

Analisis Penggunaan Media dalam Pelatihan Pengambilan Keputusan Moral di SMA

Endah Kurniawati¹, Adi Atmoko¹, Tutut Chusniyah¹

¹Bimbingan dan Konseling-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 31-07-2018
Disetujui: 10-09-2018

Kata kunci:

moral decision-making training;
training media;
pelatihan pengambilan keputusan
moral;
media pelatihan

Alamat Korespondensi:

Endah Kurniawati
Bimbingan dan Konseling
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: Ekurniawati45@gmail.com

ABSTRAK

Abstract: Moral decision-making training involves activities relating to being aware of moral issues, outlining missing values in social life, devising alternative solutions, building goals with moral value, and evaluating moral decisions. This research is a development research using ASSURE model. The result indicate that there differences in value of use of film media, comic media and newspaper media on the implementation of moral decision-making training in high school.

Abstrak: Pelatihan pengambilan keputusan moral merupakan kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas menyadari permasalahan moral, menguraikan nilai yang hilang dalam kehidupan sosial, menyusun alternatif pemecahan masalah, membangun tujuan yang bermuatan nilai moral, dan mengevaluasi keputusan moral yang diambil. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ASSURE. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan nilai pada penggunaan media film, media komik, dan media koran pada pelaksanaan pelatihan pengambilan keputusan moral di SMA.

Moral berkaitan erat dengan sistem nilai mengenai cara hidup manusia. Sistem tersebut mencakup ajaran berupa petuah, nasihat, aturan, dan perintah yang diwariskan secara turun-temurun lewat kegiatan agama dan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa moral berfungsi untuk menciptakan dasar bagi remaja untuk mengambil keputusan moral (Teper, Inzlicht, & Page-Gould, 2011). Pengambilan keputusan moral bagi remaja sangat penting karena remaja berada pada masa krisis yang terjadi pada usia 15—18 tahun. Masa krisis ditandai dengan keinginan remaja untuk hidup bebas tanpa tekanan dari keluarga sehingga konflik keluarga sering mendominasi, ikatan persahabatan yang kuat, meningkatnya ketertarikan remaja dengan hal seksual, serta keinginan untuk mengeksplorasi hal-hal baru, seperti seks, obat-obatan, dan perilaku lain (Alabama, 2011). Pada teori perkembangan moral Kohlberg, remaja berada pada level konvensional tahap empat, yaitu tahap orientasi hukum dan ketertiban. Tahap ini ditandai dengan kesadaran individu terhadap kewajibannya dalam melaksanakan dan mempertahankan norma yang berlaku di masyarakat.

Kesadaran dalam mempertahankan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat ternyata belum sepenuhnya dilakukan oleh para remaja. Fenomena yang terjadi di Indonesia menunjukkan beberapa perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja. Perayaan kelulusan siswa SMA yang mengganggu ketertiban lalu lintas dan mengganggu aktivitas warga, menyebabkan para warga kesal dan memutuskan untuk menyiram air comberan ke siswa yang sedang melintas saat konvoi kelulusan. Tindakan pengeroyokan yang dilakukan oleh dua remaja perempuan usia 15 dan 17 tahun terhadap siswi SMP usia 14 tahun akibat pertengkaran di *facebook* memperebutkan laki-laki sehingga korban mengalami trauma. Rencana tawuran menggunakan senjata tajam oleh 30 remaja (empat celurit, satu katana, dan satu kelewang) yang berhasil digagalkan oleh polisi.

Kasus tersebut merupakan sebagian kasus yang menunjukkan penyimpangan moral yang dilakukan oleh remaja. Namun, terdapat beberapa fenomena yang menunjukkan perilaku remaja yang menyadari pentingnya nilai dan norma di masyarakat sehingga mampu mengambil keputusan berdasarkan moral. Komunitas Assalam (Asosiasi Pelajar Islam) Padang menyumbangkan beberapa seragam sekolah layak pakai hingga peralatan belajar kepada anak-anak sekolah yang kurang mampu. Penolakan AR terhadap ajakan ayahnya untuk *jihad* dengan cara menggunakan bom karena tidak sesuai dengan ajaran agama di sekolah.

Berdasarkan kasus-kasus tersebut, terdapat perbedaan gaya pengambilan keputusan remaja ketika dihadapkan pada dilema moral. Model pengambilan keputusan moral remaja berkembang pada usia 15—18 tahun. Hal ini terjadi akibat pengaruh teman sebaya yang mendominasi sehingga munculnya konformitas (Berndt, 1979). Konformitas teman sebaya menyebabkan adanya persaingan ketat untuk memenuhi tujuan jangka pendek. Pemenuhan tujuan ini menyebabkan remaja seringkali dihadapkan pada pilihan dan resiko dalam permasalahan atau dilema moral yang menuntunya untuk mengambil keputusan.

Pertimbangan mengenai pilihan dan resiko dalam mengambil keputusan moral melibatkan berbagai aktivitas yang terjadi di dalam kognitif, antara lain memahami permasalahan moral, menguraikan nilai moral yang hilang dalam kehidupan, menyusun alternatif pemecahan masalah moral, membangun tujuan yang bermuatan nilai moral, menerapkan dan mengevaluasi keputusan moral ((Jones, 1991); (Hill, Glaser, & Harden, 1998)). Aktivitas yang diproses di dalam kognitif individu ini mengalami proses *remodelling* yang dapat memberikan dampak pada perkembangan kognitif dan perkembangan sosial yaitu keterampilan kognitif untuk mengendalikan serta koordinasi pemikiran dan perilaku, kecepatan dan ketepatan pemrosesan informasi, dan pengambilan keputusan moral. Pengambilan keputusan dari permasalahan atau dilema moral pada hakikatnya sangat bermanfaat untuk mendorong remaja berpikir dan menalar secara mendalam mengenai permasalahan moral yang terjadi. Hal ini dapat meningkatkan level penalaran moral remaja ke level yang lebih tinggi (Baker, 2014). Peningkatan level penalaran moral lebih terfokus pada faktor yang dipengaruhi oleh aturan dan kebiasaan yang dipelajari melalui proses interaksi sosial.

Peningkatan level penalaran moral remaja dapat dilakukan di dalam lingkungan pendidikan. Lingkungan pendidikan merupakan suatu tempat latihan moral yang baik bagi generasi muda dan menjadi aspek terpenting dalam pembentukan dan pengembangan manusia cerdas secara akademik, berintegritas dan bermoral karena nilai moral dapat diimplementasikan ke dalam kurikulum dan kegiatan sekolah. Pendidikan moral di Indonesia sering disebut dengan pendidikan karakter.

Pendidikan moral yang diimplementasikan di dalam kurikulum dan kegiatan sekolah menjadi bagian penting pada pelaksanaan layanan bimbingan di sekolah. Keberadaan layanan tersebut tidak hanya berfokus pada pemberian bantuan masalah kepada siswa, namun membantu siswa mengembangkan ragam potensi, moral, dan karakter melalui pengembangan aspek melalui bidang bimbingan akademik, karir, pribadi, dan sosial. Dengan demikian, bimbingan dan konseling memiliki dasar yang kuat untuk melaksanakan pendidikan moral.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan moral di usia remaja dengan menggunakan instrumen pengukuran. Pelatihan dilakukan dengan menggunakan media film, komik dan koran di SMAN 1 Durenan. Penggunaan media dalam pelatihan tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan mengenai penggunaan media dalam pelatihan pengambilan keputusan moral. Kegiatan pelatihan ini mengadopsi langkah-langkah pembelajaran menggunakan teknik klarifikasi nilai (Kirschenbaum, 2013).

Teknik klarifikasi nilai memiliki tujuh langkah yang harus dilaksanakan. Langkah pertama, menghargai (*prizing*). Pada langkah ini terdapat dua tingkat yang harus dilalui oleh siswa, yaitu siswa memperhatikan dan memahami permasalahan moral yang disajikan dalam kegiatan untuk menentukan permasalahan yang membutuhkan penyelesaian. Siswa mengungkapkan perasaannya ketika dihadapkan pada permasalahan tersebut, seperti ungkapan marah, kecewa, sedih, bahagia, dan sebagainya.

Langkah kedua, memilih (*choosing*). *Pertama*, siswa merumuskan beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan moral yang terjadi. *Kedua*, siswa merumuskan alasan yang menjadi pertimbangan dalam menyusun solusi tersebut. *Ketiga*, siswa menentukan keputusan yang diambil berdasarkan nilai moral yang berlaku di masyarakat. Langkah ketiga yaitu tindakan (*acting*). Langkah ini merupakan langkah menentukan tujuan utama yang akan dicapai ketika mengambil keputusan berdasarkan nilai moral yang berlaku di masyarakat. Langkah kedua adalah menegaskan keputusan moral yang diambil di depan publik sebagai perwujudan dari tindakan pengambilan keputusan moral.

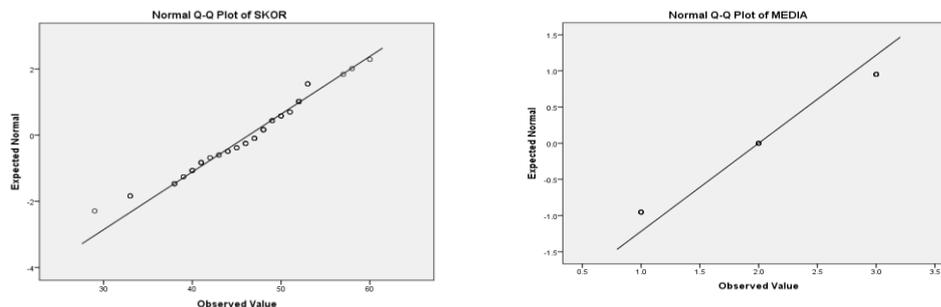
METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah *educational and research* (R & D). Penelitian pengembangan berfungsi untuk menghasilkan dan menguji keampuhan produk. Penelitian ini menggunakan ASSURE (Smaldino, 2014). Pelaksanaan model ini memiliki enam langkah, (1) analisa kebutuhan pengguna, (2) penetapan tujuan, (3) memilih metode, materi, dan media, (4) pemanfaatan atau penggunaan produk pengembangan, (5) partisipasi peserta pelatihan, dan (6) melakukan evaluasi dan revisi. Uji yang dilakukan dalam penelitian ini melibatkan ahli, pengguna, dan kelompok kecil. Ahli yang digunakan adalah ahli materi dan ahli media. Uji pengguna menggunakan empat guru BK dan delapan siswa SMA. Pada uji kelompok kecil, subjek yang digunakan adalah siswa kelas X IPA 4 di SMAN 1 Durenan. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa. Data diperoleh melalui angket penilaian yang disediakan pada setiap akhir pertemuan dalam buku untuk mengukur kemampuan siswa dalam kegiatan pelatihan berdasarkan indikator di dalam teknik klarifikasi nilai. Pelatihan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, yaitu satu kali pertemuan menggunakan media film, satu kali pertemuan menggunakan media komik dan dua kali pertemuan menggunakan media koran. Film yang digunakan adalah film “Air Mata Terakhir Bunda”, komik yang digunakan adalah komik “Penyesalan Maya” yang merupakan karya peneliti, dan koran yang berjudul “Lima Bulan Perang Suku di Papua Tak Kunjung Selesai”.

HASIL

Pengumpulan data dilakukan pada 30 siswa di SMAN 1 Durenan setelah mengikuti kegiatan pelatihan pengambilan keputusan moral menggunakan teknik klarifikasi dengan bantuan media film, koran dan komik. Berdasarkan penggunaan tiga media tersebut, maka diperlukan analisis statistik untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai berdasarkan penggunaan media.

Langkah pertama yang diambil dalam penelitian ini adalah pengujian data menggunakan IBM SPSS 24 untuk memenuhi asumsi dari uji beda yaitu normalitas data. Pengujian dilakukan untuk memutuskan penggunaan analisis parametrik atau non-parametrik. Metode yang digunakan melalui table *Test of Normality* dan menggunakan cara *normal probably plot*, yaitu membandingkan distribusi kumulatif data normal. Data dinyatakan normal jika data menyebar sekitar garis diagonal. Hasil *output* tabel normalitas data menggunakan Kolmogorov Smirnov, data dinyatakan tidak normal karena nilai menunjukkan 0,002 dan nilai pada media sebesar 0,000. Hal ini berarti $\leq 0,05$ berarti data tidak berdistribusi normal.



Gambar 1. Normal Probably Plot

Berdasarkan *output* hasil uji dengan cara *Normal Probably Plot*, hasil uji normalitas data pada perolehan hasil variabel skor dapat disimpulkan bahwa terlihat titik-titik yang mengumpul pada garis diagonal. Hasil uji normalitas data pada perolehan hasil variabel media hanya terlihat satu titik yang berada di garis diagonal, sedangkan titik yang lain menyebar. Berdasarkan hasil uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal dan membutuhkan analisis statistic non-parametrik.

Tabel 1. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.334	2	87	.717

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic* menunjukkan nilai 0,334 dengan nilai Sig. diperoleh 0,717. Nilai Sig. > 0,05 dapat disimpulkan Variabel X berasal dari populasi yang homogen. Langkah selanjutnya peneliti melakukan uji beda menggunakan Mann-Whitney U untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan nilai antara penggunaan media koran dengan penggunaan media komik.

Tabel 2. Hasil Uji Friedman (Ranks)

	Mean Rank
Koran	2.07
Komik	1.60
Film	2.33

Berdasarkan hasil uji Friedman pada tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata ranking nilai untuk media koran sebesar 2.07, rata-rata media komik 1.60, dan rata-rata film 2.33. Jika di ranking, media film menjadi urutan pertama, media koran sebagai urutan kedua, dan media komik sebagai urutan ketiga. Berdasarkan hasil *output Test Statistics*, nilai *Chi Square* diperoleh 8.626 dengan Asymp.Sig. (2-tailed) diperoleh 0,013. Dengan demikian, ada perbedaan nilai signifikan pada penggunaan media film, koran, dan komik pada pelatihan pengambilan keputusan moral.

PEMBAHASAN

Pengambilan keputusan moral merupakan proses pembuatan pilihan yang dipengaruhi oleh karakter pribadi, kemampuan kognitif, dan keterampilan membuat alternatif yang dapat diwujudkan dalam tindakan (Cotton dan Tarvydas dalam Lambie, Ieva, Mullen, & Hayes, 2011). Pengambilan keputusan berdasarkan moral melibatkan kemampuan penalaran moral yang berkolaborasi dengan kesadaran moral dan kemampuan moral kognitif seseorang yang akhirnya diwujudkan pada aktivitas pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan moral ini berkaitan erat dengan empati, fleksibilitas, pengambilan sudut pandang, dan kesehatan fisik serta kesehatan psikis (Lambie, Hagedorn, & Leva, 2010). Faktor ini yang dapat memengaruhi tinggi rendahnya nilai seseorang dalam pengambilan keputusan moral.

Emosi yang ada dalam diri remaja juga memberikan pengaruh kepada remaja dalam mengambil keputusan moral. Hal ini senada dengan pendapat Haidt (dalam (Drumwright, Prentice, & Biasucci, 2015) bahwa emosi seperti jijik, empati, rasa bersalah, malu, dan marah memainkan peran besar dalam pengambilan keputusan moral individu dan sering membuat individu menunjukkan karakter asli. Pengambilan keputusan moral pada remaja juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial atau lingkungan pergaulan. Hal ini terjadi akibat pengaruh teman sebaya yang mendominasi sehingga munculnya konformitas (Berndt, 1979). Konformitas teman sebaya menyebabkan adanya persaingan ketat untuk memenuhi tujuan jangka pendek.

Pelatihan pengambilan keputusan moral memerlukan persiapan khusus, antara lain menyusun rancangan panduan yang akan memandu pelatihan. Rancangan panduan pelatihan pengambilan keputusan moral dikembangkan mengacu pada model pengembangan ASSURE. Langkah pertama, peneliti melakukan analisis pemelajar untuk mendapatkan data yang akurat mengenai perlunya pelatihan pengambilan keputusan moral di tingkat SMA. Langkah kedua, menetapkan standar kompetensi untuk ketercapaian tujuan pelatihan yaitu mengembangkan kemampuan menyadari permasalahan moral, memberikan pertimbangan nilai pada setiap permasalahan moral, merumuskan solusi pengambilan keputusan moral, dan bertindak sebagai wujud pengambilan keputusan moral. Langkah ketiga, pemilihan metode, materi, dan media. Pada pelatihan ini menggunakan teknik klarifikasi nilai, materi klarifikasi nilai-nilai sesuai dengan nilai dalam pendidikan karakter dan penggunaan media film, komik, dan koran. Langkah keempat, pengembangan media yang menggunakan panduan pelatihan pengambilan keputusan moral yang telah teruji keberterimaannya melalui uji ahli dan uji pengguna serta dinyatakan layak digunakan. Langkah kelima, partisipasi peserta pelatihan untuk mengetahui dampak sebelum dan sesudah diberikan pelatihan pengambilan keputusan moral. Langkah keenam, dilakukan evaluasi dan revisi.

Setelah dilakukan pengembangan tersebut maka peneliti bekerjasama dengan guru BK SMAN 1 Durenan untuk mengadakan pelatihan pengambilan keputusan moral di SMA. Sekolah dianggap sebagai tempat latihan moral bagi generasi muda. Pelatihan moral tersebut dapat diimplementasikan dalam kurikulum dan kegiatan sekolah. Kegiatan melatih siswa dalam pengambilan keputusan moral dapat menggunakan media komik. Media ini dipilih karena menarik dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Pendapat ini sesuai dengan penelitian mengenai penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Puspitorini, Prodjosantoso, Subali, & Jumadi, 2014).

Komik tidak hanya bertujuan menghibur saja, namun juga bertujuan untuk mengomunikasikan ilmu pengetahuan dan dapat memberikan pengetahuan yang mendidik kepada para pembaca tentang beberapa konsep atau tema ilmiah non-fiksi (Tatalovic, 2009). Hal ini menjadikan komik dapat masuk ke ranah dunia pendidikan sebagai salah satu sarana pemberian layanan bimbingan dan konseling yang menarik. Terbukti pada anak-anak usia 8—14 tahun dan remaja usia 15—18 tahun cenderung tertarik dengan komik karena menyukai dari segi cerita yang tersaji dan mudah untuk dibaca (Sones, 1944). Selain itu, penelitian pada 419 anak di sekolah menengah menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dengan buku kumpulan cerita (66%) dan komik (65%) (Worthy, Moorman, & Turner, 1999). Hal ini disebabkan karena buku cerita dan komik menyediakan wacana umum yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman mengenai suatu hal yang menyenangkan. Tentu hal ini dapat disimpulkan bahwa komik merupakan bahan bacaan yang menyenangkan bagi siswa di sekolah.

Pelatihan ini tidak hanya menggunakan media komik, tetapi juga menggunakan media koran. Penggunaan koran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca. Pemanfaatan media koran dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan tanya jawab. Hal ini sesuai dengan pelatihan yang dilaksanakan oleh guru BK SMAN 1 Durenan, melalui bahan bacaan kasus di berita, siswa dapat melatih kemampuan mengambil keputusan moral.

Penggunaan media komik dan koran telah terbukti memiliki manfaat dalam pelatihan pengambilan keputusan moral. Hal ini terlihat dari hasil penghitungan statistik yang menunjukkan, penggunaan media film lebih unggul dibandingkan penggunaan media komik dan koran. Hasil ini diperkuat dengan hasil penelitian media film memiliki banyak kelebihan dalam proses pembelajaran bagi 50 pemelajar (Lontar, 2010). Kelebihan ini antara lain membuat pembelajaran menarik (24%), merangsang imajinasi (36%), merangsang pemikiran kritis (52%), mempermudah untuk menjelaskan peristiwa (48%), mengkonkretkan abstrak (70%), mempermudah individu mengingat dan memahami suatu peristiwa (76%), media audio visual yang menarik (24%), dan dapat meningkatkan hasil belajar (58%).

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan penggunaan film, komik, dan media koran dapat digunakan dalam pelatihan pengambilan keputusan moral. Hal ini di dasarkan pada hasil analisis menggunakan uji Friedman menggunakan IBM SPSS 24 yang menunjukkan adanya perbedaan nilai antara penggunaan media film, media komik dan penggunaan media koran sebagai media pelatihan pengambilan keputusan moral. Pada uji statistik tersebut menunjukkan bahwa film menempati urutan pertama (2.33), media koran menempati urutan kedua (2.07), dan media komik menempati urutan ketiga (1.60).

Peneliti selanjutnya hendaknya meneliti penggunaan media film, media koran, dan media komik untuk pelatihan pengambilan keputusan moral di tingkat SMA/SMK/MA untuk mengetahui kemandirian dari penggunaan media tersebut sebagai media dalam pelatihan pengambilan keputusan moral.

DAFTAR RUJUKAN

- Baker, D. F. (2014). When Moral Awareness Not Enough: Teaching Students to Recognize Social Influence. *Journal Management Education*, 38(4), 511–532.
- Berndt, T. J. (1979). Development Change in conformity to peer and parent. *Developmental Psychology*, 15(6), 608–616.
- Drumwright, M., (2015). Behavioral Ethic and Teach Ethic Decision Making. *Decision Sciences Journal Innovative Education*, 13(3), 431–458.
- Hill, M., Glaser, K., & Harden, J. (1998). Feminist Model Ethical Decision Making. *Women & Therapy*, 21(3), 101–121.
- Jones, T. M. (1991). Ethical Decision Making Individuals Organizations: An Academy of Management. *The Academy of Management Review*, 16(2), 366.
- Lambi, G. W. (2010). Social-Cognitive, Ethical and Legal Knowledge, and Ethical Decision Making of Counselor Education Students. *Counselor Education & Supervision*, 49(June), 228–247.
- Lambi, G. W. (2011). Ego Ethical Decision-Making Legal and Ethical Knowledge School Counselor. *Journal of Adult Development*, 18(1), 50–59.
- Lontar, J. S. (2010). Kelebihan & Kelemahan Film sebagai Media Pembelajaran Sejarah, 7(2), 61–72.
- Puspitorini, R. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420.
- Tatalovic, M. (2009). Science comic as tools for science education and communication: A Brief, Exploratory Study. *Journal of Science Communication*, 8(4).
- Teper, R. (2011). Are we more moral than we think?: Exploring the role of affect in moral behavior and moral forecasting. *Psychological Science*, 22(4), 553–558.
- Worthy, J., Moorman, M., & Turner, M. (1999). What Johnny likes to read is hard to find in school. *Reading Research Quarterly*, 34(1), 12–27.
- Darni. (2015). Penggunaan Media Koran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Memindai di Sekolah Dasar. *Pena*, 5(1), 32–54.
- Smaldino, S. E. (2014). *Instructional Technology & Media for Learning*. Terjemahan Arif Rahman. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.