

PENANAMAN NILAI KARAKTER TANGGUNG JAWAB DAN KERJA SAMA TERINTEGRASI DALAM PERKULIAHAN ILMU PENDIDIKAN

Rukiyati, Y. Ch. Nany Sutarini, P. Priyoyuwono
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Neberi Yogyakarta
e-mail: ruki1961@yahoo.com; nany_yull@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penanaman nilai tanggung jawab dan kerja sama dan menganalisis hasil belajar mahasiswa mengenai nilai-nilai tanggung jawab dan kerja sama yang dilaksanakan secara terpadu di dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif–naturalistik interpretif. *Setting* penelitian adalah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Subjek penelitian adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Kelas E dan mahasiswa Pendidikan Kepe-
latihan Olahraga (PKO) Kelas A yang mengambil matakuliah Ilmu Pendidikan. Penentuan subjek pe-
nelitian dilakukan secara purposif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan obser-
vasi kelas. Keabsahan data diperoleh dengan triangulasi sumber dan metode. Analisis data meng-
gunakan model Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran nilai tang-
gung jawab yang diintegrasikan ke dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan telah berjalan baik melalui
penugasan kelompok dengan pokok bahasan: Pemikiran dan Karya-karya Tokoh Pendidikan. Proses
pembelajaran nilai kerja sama telah berhasil diintegrasikan di dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan
dengan pokok bahasan: Kompetensi Guru Profesional, dengan metode permainan “Amplop”. Hasil
pembelajaran nilai-nilai tanggung jawab dan kerja sama telah sesuai dengan yang diharapkan. Subjek
mengetahui, merasakan arti penting nilai tanggung jawab dan kerja sama serta melaksanakan nilai-
nilai tersebut dengan berpartisipasi di dalam kelompok. Nilai-nilai pengiring yang muncul selama
proses pembelajaran, yaitu nilai keakraban, keluasan wawasan, kreativitas, dan suasana perkuliahan
menjadi lebih aktif.

Kata Kunci: *penanaman nilai, kerja sama, tanggung jawab, pendidikan karakter*

THE NURTURANCE OF THE VALUES OF RESPOSIBILITY AND COOPERATION INTEGRATED IN THE EDUCATIONAL SCIENCE COURSE

Abstract: This research aimed at describing the process of inculcation of the values of responsibility and cooperation, and the students' learning outcomes on the values of responsibility and cooperation, conducted integratedly in the course of Educational Science (*Ilmu Pendidikan*). This research employed interpretive qualitative-naturalistic approach. The setting of the research was the Faculty of Sports, Yogyakarta State University. The subjects were all the students of Class E majoring in Physical Edu-
cation, Health, and Recreation or Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) and the stu-
dents of Class A majoring in Sport Coaching Education or Pendidikan Kepeleatihan Olahraga (PKO).
The subjects were determined purposively. Data were collected through interview and classroom
observation. The validity of the data was obtained through the triangulation of the sources and
methods. The data were analyzed using the analysis model of Miles and Huberman. The results of the
research proved that the teaching and learning process of the value of responsibility integrated in the
Educational Science class was well done through group assignments with the topics of: *Pemikiran dan
Karya-karya Tokoh Pendidikan* (Thoughts and Works of Figures in Education). The teaching and
learning process of the value of cooperation has been successfully integrated in the Educational
Science course under the topic of Professional Teacher's Competence, using the “Envelope” game
technique. The results of the teaching and learning of the values of responsibility and cooperation
already met the expected outcomes. The subjects understood and internalized the essence of the
values of responsibility and cooperation, and implemented the values by taking part in group acti-
vities. Supporting values that emerged during the teaching and learning process were; good rapports,
breadth of insights, creativity, and a more active class atmosphere.

Keywords: *valuenurturance, cooperation, responsibility, character education*

PENDAHULUAN

Fenomena degradasi moral dan meningkatnya kekerasan mengindikasikan bahwa pendidikan belum sepenuhnya berhasil dalam membangun karakter peserta didik menjadi orang baik. Patut diduga salah satu sebabnya karena pendidikan nilai belum bersifat komprehensif, melainkan lebih bersifat kognitif (pengajaran nilai).

Pendidikan sesungguhnya bertujuan untuk memanusiakan manusia. Ketika seorang anak manusia lahir ke dunia, ia dibekali dengan berbagai potensi yang harus diaktualisasikan. Proses aktualisasi potensi secara sengaja inilah yang merupakan proses pendidikan. Proses ini berlangsung sampai seorang anak mencapai kedewasaan. Kedewasaan diri dapat ditunjukkan juga dengan kepribadian yang matang yaitu kepribadian yang menunjukkan karakter diri sebagai manusia yang baik, manusia yang mengaktualisasikan nilai-nilai kebenaran dan kebaikan dalam hidupnya. Dengan kata lain, pendidikan mempunyai dua tujuan utama, yaitu peserta didik menjadi cerdas sekaligus baik. Dengan ungkapan yang hampir sama, Thomas Armstrong (2006:39) mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mendukung, mendorong, dan memfasilitasi perkembangan siswa sebagai manusia yang utuh (*a whole human being*).

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana termaktub di dalam peraturan perundang-undangan sejak dahulu sampai sekarang, diketahui bahwa rumusan tujuan manusia baik berjalan seiring dengan tujuan manusia cerdas (pintar). Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman

dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dari rumusan ini tampak bahwa tujuan pendidikan adalah mengusahakan agar peserta didik menjadi orang yang baik dan cerdas.

Pendidikan erat kaitannya dengan nilai-nilai, bahkan pendidikan itu mengandung nilai objektif. Salah satu nilai yang penting dalam pendidikan adalah nilai moral. Kneller (1971:29) mengatakan bahwa *"Education is widely regarded as a moral enterprise. Teachers are always drawing attention to what ought to be said and done and how students ought to behave. They are concerned with imparting moral values and improving individual and social behavior."*

Pendidikan secara luas dipandang sebagai sebuah usaha moral. Para guru selalu menaruh perhatian pada apa yang seharusnya dikatakan dan dilakukan serta bagaimana peserta didik seharusnya berperilaku. Mereka memperhatikan sekali pada upaya penanaman nilai-nilai moral dan meningkatkan perilaku individual maupun sosial peserta didik mereka. Jauh sebelumnya, John Dewey telah mengemukakan hubungan antara moral dan karakter. Di dalam bukunya, *Democracy and Education*, Dewey (1916: 216) mengatakan bahwa:

"Morals concern nothing less than the whole character, and the whole character is identical with the man in all his concrete make-up and manifestations. To possess virtue does not signify to have cultivated a few namable and exclusive traits; it means to be fully and adequately what one is capable of becoming through association with others in all the offices of life. The moral and the social quality of conduct are, in the last analysis, identical with each other."

Masalah moral berhubungan dengan keutuhan karakter dan karakter yang utuh identik dengan seorang manusia dalam manifestasinya yang konkret. Memiliki kebajikan tidak sama dengan telah tertanamnya perilaku eksklusif tertentu. Memiliki kebajikan tampak nyata dalam diri seseorang ketika ia mampu berhubungan dengan yang lain dalam segala bidang kehidupan. Moral dan kualitas sosial dalam perilaku manusia adalah identik satu sama lain. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai moral tercermin dalam karakter manusia.

Thomas Lickona (2008) mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah upaya mengembangkan kebajikan sebagai fondasi dari kehidupan yang berguna, bermakna, produktif dan fondasi untuk masyarakat yang adil, penuh belas kasih dan maju. Karakter yang baik meliputi tiga komponen utama, yaitu: *moral knowing*, *moral feeling*, *moral action*. *Moral knowing* meliputi: sadar moral, mengenal nilai-nilai moral, perspektif, penalaran moral, pembuatan keputusan dan pengetahuan tentang diri. *Moral feeling* meliputi: kesadaran hati nurani, harga diri, empati, mencintai kebaikan, kontrol diri dan rendah hati. *Moral action* meliputi kompetensi, kehendak baik dan kebiasaan. Penelitian Shea & Murphy (2009:121-140) di sebuah sekolah dasar di Miami, Florida, Amerika Serikat yang melaksanakan pendidikan nilai mengacu pada *Australian Values Education Good Practices Schools Project (VEGPS)* berjudul *Aventura City of Excellence School (ACES)*. Sekolah ini telah berhasil mewujudkan dan mendukung, baik keunggulan akademik maupun pengertian dan tanggung jawab bagi pilihan nilai-nilai sosial dan personal yang bermanfaat, tidak hanya bagi peserta didik itu sendiri, tetapi juga sekolah, komunitas dan dunia. Hal ini sejalan dengan pendapat Thompson (2004:2) yang mengatakan bah-

wa pendidikan karakter yang diformalkan juga memberikan jalan bagi publik yang terikat dengan sekolah dan masyarakat yang lebih luas untuk bersama-sama mengembangkan pemahaman bersama akan nilai-nilai yang diinginkan untuk semua anak. Nilai-nilai yang disetujui bersama oleh komunitas menjadi fondasi bagi kurikulum formal dan informal di sekolah.

Perguruan tinggi merupakan lembaga akademik dengan tugas utamanya menyelenggarakan pendidikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Penyelenggaraan pendidikan mencakup upaya pembentukan kepribadian mahasiswa sehingga menjadi orang yang cerdas sekaligus berkarakter baik. Oleh sebab itu, berbagai program dirancang dan diimplementasikan untuk mencapai tujuan tersebut. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) memiliki komitmen untuk melaksanakan dan mengawal pembentukan karakter bangsa Indonesia. Sebagai institusi pendidikan tinggi yang memiliki visi menghasilkan insan yang bertakwa, mandiri, dan cendekia, UNY mempunyai tanggung jawab dalam pengembangan manusia bermoral baik, manusia yang cerdas dalam pemikiran, dan mandiri dalam hidup, serta dapat bekerja sama secara sinergis dalam melakukan tugas kehidupan. Itulah ciri manusia yang berkarakter mulia. Pengembangan karakter mulia menjadi tugas yang tidak dapat ditinggalkan apabila mahasiswa diharapkan menjadi pemimpin yang memegang amanah masyarakat dalam tugas/jabatannya (Tim Pendidikan Karakter, 2012: 4).

Dalam hal proses, model pembelajaran terpadu yang bersifat tematik dipandang tepat untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam matakuliah tertentu. Tema-tema yang mengacu pada nilai-nilai target yang akan dikembangkan UNY meliputi: ketaatan beribadah, kejujuran, tang-

gung jawab, kedisiplinan, kerja sama, kepedulian, dan hormat pada orang lain. Dengan demikian, diharapkan penguasaan konsep, keterampilan, dan pengamalan nilai-nilai tersebut dapat berlangsung intensif dan lebih bermakna karena dikembangkan lewat berbagai bidang ilmu yang diperlukan dalam kehidupan (Tim Pendidikan Karakter, 2012: 17).

Terkait pendidikan karakter di UNY, metode pembelajaran juga dirancang secara komprehensif yang merujuk pada pendapat Kirchensbaum (1995:6), yaitu meliputi metode inkulkasi nilai, keteladanan nilai, fasilitasi nilai dan pengembangan keterampilan nilai; masing-masing dengan beragam strategi penerapannya. Penanaman nilai seyogyanya dikembangkan di dalam proses pembelajaran dengan menggunakan beragam strategi yang menarik seperti permainan dan analogi sehingga tidak semata-mata bersifat menggurui, melainkan membangun kesadaran dan perasaan moral dalam diri peserta didik dan pada gilirannya hal tersebut diharapkan akan berdampak positif pada tindakan moralnya.

Berkenaan dengan latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai implementasi pendidikan karakter terpadu dengan model tematik nilai-nilai tanggung jawab dan kerja sama di dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan di Ilmu Pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) UNY. Permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana proses pembelajaran nilai-nilai tanggung jawab dan kerja sama terintegrasi di dalam perkuliahan UNY. Masalah yang lain adalah bagaimana hasil pembelajaran nilai-nilai tanggung jawab dan kerja sama diintegrasikan di dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan di FIK UNY.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif naturalistik-interpretif. Sebagaimana dinyatakan oleh Noeng Muhandjir (2007:161) bahwa model penelitian naturalistik merupakan model yang telah menemukan karakteristik kualitatif yang sempurna. Artinya, bahwa sudah jelas kerangka pemikirannya, filsafat yang melandasinya, ataupun operasionalisasi metodologinya sebagai bangunan paradigma keilmuan, bukan sekedar reaktif atau menggugat paradigma keilmuan kuantitatif (Muhadjir, 2007:136-140). Latar (*setting*) penelitian ditentukan secara purposif berkenaan dengan pertimbangan tujuan penelitian. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Subjek penelitiannya adalah mahasiswa Prodi PJKR kelas E dan PKO kelas A FIK UNY yang mengambil matakuliah Ilmu Pendidikan. Penelitian dilakukan terhadap subjek dengan pendekatan komprehensif agar diperoleh pemahaman yang mendalam berhubungan dengan aspek-aspek dalam pendidikan nilai. Penentuan subjek penelitian ditentukan secara purposif sesuai tujuan penelitian. Besaran subjek ditetapkan atas prinsip kejenuhan informasi (Muhadjir, 2011:207). Objek penelitian dalam penelitian kualitatif berupa situasi yang wajar (*natural setting*). Objek penelitian dalam penelitian kualitatif berupa situasi yang wajar (*natural setting*). Objek ditelaah secara holistik sebagaimana adanya (situasi yang wajar) berupa fenomena perkuliahan Ilmu Pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai kerja sama dengan menggunakan metode permainan dan penugasan dalam proses belajar mengajar yang ditunjukkan oleh sikap, pendapat dan pandangan mahasiswa, interaksi yang terjalin antarmahasiswa di dalam proses belajar-mengajar, komunikasi yang terjalin

antarmahasiswa semuanya sebagai satu kesatuan dan keutuhan. Penelitian dimulai dengan praobservasi dan wawancara pendahuluan kemudian dilanjutkan dengan wawancara mendalam dan observasi di dalam kelas.

Metode Pengumpulan Data

Data tentang proses pembelajaran tematik nilai-nilai target dalam perkuliahan dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi audio-visual. Data tentang hasil belajar berupa *moral knowing* dikumpulkan dengan wawancara mendalam mengacu pada pedoman wawancara, hasil belajar *moral feeling* dikumpulkan dengan menggunakan wawancara dan pedoman observasi, data tentang *moral action* dikumpulkan dengan observasi dan wawancara serta penugasan mahasiswa untuk membuat refleksi pembelajaran.

Kredibilitas dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan triangulasi sumber ganda (Muhadjir, 2011:211), triangulasi metode dan triangulasi hasil (Alwasilah, 2003:181). Triangulasi sumber ganda dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sama terhadap subjek yang berbeda. Dari jawaban-jawaban yang konsisten di antara subjek-subjek yang berbeda tersebut disimpulkan bahwa data yang diperoleh telah kredibel.

Selain triangulasi sumber, untuk memperoleh data yang kredibel, peneliti juga melakukan triangulasi metode, yaitu metode wawancara dan metode observasi. Data hasil wawancara dicocokkan dengan data hasil observasi sehingga diperoleh data yang kredibel. Ketika ada data yang tidak cocok antara hasil wawancara dan observasi, peneliti meminta klarifikasi dari subjek penelitian (*member checks*) mengenai ketidakcocokan data tersebut sehingga diperoleh data baru yang lebih kredibel.

Data yang telah diperoleh dari subjek penelitian dengan aneka macam cara sebagaimana disebutkan di muka diproses melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, kemudian dilakukan analisis. Analisis data kualitatif tetap menggunakan kata-kata, yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas. Analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles & Huberman, 1992:15-21).

Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data "kasar" yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan dalam bentuk kartu. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung sampai laporan akhir lengkap tersusun. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggosongkan, mengarahkan, membuang kartu data yang tidak diperlukan dan mengorganisasi data yang relevan dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

Penyajian data merupakan alur kedua dari kegiatan analisis. Penyajian diartikan sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang digunakan meliputi berbagai jenis gambar, tabel, dan daftar. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah di-raih.

Penarikan kesimpulan/verifikasi, dilakukan dengan peninjauan ulang terhadap seluruh catatan lapangan, memikirkan kembali data yang telah diinterpretasi dan berdialog dengan tim peneliti untuk me-

ngembangkan "kesepakatan intersubjektif". Jadi, makna-makna yang muncul dari data dicoba untuk diuji terus kebenarannya, kekokohnya dan kecocokannya (validitas) sehingga kesimpulan yang diperoleh tetap berpijak pada kenyataan empiris yang ada di lapangan. Kegiatan analisis data yang terdiri dari tiga alur ini merupakan proses siklus dan interaktif, sehingga terdapat gerakan bolak-balik di antara kegiatan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan selama sisa waktu penelitian.

Sebagai kerangka kerja awal disiapkan rencana domain yang akan diungkap. Setelah penelitian berlangsung, ternyata ada banyak domain baru yang muncul. Domain atau tema-tema yang muncul merupakan hasil analisis makna terhadap data yang telah diperoleh. Data hasil wawancara diketik dengan file: Analisis Data, dibuat deskripsinya serta dianalisis tema-tema yang muncul. Setelah itu, data dalam file dicetak di atas lembaran-lembaran kertas A-4 (kuarto), dan digunting per tema, ditempelkan/dilem di kartu data yang telah disiapkan. Setelah itu dilakukan pengelompokan kartu data berdasarkan domain-domain yang sama sampai habis.

Data hasil observasi langsung ditulis di dalam jurnal lapangan dan beberapa di antaranya dibuat rekaman audio-visualnya. Setelah itu, catatan jurnal lapangan dibuka kembali, dianalisis domain-domain yang muncul, dan dicatat langsung pada kartu data. Setelah itu, data dibaca ulang, diberi catatan-catatan reflektif untuk mempertajam analisis, baru kemudian dilakukan pengelompokan berdasarkan domain yang sama/berkaitan. Demikian pula data hasil dokumentasi yang telah direkam sendiri oleh tim peneliti, dilakukan hal yang sama seperti data observasi.

HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan kampus Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang berlokasi di Jalan Kolombo Yogyakarta. Ruang-ruang yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran adalah ruang B27. 102 dan B27. 202. Selain itu, digunakan pula taman dan gazebo di halaman kampus FIK untuk melaksanakan perkuliahan dengan metode permainan. Perkuliahan Ilmu Pendidikan yang mengintegrasikan nilai kerja sama dan tanggung jawab dilaksanakan setiap hari Senin pukul 10.40 sampai dengan 12.20 bertempat di ruang B27.102 untuk program studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO) dan hari Jumat, pukul 13.00 sampai dengan 14.40 di ruang B27.201 untuk program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) sejak 15 November sampai dengan 27 Desember 2012.

Pendekatan terpadu nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan dirancang dengan menggunakan metode penugasan dan permainan. Dalam hal ini, nilai-nilai kerja sama diintegrasikan dengan pokok bahasan mengenai empat kompetensi guru. Kompetensi yang terkait dengan nilai-nilai kerja sama adalah kompetensi sosial dan kompetensi pedagogik, sedangkan kompetensi yang terkait dengan nilai-nilai tanggung jawab adalah kompetensi kepribadian dan kompetensi akademik.

Perkuliahan berlangsung lancar dan menyenangkan. Sebagaimana telah menjadi karakteristik mahasiswa FIK yang selalu ramah, sopan, penuh canda, dan juga sering "ramai" sehingga dosen harus pandai-pandai untuk menyampaikan materi dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan. Selain itu, yang tidak kalah penting adalah bahwa dosen harus menggunakan

metode yang beragam untuk setiap pertemuan sehingga mahasiswa menjadi aktif dalam perkuliahan.

Pembelajaran Nilai Tanggung Jawab dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan

Proses Penugasan

Sebelum perkuliahan dilaksanakan, tim peneliti telah mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tujuan penelitian. Perangkat yang dimaksud adalah Silabus Mata Kuliah dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dimodifikasi sesuai dengan pendekatan terpadu nilai tanggung jawab dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan. Pokok bahasan: Tujuan Pendidikan mengkaji berbagai tujuan pendidikan dari pendapat para ahli dan dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk menanamkan dan mengembangkan nilai tanggung jawab dan kerja sama dalam diri mahasiswa telah dilakukan dengan metode penugasan kelompok. Pada awal November 2012, mahasiswa diberi tugas untuk menyajikan sumbangan pemikiran para tokoh pendidikan, baik dari Indonesia maupun manca negara. Rincian tugas mencakup: (1) Riwayat Hidup Tokoh; (2) Pandangan Tokoh mengenai Pendidikan; (3) Karya-karya yang Dihasilkan; dan (4) Nilai-nilai yang Dapat Diteladani. Tugas tersebut harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok satu minggu kemudian.

Dari sisi proses, penugasan tersebut telah membuat kelas menjadi aktif. Mahasiswa bekerja membentuk kelompok sendiri terdiri atas 3-4 orang, kemudian mereka berbagi tugas mencari sumber mengenai tokoh yang harus dideskripsikan dalam bentuk display dan kemudian dipresentasikan. Penyajian tugas dalam bentuk *powerpoint* atau *display* dari kertas karton. Setelah

itu, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil temuannya dan ditanggapi oleh teman-teman mahasiswa dari kelompok lainnya. Presentasi dapat berjalan lancar karena mahasiswa tampak telah siap dengan tugas yang diberikan.

Dari informasi yang dihimpun diperoleh penjelasan bahwa masing-masing anggota kelompok telah berpartisipasi secara aktif di dalam mencari sumber-sumber bacaan. Umumnya mereka lebih senang mencari sumber dari internet untuk tokoh-tokoh pendidikan dibandingkan dengan pergi ke perpustakaan. Alasannya, tidak banyak buku-buku yang tersedia di perpustakaan yang membahas pandangan atau pemikiran tokoh-tokoh pendidikan. Tokoh-tokoh pendidikan yang dibahas adalah Ki Hadjar Dewantara, Driyarkara, Muh. Syafei, A. Malik Fajar, K. H. Ahmad Dahlan, Comenius, John Locke, Froebel, John Dewey, dan Paulo Freire.

Secara keseluruhan mahasiswa telah menyelesaikan tugasnya di kelompok masing-masing sehingga tugas dapat dipresentasikan tepat waktu. Hal ini menunjukkan pula bahwa mahasiswa telah memahami dan melaksanakan nilai tanggung jawab untuk kesuksesan bersama. Walaupun pada bagian-bagian tertentu, ada mahasiswa yang membuat *display* dengan lengkap, tetapi ada pula mahasiswa yang membuat *display* dengan uraian/penjelasan yang minimalis. Untuk perbedaan tersebut, dosen memberikan balikan dan pujian di dalam kelas kepada kelompok yang telah bekerja dengan bersungguh-sungguh. Demikian pula, dosen memberikan penilaian yang berbeda pula: *display* yang lengkap dan indah memperoleh nilai tinggi yaitu 90 – 100, sedangkan *display* lengkap tetapi kurang indah mendapat nilai 80 – 89, dan *display* yang kurang lengkap hanya diberi nilai 70 – 79. Dari 10 *display* yang telah dinilai

diperoleh hasil bahwa ada dua display yang memperoleh nilai 95, dan empat display memperoleh nilai 85 – 86, sedangkan dua sisanya hanya memperoleh nilai 75.

Hasil Refleksi Mahasiswa

Setelah masing-masing kelompok mahasiswa selesai mempresentasikan karya mereka, setiap mahasiswa ditugaskan oleh dosen membuat refleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Berikut ini adalah sebagian refleksi mahasiswa yang dimaksud:

“Saya senang ketika diberi tugas presentasi tokoh. Kelompok kami mencari sumber dari internet mengenai tokoh itu ... soalnya di perpustakaan bukunya udah kuno-kuno dan gak ada tokoh pendidikan yang kami pilih. Jadinya, kami mencari di internet. Dengan penugasan ini kami jadi tambah akrab dan harus bertanggung jawab agar tugas ini sukses.” (Sardi/W/28/11/12).

Refleksi mahasiswa yang lain:

“Awalnya kami bingung mau ngapain, tapi setelah berdiskusi agak lama, kami putuskan mencari sumber bersama-sama, kan ini tanggung jawab bersama. Kami pergi ke perpustakaan pusat. Eee... di sana kami tidak mendapatkan bukunya. Terus kami pergi ke warnet. Syukurlah di sana ada banyak info tentang Kiyai Dahlan. Setelah itu, kami membuat *display* itu bersama-sama juga. Jadi, ingat dulu waktu buat mading.” (Rino/W/28/11/12).

Dari refleksi tersebut diperoleh hasil yang positif. Umumnya, para mahasiswa merasa senang dengan pemberian tugas membuat karya secara berkelompok. Mereka mencari sendiri tokoh pendidikan yang diinginkan untuk ditampilkan dan sumber-sumber rujukan terkait pemikiran dan karya-karya tokoh tersebut. Mereka juga yang merancang *display* yang akan ditampilkan di muka kelas. Mereka tidak

mengeluh walaupun diberi tugas, justru mereka merasa penugasan itu bermanfaat bagi kebersamaan mereka. Jadi, dapat dinyatakan bahwa penanaman nilai tanggung jawab dalam diri mahasiswa telah dapat dilaksanakan dengan baik melalui perkuliahan Ilmu Pendidikan subpokok bahasan Pemikiran dan Karya Tokoh-tokoh Pendidikan.

Penanaman Nilai-nilai Kerja sama dan Berbagi melalui Permainan “Amplop”

Setelah selesai penugasan tokoh-tokoh pendidikan, dosen menyusun rencana perkuliahan yang mengintegrasikan nilai-nilai kerja sama dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan dengan Pokok Bahasan Kompetensi Guru Profesional melalui strategi Permainan “Amplop”. Permainan “Amplop” dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok terdiri dari lima orang.
- Masing-masing kelompok membuat *yel-yel* terlebih dahulu.
- Masing-masing orang mendapat *amplop* yang berisi 3 macam potongan bidang yang tidak beraturan.
- Setiap anggota kelompok ditugaskan untuk membentuk bidang kotak (bidang sama sisi) yang ukurannya sama dengan anggota yang lain.
- Peserta hanya boleh menerima dan atau memberi potongan bidang pada temannya.
- Peserta dilarang berbicara baik lisan, tulisan maupun isyarat.
- Peserta dilarang mengambil milik temannya walaupun dia mengetahui bahwa potongan bidang milik temannya cocok untuk melengkapi bidang kotak miliknya.
- Kelompok yang pesertanya sudah dapat membentuk kotak seluruhnya dengan

sempurna dinyatakan sebagai pemenang.

- Kelompok yang selesai menyelesaikan kotaknya mengakhiri permainan dengan meneriakkan yel-yel masing-masing untuk merayakan keberhasilannya.

Makna permainan ini sarat dengan nilai-nilai karakter, yaitu kerja sama, pentingnya komunikasi, nilai berbagi, taat pada aturan dan juga nilai kejujuran. Nilai-nilai tersebut sangat diperlukan oleh seorang guru profesional.

Sebagaimana diketahui bahwa salah satu kompetensi guru profesional adalah kompetensi sosial. Seorang guru profesional harus dapat berkomunikasi dengan efektif dengan peserta didik, kolega dan masyarakat luas. Demikian pula seorang guru harus dapat bekerja sama dengan sesama guru untuk mencapai tujuan pendidikan/persekolahan. Seorang guru juga harus saling berbagi dengan sesama dan orang lain, baik berbagi ilmu, ketrampilan dan wawasan dan bimbingan untuk kebaikan peserta didiknya dan masyarakat pada umumnya. Seorang guru harus menjunjung tinggi kejujuran dalam segala ucapan dan tindakan di manapun ia berada. Seorang guru juga harus mentaati peraturan dan norma-norma hidup bermasyarakat yang telah ditetapkan bersama.

Di dalam proses permainan pada kelas PKO-A terjadi hal-hal sebagai berikut. Ada delapan kelompok yang bermain: A, B, C, D, E, F, G dan H. Pada awalnya, peserta hanya diam dan saling lirik potongan kertas temannya. Beberapa detik kemudian ada peserta yang menggunakan bahasa isyarat dan mengambil milik temannya. Peneliti mencatatnya sebagai pelanggaran dan menegur peserta. Dari salah seorang peserta di kelompok E ada yang berinisiatif memberi teman potongan ker-

tas miliknya. Setelah itu teman-teman yang lain mengikuti karena merasa bahwa temannya lebih membutuhkan potongan kertas itu dibanding dirinya, tetapi dia sendiri akhirnya tidak punya potongan kertas, karena tidak ada yang memberi. Setelah agak lama, barulah teman lainnya memberi potongan kertas sehingga dia sendiri dapat membuat kotak. Kelompok inilah yang pertama kali selesai menyusun 6 kotak kertas tersebut. Setelah selesai, kelompok meneriakkan yel-yelnya. Dengan demikian, kelompok E menjadi pemenang. Setelah kelompok E selesai, masing-masing kelompok yang lain terpacu untuk menyelesaikannya sehingga akhirnya ada 6 kelompok yang dapat menyelesaikan permainan, sedangkan 2 kelompok yang lain tidak selesai disebabkan ada kesalahan dalam penyusunan dan pembagian potongan kertas.

Setelah permainan selesai, peserta diminta tanggapan dan merefleksikan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam permainan tersebut. Tanggapan dan refleksinya bermacam-macam, tetapi pada umumnya peserta telah menangkap dan merasakan pentingnya nilai kerja sama, komunikasi, dan saling berbagi di dalam kehidupan, terlebih bagi seorang guru. Ketika ditanyakan kepada peserta: "Bagaimana rasanya tidak boleh berkomunikasi? Ada 16 subjek yang ditanya dan umumnya menyatakan bahwa ada kesulitan dan perasaan tidak menyenangkan ketika tidak boleh berkomunikasi, baik secara lisan, maupun tulisan dan isyarat. Tabel 1 berisi komentar atau pernyataan subjek penelitian.

Untuk aturan ke-2, peserta hanya boleh memberi, subjek mempunyai jawaban yang beragam, tetapi umumnya mereka sudah dapat menangkap apa makna dari aturan permainan tersebut. Sebab-sebab tindakan berbagi potongan bidang menu-

rut subjek adalah sebagai berikut: agar pasangannya tidak terpecah-pecah, hanya memberi tak harap kembali, agar temannya berhasil membuat kotak, dan agar kelompoknya menang. Jadi, ada beragam perasaan yang diutarakan oleh para peserta yang intinya bahwa mereka memahami makna memberi atau berbagi. Hal itu lebih jelas lagi tampak dalam refleksi mahasiswa tentang manfaat permainan "Amplop" adalah: (1) melatih kesabaran; (2) lebih berpikir logis dan kritis; (3) melatih kerja sama; (4) saling membantu; (5) melatih konsentrasi; dan (6) pentingnya komunikasi. Dari refleksi subjek terhadap permainan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek telah dapat memahami *moral knowing* dan *moral feeling* sekaligus juga *moral action* yang terkandung di dalamnya.

Tabel 1. Komentar Pemain "Amplop"

No.	Sandi Subjek	Komentar/Pernyataan
1.	Rn	Bicara itu kebiasaan, jadi reflek karena tidak bisa <i>nahan</i> .
2.	Ad	Karena permainan kelompok jadi harus memberi masukan
3.	Im	Sulit mengakses informasi
4.	Rz	Sulit menyampaikan apa yang dirasakan
5.	Rd	Tidak bisa melaksanakan tugas
6.	Mr	Merasa hidup sendiri
7.	Zn	Canggung
8.	Al	Ada yang kurang
9.	Pr	Sepi
10.	Rb	<i>Lost contact</i>
11.	Sn	<i>Geregetan</i>
12.	Sr	<i>Deg-degan</i>
13.	MI	Tidak bisa mengutarakan keinginan
14.	Sr	Terasa sangat hampa
15.	Sd	Takut tidak selesai
16.	Rm	Bagaimana teman mengerti keinginan kita?

PEMBAHASAN

Penanaman Nilai Tanggung Jawab

Sebagaimana telah dideskripsikan di muka, penanaman nilai tanggung jawab

telah dilakukan di dalam proses perkuliahan Ilmu Pendidikan dengan mengintegrasikan nilai tanggung jawab ke dalam subpokok bahasan "Sosok Guru Profesional", khususnya nilai tanggung jawab ini dikaitkan dengan kompetensi kepribadian dan sosial seorang guru. Tampaknya subjek penelitian telah mempunyai pemahaman moral, perasaan moral, dan tindakan moral dalam hal tanggung jawab secara baik. Hal itu terlihat dari pernyataan subjek ketika dilihat *display* hasil kerja kelompok maupun ketika diwawancarai bahwa ketika mereka diberi tugas.

Dari hasil wawancara juga diketahui bahwa selain upaya untuk menanamkan nilai tanggung jawab dalam diri masing-masing subjek, ada pula nilai lain yang mengiringinya yang dirasakan manfaatnya oleh subjek, yaitu adanya kebersamaan dan gotong royong untuk menyelesaikan tugas sehingga mereka menjadi lebih akrab dan memahami satu sama lain. Dalam praktiknya, nilai-nilai yang ditanamkan memang tidak berdiri sendiri, selalu ada nilai-nilai lain yang muncul sebagai dampak pengiringnya. Dapat pula nilai negatif yang muncul, tetapi dalam penelitian ini justru subjek merasakan dan mengalami adanya nilai-nilai positif yang muncul dalam pengalaman menyelesaikan tugas kelompok sehingga semakin memperkokoh nilai-nilai dalam dirinya dan diharapkan hal ini akan membentuk karakter mulia masing-masing subjek.

Subjek penelitian adalah mahasiswa calon guru olah raga sehingga penanaman nilai tanggung jawab sangat relevan diberikan kepada mereka sebagai upaya memperteguh nilai-nilai yang sudah mereka miliki. Diharapkan karakter mereka yang sudah baik akan menjadi semakin baik, sedangkan yang belum mempunyai kesadaran akan nilai tanggung jawab akan dapat

belajar nilai-nilai karakter dalam penugasan kelompok tersebut.

Penanaman Nilai Kerja Sama

Penanaman nilai kerja sama dengan media permainan "Amplop" merupakan sesuatu yang baru bagi subjek penelitian. Dari hasil pengamatan dan wawancara diketahui bahwa kerja sama dapat berjalan dengan baik bila ada komunikasi. Sebenarnya, pentingnya komunikasi dan perlunya kerja sama adalah nilai-nilai inti yang terkandung di dalam permainan ini.

Setelah permainan "Amplop" dilaksanakan di dalam proses perkuliahan Ilmu Pendidikan pada mahasiswa prodi PKO dan PJKR disimpulkan bahwa penanaman nilai kerja sama telah berhasil melatih subjek untuk memahami, merasakan dan berbuat untuk mewujudkan nilai kerja sama di dalam mencapai tujuan bersama.

Permainan "Amplop" dapat menjadi simulasi untuk mengetahui keadaan subjek dalam mengimplementasikan nilai-nilai kerja sama, saling berbagi, dan pentingnya komunikasi dalam kehidupan sehingga permainan ini merupakan media yang menarik bagi penanaman nilai-nilai karakter dan dapat diintegrasikan di dalam berbagai perkuliahan Mata Kuliah Dasar Kependidikan (MDK) yang lain, seperti Sosio-Antropologi Pendidikan, Bimbingan Konseling, dan lain-lain; tidak terbatas pada matakuliah Ilmu Pendidikan saja. Juga, penanaman nilai-nilai kerja sama dengan media permainan "Amplop" ini dapat pula dilakukan pada subjek penelitian dari berbagai program studi yang ada di lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta. Walaupun demikian, *moral action* yang dilaksanakan baru sebatas permainan, belum dalam kehidupan yang luas.

PENUTUP

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran nilai tanggung jawab yang diintegrasikan dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan telah berjalan dengan baik melalui penugasan membuat presentasi kelompok dengan pokok bahasan Pemikiran dan Karya-karya Tokoh-tokoh Pendidikan. Proses pembelajaran nilai kerja sama telah berhasil diintegrasikan di dalam perkuliahan Ilmu Pendidikan dengan pokok bahasan "Kompetensi Guru Profesional" dengan metode permainan "Amplop".

Simpulan yang lain adalah bahwa hasil pembelajaran nilai-nilai tanggung jawab dan kerja sama dapat dikatakan telah sesuai dengan yang diharapkan. Mahasiswa mengetahui adanya nilai-nilai positif dari tanggung jawab dan kerja sama yang harus diwujudkan untuk dapat menjadi guru yang profesional. Mahasiswa merasa senang dengan adanya tugas tersebut, mereka merasakan pentingnya tanggung jawab dan kerja sama. Selain itu, mahasiswa juga telah menunjukkan tindakan bertanggung jawab karena telah menyelesaikan tugas dengan baik. Ada pula nilai-nilai lain yang muncul di dalam penugasan dan permainan tersebut, yaitu dapat saling mengenal lebih akrab, memperluas wawasan Ilmu Pendidikan dari berbagai sumber, perkuliahan menjadi lebih *asyik* dan dapat mengeluarkan kreativitas masing-masing untuk kesuksesan bersama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selesainya penelitian dan penulisan artikel ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, kami tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada Dekan FIP UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian sekaligus memberi bantuan dana demi

terlaksananya penelitian. Selanjutnya, kami sangat berterima kasih kepada Dr. Mazuki, M.Ag. selaku Ketua Dewan Redaksi Jurnal *Pendidikan Karakter* yang telah membantu proses *editing* hingga selesainya artikel dan siap dimuat di jurnal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Chaedar, A. 2003. *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya Bekerjasama dengan Pusat Studi Sunda.
- Armstrong, Thomas. 2006. *The Best School: How Human Development Research Should Inform Educational Practice*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Dewey, John. 1916. *Democracy and Education* [versi elektronik]. Diambil pada tanggal 25 Februari 2010 dari [http://en.wikisource.org/wiki/Democracy and Education](http://en.wikisource.org/wiki/Democracy_and_Education).
- Kirschenbaum, Howard. 1995. *100 Ways to Enhance Values and Morality in Schools and Youth Settings*. Boston: Allyn and Bacon
- Kneller, George F. 1971. *Introduction to the Philosophy of Education*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Lickona, Thomas. 2008. *Effective Character Education*. Diambil pada tanggal 20 Februari 2008 dari www.cortland.edu/character/articles/char_v.asp.
- Miles & Huberman. 2004. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Muhadjir, Noeng. 2007. *Metode Keilmuan: Paradigma Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Edisi V (Revisi). Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Muhadjir, Noeng. 2011. *Metode Penelitian*. Edisi VI Pengembangan 2011. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Shea, Kathleen & Murphy, Katherine Bray. 2009. *A Perfect Match: Living Values Educational Program and Aventura City of Excellence School, USA*. [versi elektronik]. Diambil pada tanggal 15 Januari 2010 dari www.springer.com
- Thompson, Michael J. 2004. "Factors Associated with Successful Implementation of Character Education in Small Schools". *Disertasi Doktor University of Wisconsin* (2004). UMI Microfilm 3155194. Copyright 2005 by ProQuest Information and Learning Company.
- Tim Pendidikan Karakter. 2012. *Panduan Pendidikan Karakter dan Pengembangan Kultur di Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: Pusat Pendidikan Karakter dan Pengembangan Kultur – LPPMP UNY.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.