



## 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:** The purpose of the research is the development of student character and know the effectiveness of the content mastery service with the technique of modeling. The experimental method. The population of the research is the students of BK semester V amounted to 212 students. The pre-test recapitulation obtained a total score of 2205 with an average of 105. The total score is classified into low character category with the percentage of 14.3%. From the empirical data above, the researcher wants to make the low student character become moderate, which is being able to increase to high and high become very high. So the steps taken is to provide mastery of the content through modeling techniques to develop student character BK. Post-test results after given content mastery service to develop the character, obtained data that 76% of students are in very high category and 24% high. While the scores obtained medium and low characters are absent or 0%. The content mastery service model with developed modeling techniques can be effective by providing examples and models for students who are intensive and ongoing.

**Keywords:** Mastery of Content; Modelling Technique; Character Development.

**Abstrak:** Tujuan penelitian yaitu pengembangan karakter mahasiswa dan mengetahui efektif tidaknya layanan penguasaan konten dengan teknik *modelling*. Metodenya eksperimen. Populasi penelitian adalah mahasiswa BK semester V berjumlah 212 mahasiswa. Rekapitulasi *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* dikembangkan dapat efektif dengan memberikan contoh dan telada bagi para mahasiswa yang dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

**Kata kunci :** Penguasaan Konten; Teknik Modeling; Pengembangan Karakter.

## PENDAHULUAN

Karakter merupakan salah satu komponen kepribadian bagi setiap manusia (Muslich, 2011). Kebermaknaan kehidupan seseorang sangat ditentukan kualitas karakternya. Nilai karakter setiap individu sangat membutuhkan intervensi secara internal (kemauan untuk berkembang) dan secara eksternal (lingkungan sekitar). (Soegeng, 2013). Intervensi tersebut dilakukan dalam lingkungan dan setting pendidikan. Patimah (2016) menjelaskan bahwa pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam proses pembelajaran adalah pengenalan nilai-nilai, fasilitasi diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. 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. Lickona (2012) menjelaskan 3 aspek karakter yang harus terlibat agar berjalan dengan baik yaitu cognitive, action, dan feeling. 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. Soetanto (2012) Sumber daya manusia yang dimaksudkan disini adalah perilaku-perilaku yang berkarakter. Oleh sebab itu mahasiswa dapat menata sampai pada pengembangan karakter-karakter yang dimilikinya.

Penerapan pendidikan karakter dikalangan mahasiswa banyak menemui kendala, hal ini terlihat pada misi perguruan tinggi yang dijabarkan oleh Arthur (Syukri, 2009) yaitu pengajaran, penelitian dan aplikasi ilmu pengetahuan, yang secara tersirat membentuk

opini bahwa pembentukan karakter bukan tugas perguruan tinggi. Kemudian Schwartz (2000) menyatakan ada beberapa hal yang mengundang kekeliruan terkait penerapan pendidikan karakter dikalangan mahasiswa, yaitu: (1) Karakter seseorang sudah terbentuk sebelum masuk ke perguruan tinggi dan merupakan tanggung jawab orang tua untuk membentuk karakter anaknya. (2) Perguruan tinggi, khususnya dosen, tidak memiliki kepentingan dengan pembentukan karakter, karena mereka direkrut bukan untuk melakukan hal tersebut. (3) Karakter merupakan istilah yang mengacu pada agama tau ideology konservatif tertentu, sementara itu perguruan tinggi di barat secara umum melepaskan diri dari agama atau idiologi tertentu.

Kurangnya pendidikan karakter pada mahasiswa akan memberikan dampak yang negatif atau menjadi sumber permasalahan yang timbul dalam lingkungan kampus, seperti diuraikan oleh (Susanti, 2013) bahwa perilaku yang tidak berkarakter bagi mahasiswa yang sering terjadi yaitu tawuran antar pelajar, adanya pergaulan bebas, dan adanya kesenjangan sosial-ekonomi-politik di masyarakat, kerusakan lingkungan yang terjadi di seluruh pelosok negeri, masih terjadinya ketidakadilan hukum, kekerasan dan kerusuhan, dan korupsi yang mewabah dan merambah pada semua sector kehidupan masyarakat, tindakan anarkis, dan konflik sosial. Hal ini menunjukkan pentingnya karakter pendidik yang tertanam sebagai insan akademik bagi mahasiswa. Upaya yang dapat dilakukan dengan memberikan penguasaan konten melalui teknik *modelling*. Modeling merupakan belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggeneralisasi berbagai pengamatan sekaligus, melibatkan proses kognitif. (Rika Damayanti, 2016) Dari proses pemodelan dengan melibatkan proses kognitif ini akan memberikan pengalaman belajar dalam merubah karakter pada mahasiswa (Tohirin, 2011).

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:

**Tabel.1.** Desain penelitian

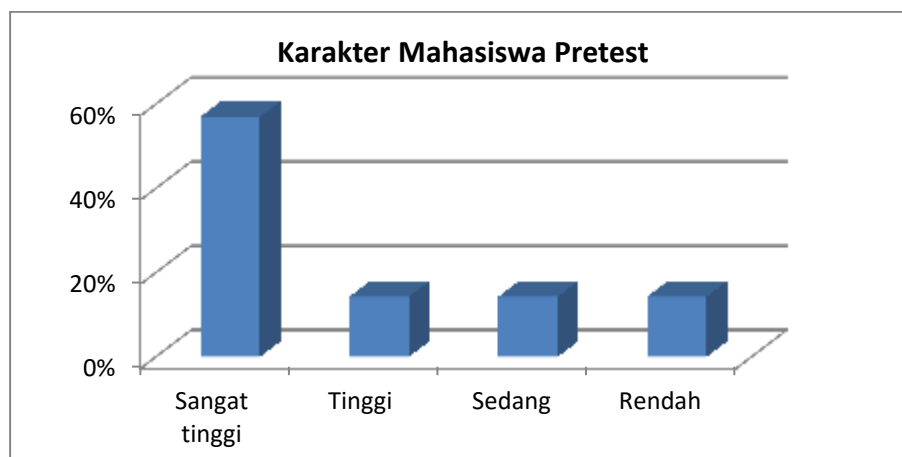
Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	01	x	02

## 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:

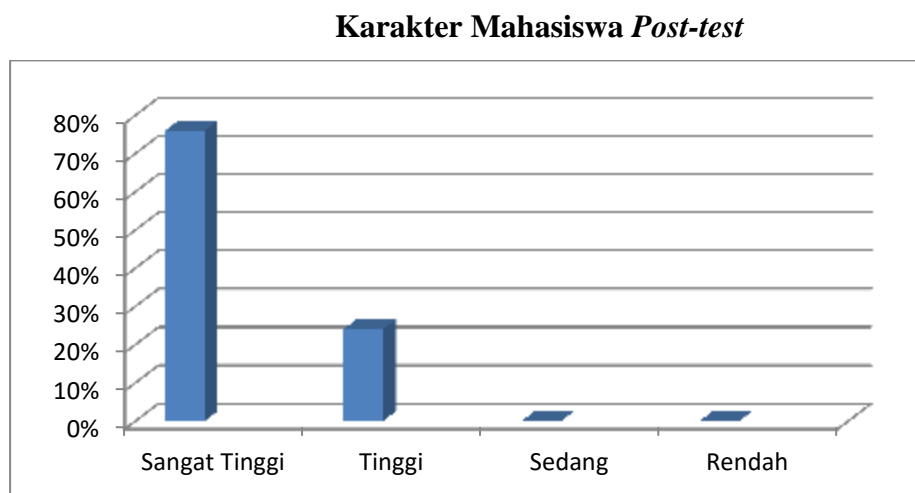


**Gambar.1.** Grafik data *pre-test* karakter mahasiswa sebelum mendapatkan *treatment*

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 dengan 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:



**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 (Prayitono, 2014). 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

- Lickona, Thomas. (2012). *Mendidik untuk membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Muslich. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Patimah. (2016). *Pendidikan Karakter Secara Terpadu Dalam Pembelajaran. Dikases dilaman*. <http://www.patimah/characterbuild/html>.

*tanggal 21 Januari 2016*

- Tohirin. (2011). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Rika Damayanti, T. A. D. (2016). Efektivitas konseling behavioral dengan teknik modeling untuk mengatasi perilaku agresif pada peserta didik kelas viii b smp negeri 07 bandar lampung. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 97–112.
- Susanti, R. (2013). Penerapan pendidikan karakter di kalangan mahasiswa. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(6), 480–487.
- Schwartz, AJ, (2000). It's Not to Late to Teach College Student about Values. *The Chronicle of Higher Education*. 46(40). pg A68
- Soetanto, Hendrawan. 2012. *Pendidikan Karakter*. Malang: Univ. Brawijaya
- Syukri. (2009). Peran Pendidikan di Perguruan Tinggi terhadap Perubahan Perilaku Kaum Intelektual (sosial-Individu). *Jurnal Ilmiah Kreatif*. 6(1), hal 1-15.