.

Ketiga pendekatan pembinaan nilai tersebut akan memiliki efektifitas tinggi ketika dilakukan secara simultan. Artinya pembinaan karakter (*character building*) dilakukan secara komprehensif, meliputi perubahan struktur kognisi, sentuhan-sentuhan emosional, dan penciptaan lingkungan yang kondusif.

Lingkungan kampus sebagai institusi pengawal *character building* para mahasiswa, memiliki potensi-potensi yang akan berkontribusi pada proses-prosesnya, sehingga dibutuhkan kebersamaan secara sinergis dalam pembinaannya, dari seluruh warga kampus.

Untuk tumbuh dan berkembangnya *collective consciousness* para mahasiswa tidak kalah penting adalah peranan faktor-faktor eksternal. Seperti yang telah dipaparkan di bagian depan, bahwa dipandang perlu adanya kondisi obyektif, bagi tergeraknya kekuatan mahasiswa. *Collective consciousness* yang sudah tumbuh dan berkembang, yang terbingkai dalam tradisi kampus secara berkelanjutan, perlu difasilitasi dengan penciptaan kondisi obyektif secara memadai. Hal ini didasarkan pada realita bahwa *collective consciousness* bukanlah variabel sosial yang berdiri sendiri, melainkan ditopang oleh berbagai faktor eksternal terkait.

Kondisi obyektif yang dimaksud adalah berupa dukungan opini masyarakat luas, keinginan mencari solusi dari kondisi yang tidak ideal yang dirasakan sebagai sebuah ketegangan, alasan faktual dan rasional, adanya peristiwa pemicu dari kehidupan sosial, serta adanya mobilisasi.

Implementasi dalam Perkuliahan

Secara substantive pendidikan nilai dan moral berkenaan dengan pendidikan afektif. Aspek afektif merupakan aspek yang berkenaan dengan apa-apa yang terdapat dalam diri peserta didik (*the internal side*), sehingga keberadaannya selalu tersembunyi. Dia berkenaan dengan dunia kejiwaan, cita-cita dan rasa, citra, serta keyakinan manusia.

Aspek yang keberadaannya tersembunyi dan berada dalam diri peserta didik sangat sulit untuk diketahui dan diukur, apalagi untuk dibina dan diarahkan melalui proses perkuliahan di dalam kelas. Namun demikian, dengan semakin berkembangnya dunia psikologi khususnya yang berkenaan dengan pendidikan melakukan penemuan penemuan baru mengenai dunia kejiwaan manusia, munculah tokoh-tokoh pendidikan yang optimis akan pengkajian dan penelaahan akan aspek afektif ini untuk kepentingan pengajaran. Mereka diantaranya adalah Piaget, Kohlbreg, Metcalf, dsb. Mereka berpendapat bahwa keyakinan akan sesuatu yang paling baik hendaknya merupakan hasil belajar (*Learned Behavior*), sebagai hasil dari proses internalisasi secara nalar dari para siswa terhadap nilai-nilai kebenaran dan kebaikan.

Learned Behavior dari pendidikan nilai dan moral pun yang dapat diketahui dan ditelaah hanyalah indikator-indikatornya saja yaitu berupa tingkah laku yang tampak dari luar.

Perilaku yang dimaksud menurut Fraenkel (1997) meliputi cita-cita dan tujuan yang dianut atau diutarakan seseorang aspirasi yang dinyatakan, sikap yang ditampilkan atau ditampakan, perasaan yang diutamakan, perbuatan yang dilakukan, serta kekhawatiran-kekhawatiran (*worries*) yang diutarakan atau tampak.

Kendatipun di era milenial, konsep dan mekanisme pembelajaran berbasis IT menjadi sebuah keniscayaan akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, akan tetapi konteks pendidikan nilai moral, perjumpaan antara guru dengan siswa, dosen dengan mahasiswa dalam spirit edukasi, menurut penulis masih sangat penting dan tidak bisa digantikan oleh perangkat IT. Memang menjadi sebuah realitas, bahwa saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi elearning khususnya di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas). Sistem ini merupakan sistem yang dianggap efisien dan efektif karena dengan hanya menggunakan koneksi internet akan terwujud suatu proses pembelajaran. Sumber belajar dalam era digital ini dikenal dengan istilah OER (Open Educational Resources) yaitu setiap aset atau sumber belajar (cetak/elektronik) yang dapat diakses, diunduh dan digunakan secara bebas dan terbuka oleh publik (siapapun) untuk kepentingan pembelajaran dan penelitian, tanpa perlu mengajukan ijin tertulis kepada pencipta/penerbit (hak cipta). Namun demikian, kondisi ini belum mampu menjawab kebutuhan proses internalisasi nilai dan moral dalam proses pembelajaran di kelas.

Proses perkuliahan merupakan proses komunikasi yang berkarakteristikan interaksi edukatif. Yaitu komunikasi timbal balik antara dosen dengan mahasiswa dalam mencapai suatu tujuan perkuliahan. Oleh karena itu sumber belajar yang dirancang dengan baik dalam batas tertentu akan dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal dalam diri mahasiswa yang belajar (Miarso, 2003). Dengan kata lain terjadi komunikasi bermakna antara mahasiswa dengan sumber belajar yang dihadapinya.

Dengan tercapainya dialog internal pada diri mahasiswa menjadikan mereka berusaha untuk menangkap pesan dari media tersebut, sehingga telah terjadi proses pembelajaran. Media berhasil membawakan pesan sebagai sumber belajar, apabila

kemudian terjadi perubahan pola pikir, tingkah laku atau sikap belajar pada diri siswa.

Berkaitan dengan hal tersebut, perencanaan pesan-pesan pembangunan karakter dalam proses perkuliahan sangat diperlukan. Perencanaan dimaksud disesuaikan kejiwaan mahasiswa. Perencanaan yang baik akan menghasilkan proses-proses perkuliahan yang kondusif bagi terjadinya dialog antara peserta didik dengan sumber belajar yang ada, yang pada gilirannya akan tertanam konsep-konsep pendidikan karakter dalam tingkatannya yang sangat sederhana dan konkrit.

Penanaman nilai dan moral pada para mahasiswa merupakan proses penyesuaian kepribadian yang perlu memperhatikan bermacam-macam prinsip dasar pertumbuhan. Satmoko (2007) menegaskan bahwa mekanisme penyesuaian tersebut pada dasarnya merupakan sebagian dari usaha kependidikan yang dilakukan oleh keluarga, sekolah, maupun masyarakat, serta berlangsung seumur hidup.

Itulah sebabnya, perencanaan pembelajaran yang praktis, aplikabel, dan memperhatikan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik sangat diperlukan, dalam upaya pembelajaran nilai yang membawa muatan pembangunan karakter.

Dua model pembelajaran berikut (yang saya kira sudah banyak dipahami dan dipraktekkan oleh para guru atau dosen) dapat

menjadi alternatif perkuliahan pendidikan nilai dan moral.

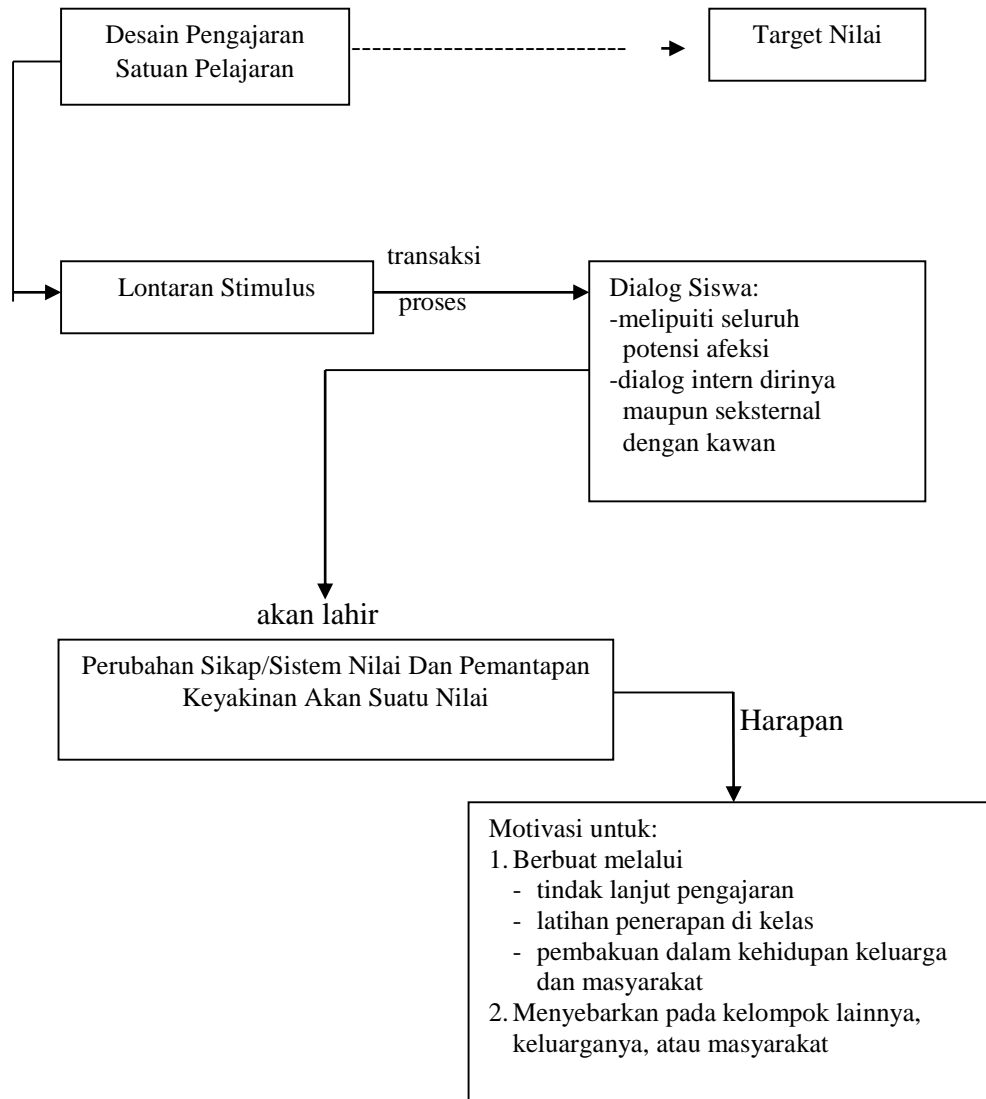
a. Value Clarification Technique

Value Clarification Technique model internalisasi dan personalisasi nilai dan moral. Oleh karena itu pelaksanaan model ini lebih nampak persuasif. Meskipun desain pengajaran telah ditentukan, namun aplikasinya dalam kelas semuanya itu hanya menjadi lontaran stimulus. Disini anak didik dirangsang rasa, kemauan, nilai, attitude, belief, dan sebagainya, terhadap tata nilai sesuai dengan yang telah ditargetkan oleh guru.

Anak didik tidak didoktrin untuk mengikuti nilai tertentu. Anak didik dipersilahkan secara nalar dan wajar untuk melakukan pilihan-pilihan (*free choice*) terhadap tata nilai yang ditawarkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Kondisi semacam inilah yang memungkinkan lahirnya proses internalisasi nilai dan moral alamiah dan wajar. Internalisasi nilai secara wajar berarti melewati tahap-tahap *receiving*, *responding*, *valuing*, *organizing*, dan puncaknya adalah *internalizing*.

Proses internalisasi nilai secara alamiah akan menghasilkan endapan-endapan yang lebih mantap dan stabil, karena proses tersebut telah mengalami pertimbangan-pertimbangan yang matang, sehingga diyakini kebenarannya.

Secara sistematis, dapat digambarkan transaksi kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode VCT sebagai berikut:



Pembelajaran ini diawali dengan penentuan stimulus yang bersifat dilematik sehingga pada awalnya anak didik merasakan kebingungan karena adanya dua atau tiga sistem nilai atau moral yang sama benar salahnya yang harus mereka pecahkan.

Penyajian stimulus dapat dilakukan melalui peragaan, membacakan atau meminta bantuan siswa membawakannya. Pada tahap kedua ini kegiatan yang harus ada adalah :

- 1) Pengungkapan pokok masalah,
- 2) Identifikasi fakta yang dimuat stimulus,
- 3) Menentukan kesamaan pengertian yang perlu, dan
- 4) Menentukan masalah utama yang akan dipecahkan melalui kegiatan VCT.

Penentuan pilihan pendapat melalui :

- 1) Penentuan pilihan individual
- 2) Penentuan pilihan kelompok dan kelas, serta

3) Klarifikasi atas pilihan-pilihan tersebut. Melakukan pengujian terhadap alasan, dengan kegiatan :

- 1) Meminta argumentasi siswa atau kelompok,
- 2) Pemantapan argumen, melalui mempertentangkan argumen demi argumen, menerapkan kejadian secara analogis, mengkaji akibat-akibat penerapan tersebut, serta mengkaji kemungkinan dari kenyataan

Penyimpulan dan pengarahan, melalui;

- 1) Kesimpulan para anak didik atau kelompok atau kelas,
- 2) Penyimpulan dan pengarahan guru.

Tindak lanjut, berupa:

- 1) Kegiatan perbaikan atau pengayaan, serta
- 2) Kegiatan ekstra dan penerapan uji coba.

b. Model Bermain Peran

Disinggung lazimnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan (sandiwara, film, drama, dan sebagainya), bermain peran (*role playing*) telah pula digunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan. Dalam lapangan psikologi misalnya, bermain peran telah diterapkan untuk tujuan terapi antar individu dalam kelompok dan dalam bentuk psikodrama untuk analisis transaksional. Bahkan di dalam pendidikan luar sekolah, bermain peran telah pula menunjukkan hasil

yang efektif ketika diterapkan untuk tujuan pemberantasan buta huruf.

Beranjak dari keberhasilan model bermain peran seperti yang dikemukakan diatas, para ahli pendidikan mencoba pula untuk menerapkannya didalam dunia pendidikan sebagai suatu model mengajar terutama untuk mengungkap masalah-sosial dan nilai.

Lazimnya masalah-masalah yang dipecahkan melalui metode peran berbeda dengan masalah yang dipecahkan dengan metode Tanya jawa, discovery, inquiri, ataupun diskusi kelas, meskipun unsure-unsur yang terdapat dalam metode-metode tersebut tetap muncul dalam bermain peran. Model ini diarahkan pada masalah-masalah sosial dan nilai, terutama yang berkenaan dengan kehidupan antar pribadi anak didik.

Bermain peran mengandung pribadi dan dimensi sosial. Dari segi dimensi pribadi, metode ini yang bermanfaat bagi dirinya. Sementara pada dimensi sosial metode ini mengajak semua anak didik untuk secara bersama-sama memikirkan pemecahan permasalahan-permasalahan yang dihadapi.

Pada dasarnya semua manusia (anak didik khususnya) adalah makhluk yang berperan artinya dia selalu akan berhadapan dengan peran-peran yang mau tidak mau harus dipikulnya dalam kancah kehidupan sosial. Karena itu untuk dapat memerankan peran dengan baik, maka mereka harus belajar bermain peran dengan baik. Peran adalah rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan, pola hubungan yang unik dan membiasa dalam hubungan anatar individu.

Peran yang harus dimainkan ditentukan oleh persepsi individu terhadap diri orang lain. Oleh sebab itu untuk dapat memerankan dengan baik, diperlukan pemahaman yang baik terhadap *aku* dan *engkau*. Jadi selain memshami dirinya, anak didik juga perlu menghargai dan empati terhadap orang lain.

Dalam model bermain peran ini, peranan seseorang guru sangat menentukan. Fungsi guru dalam model ini antara lain; memotivasi anak didik, menghargai anak didik, berusaha mempertemukan perbedaan pendapat di kalangan anak didik, serta

mendidik anak untuk berfikir dan berpandangan luas.

Tentang pola pelaksanaan metode bermain peran ini, Shaftel and shaftel mengemukakan sembilan tahapan bermain peran, yaitu memotivasi kelompok, memilih peran, mempersiapkan tahap-tahap, mempersiapkan pengamat, pemeran, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi kembali, dan menarik generalisasi dari materi yang disajikan.

Selain VCT dan role playing, banyak juga kita jumpai pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan bagi proses internalisasi nilai dan moral.

PENUTUP

Kompleksitas pendidikan nilai dan moral yang berkenaan dengan aspek *the internal side* memerlukan pengenalan, pemahaman, dan pembinaan secara tersendiri. Hal ini terkait dengan keberadaannya sulit dikenali dan diukur. Oleh karena itu proses internalisasinya haruslah melalui perjumpaan yang bermakna antara pendidik dan siswa. Perjumpaan ini menjadi terjalannya suasana hati sehingga timbul empati dan simpati diantara keduanya, siswa pun bisa menjadikan sang pendidik itu sebagai model, sehingga muncul proses keteladanan dari sang pendidik kepada siswanya. Oleh karena itu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat menggeser pola internalisasi berupa perjumpaan secara langsung antara pendidik dan siswa. Sarana IT tetap diperlukan dalam pembelajaran nilai dan moral, akan tetapi kehadirannya adalah sebagai sarana agar perjumpaan yang bermakna itu semakin menarik dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Berkowitz *et. all.*, 2004. *Citizenship for the 21st century : An International perspective on Education*, London : Kogan Page.
- Daradjat, Zaklah, 1994, *Membina Nilai-nilai Moral di Indonesia*, Bandung: Bulan Bintang.
- Daroeso, Bambang. 1996, *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila*. Semarang: Aneka Ilmu.

- Djahiri, A. Kosasih, 2002, *Menelusuri Dunia Afektif, Nilai Moral dan Pendidikan Nilai Moral*, Bandung: LPPMP IKIP Bandung.
- Drijarkara, S.J., 1996, *Tentang Pendidikan*, Jakarta: Pembangunan.
- Fraenkel, Jack. 1997. *Developing the Civic Society : The Role of Civic Education*, Colorado: Englewood Cliffs, Inco.
- Graham, Douglass. 2002. *Citizenship for the 21st century : An International perspective on Education*, London : Kogan Page
- Kupperman. 1993. *Urban Policy and Politics in a Bureaucratic Age*. New York: Prentice Hall.
- Kurtines, Willian M. 1994. *Morality, Moral Behavior, and Moral Development*. New York: John Wiley & Sons.
- Lickona, Thomas. 2003. *My Thoughts about National Character*. Ithaca and London: Cornell University Press
- Miarso, Yusuf Hadi. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*, Jakarta : Gramedia.
- Masrukhi, 2014, *Nilai dan Moral; Sebuah Diskursus*, Yogyakarta : Dyandra Pustaka Indonesia
- Panjaitan, Poppy dan Arik Prasetyo, 2016, "Pengaruh Social Media Terhadap Produktivitas Kerja Generasi Millenial (Studi Pada Karyawan Pt. Angkasa Pura I" Cabang Bandara Internasional Juanda).
- Poespoprodjo, 1996. *Filsafat Moral Kesusilaan dalam Teori dan Praktek*. Bandung: Remadja Karya.
- Rokeh. 2003. *Urban Property in Latin America, Some Theoretical Consideration*, Upsala: Dag Hammarskjold Foundation.
- Schwartz. 2004. *Rural Property and Development Alternative in South and Southeast Asia, Some Policy Issues Development*, New York: Mc.Grow Hill Book.
- Suseno, Frans Magnis, 2008. *Etika Kebangsaan, Etika Kemanusiaan*. Yogyakarta : Impuls Satmoko, 2007, "GEN Z: KONSUMEN POTENSIAL MASA DEPAN". www.nielsen.com. Diakses tanggal 2017-10-15

