

**Lomba Karya Inovatif Produktif
1999/2000**

Bidang Pendidikan

Penggunaan Media *Interactive Visual Cards* (IVC)
untuk Meningkatkan Perilaku Moral Pelajar



Disusun Oleh :

| | |
|---------------------|-----------|
| Wahyu Widhiarso | (3507/PS) |
| Rokhmatul Wakhidah | (3819/PS) |
| Kartika Anandayu | (3727/PS) |
| Pita Krisna Hartati | (3690/PS) |
| Sofiana Islamiati | (3771/PS) |

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS GADJAH MADA
YOGYAKARTA
2000**

Bab I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia menyebabkan semakin deras arus informasi yang memasuki negara kita. Informasi-informasi yang belum tentu sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia tersebut semakin bebas diakses oleh siapa saja dan mempengaruhi gaya hidup masyarakat.

Selama ini media massa yang dikonsumsi oleh anak sudah tidak netral lagi, artinya media massa sudah menawarkan nilai-nilai moral dan ideologi tertentu kepada anak (Adhim, 1997). Perilaku-perilaku buruk sering diajarkan secara tidak langsung melalui media-media tersebut.

Dari berita-berita di media massa kita sering menjumpai bentuk-bentuk kejahatan yang dilakukan oleh pelajar sekolah. Dari kasus-kasus kecil seperti mencorat-coret tembok di jalanan, hingga tawuran antar pelajar yang menyebabkan keresahan masyarakat, pengonsumsi minuman keras dan obat-obat terlarang yang dilakukan oleh pelajar.

Sebagai contoh dari tahun ke tahun angka perkelahian antar pelajar terus meningkat. Dari tabel Polda Metro Jaya kita dapat melihat bahwa terjadi peningkatan kasus perkelahian pelajar tiap tahunnya. Jumlah pelajar yang

ditangkap tiap tahun melebihi angka seribu orang, sedangkan kematian pelajar akibat tawuran tersebut melebihi sepuluh korban (Islah, Edisi 68 Tahun IV, 1996)

Pelajar yang diharapkan nantinya diharapkan sebagai penerus perjuangan bangsa dan mampu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dengan baik kini jatuh dalam perilaku-perilaku destruktif yang mengganggu kepentingan umum.

Dari permasalahan ini kemudian muncul sebuah pertanyaan: Ada apa dengan pelajar? Mengapa mereka nekat berbuat seperti itu? Bukankah di sekolah mereka sudah diajarkan pendidikan moral? Pertanyaan ini merangsang kita untuk mengevaluasi efektifitas pendidikan moral yang diajarkan di sekolah.

Sebagai institusi utama, selain keluarga, pendidikan di sekolah bertanggung jawab terhadap penanaman pandangan moral kepada pelajar melalui proses belajar mengajar yang diselenggarakan di sekolah disamping lingkungan individu itu sendiri. Jika ditinjau dari materinya pendidikan moral di sekolah masih berkuat pada sistematika yang telah baku yang banyak mengacu pada pedoman formal dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dan bermasyarakat.

Ditilik dari aspek materi yang diajarkan, materi pendidikan moral lebih bersifat yuridis konstutusional tersebut tidak lain adalah UUD 1945 dan Pancasila. Penerapan pada apek materi yang bersifat moral, etis atau filsafati dalam bentuk P4 (Pedoman penghayatan dan pengamalan Pancasila) sudah tidak diberikan lagi pada titik tertentu membawa keuntungan kerugian dimana pendidikan moral sudah tidak mempunyai acuan formal yang tetap. Tapi di sisi lain memberikan

keuntungan dimana peserta didik kini lebih dirangsang untuk kreatif mengidentifikasi sendiri nilai moral berdasarkan hati nuraninya.

Metode pengajaran moral melalui mata pelajaran, seperti PPKN selama ini hanya mentransfer nilai-nilai masyarakat dalam paketan-paketan doktrin konsep baik dan buruk kepada pelajar. Melalui metode tersebut pelajar menerima konsep baik dan buruk secara kaku seperti apa yang diberikan oleh guru mereka. Hal ini menyebabkan pelajar kurang diarahkan untuk mencari dan memahami sendiri konsep baik dan buruk tersebut, sehingga nilai-nilai itu dapat mengakar lebih mendalam dalam diri mereka.

Pelajar tidak memahami sepenuhnya nilai-nilai moral yang bersifat implisit dalam materi-materi yang diajarkan, sebab selama ini materi yang diajarkan bersifat abstrak dan belum menyentuh pengalaman anak. Permasalahan ini turut dipacu dengan metode belajar yang diterapkan disekolah yang kurang mendidik anak dalam memahami konsep-konsep abstrak. Padahal nilai-nilai moral di sekolah sering sering berkaitan dengan kata-kata yang abstrak, seperti sopan santun, kebijaksanaan, budi pekerti, atau tanggung jawab. Meskipun mereka telah mencapai dewasa namun tingkat kompetensi berpikir mereka masih pada tingkatan yang rendah.

Sasaran yang dicapai pada pendidikan moral selama ini hanya sampai pada sisi pengetahuan tentang nilai-nilai moral saja dan tidak menyentuh pada pemahaman dan aplikasi dari pengetahuan tersebut. Pelajar mengetahui bahwa berbohong itu perbuatan yang tidak baik. Akan tetapi mereka tidak memahami dampak perilaku tersebut pada dirinya dan lingkungannya.

Usaha penyelesaian perlu dilakukan, yaitu dengan memperbaiki metode pendidikan moral yang konvensional yang dipenuhi dengan penanaman doktrin-doktrin melalui ceramah. Menyiasati untuk mengoptimalkan pendidikan moral ada banyak cara yang dapat dilakukan. Misalnya adalah penggunaan sebuah media-media tertentu yang didukung dengan metode pengajaran yang lebih optimal (McCown, 1996) misalnya media visual.

Penggunaan media-media bergambar (visual) dari berbagai penelitian menunjukkan sangat efektif diberikan karena representasi visual lebih disukai anak dan anak dapat dengan mudah dilatih untuk memahami prinsip-prinsip informasi yang diterimanya. Salah satunya dari media yang terbukti berhasil dalam dunia pendidikan yang menghasilkan kompetensi siswa melampaui tahapan mengetahui (*knowledge*) dan sampai pada tahapan aplikasi adalah penggunaan media kartu bergambar. Melalui media cerita bergambar seorang anak dapat dibiasakan dan dididik untuk berpikir abstrak-kontekstual. Pesan yang tersirat berupa nilai-nilai moral atau kebajikan dalam kalimat dan gambar akan dapat diserap anak-anak (Adhim, 1997).

Mengingat efektifitas penggunaan media visual dalam meningkatkan taraf berpikir pelajar serta pentingnya masalah moral dalam pendidikan di sekolah, perlu disusun sebuah media visual yang mampu untuk meningkatkan perilaku moral pelajar. Media ini diharapkan mampu untuk mengelaborasi proses-proses pendidikan moral seperti peningkatan kepercayaan diri (*self-esteem*), hubungan interpersonal yang hangat dalam bentuk kerja sama, refleksi atau pemahaman

terhadap perilaku moral dan Partisipasi dalam membuat keputusan (McCown, 1996) dan sesuai dengan tingkat perkembangan moral pelajar.

Untuk mewujudkan media tersebut maka peneliti menyusun sebuah media yang dapat digunakan untuk mendidik moral pelajar dengan mengelaborasi model pendidikan moral integratif dari Thomas Lickona dan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg. Peneliti menamakan media tersebut dengan nama Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*) atau IVC. Media ini berbentuk kartu-kartu yang berisi gambar dan masalah-masalah moral serta metode pengajarannya yang menekankan pada partisipasi pelajar.

Diharapkan dengan adanya kartu tersebut yang nantinya dapat diterapkan pada pelajar di sekolah maupun oleh orang tua di rumah maka perilaku moral pelajar dapat ditingkatkan.

B. Masalah Yang Diteliti

Penelitian ini berusaha untuk meneliti efektifitas Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*) yang disusun oleh peneliti yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan moral pelajar sebagai metode untuk mengoptimalkan pendidikan moral yang dapat diterapkan di sekolah sehingga perilaku moral pelajar meningkat. Media dan metode yang disusun nantinya dapat diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran di sekolah.

C. Tujuan dan manfaat penelitian

Tujuan Penelitian :

1. Penelitian ini bertujuan mencari solusi yang tepat untuk mengoptimalkan pendidikan moral yang diterapkan di sekolah. Solusi tersebut berupa media bantu yang berbentuk kartu bergambar dan metode penyampaian media tersebut untuk meningkatkan perilaku moral pelajar.
2. Meredam pengaruh negatif media massa (televisi, majalah, komik) terhadap anak-anak (pelajar). Selama ini media massa yang dikonsumsi oleh anak sudah tidak netral lagi, artinya media massa sudah menawarkan nilai-nilai moral dan ideologi tertentu kepada anak (Adhim, 1997). Penelitian ini berupaya mengkaji metode yang efektif untuk meredam pengaruh negatif media massa kepada pelajar.

Manfaat Penelitian :

1. Bagi masyarakat :
 - a. Menyumbangkan metode yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak (pelajar). Pelajar yang mampu memahami nilai-nilai moral serta mampu mengaplikasikannya, maka akan berguna bagi masyarakat.
 - b. Mengurangi pengaruh negatif media massa terhadap masyarakat serta mendukung proses kelancaran pemahaman nilai-nilai moral di sekolah maupun di rumah.
 - c. Mengurangi keresahan masyarakat akibat perilaku-perilaku amoral yang dilakukan oleh anak atau remaja sekolah.

2. Bagi mahasiswa yang mengadakan penelitian :

- a. Meningkatkan sikap kritis dan peka terhadap masalah-masalah yang ada di masyarakat khususnya yang berhubungan dengan.
- b. Mencoba mengaplikasikan disiplin ilmu psikologi yang diperoleh dari perkuliahan dalam kehidupan praktis.
- c. Sarana untuk melaksanakan pengabdian mahasiswa kepada masyarakat sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi.
- d. Penelitian merupakan sarana untuk belajar berorganisasi, memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien serta bekerjasama dalam kelompok.

3. Bagi mahasiswa yang lain

- a. Sebagai stimulasi pengembangan pemikiran-pemikiran ilmiah, daya kritis, dan kreativitas mahasiswa terhadap masalah-masalah disekitarnya.
- b. Memberikan contoh bahwa masalah moral sangat penting ditekankan dalam tiap penyelenggaraan pendidikan, termasuk perguruan tinggi, dimana dalam perguruan tinggi mata kuliah yang berhubungan pendidikan moral mendapatkan porsi tempat yang sedikit jika dibandingkan dengan mata kuliah profesi. Oleh karena itu mahasiswa harus berupaya secara mandiri memahami persoalan-persoalan moral.
- c. Meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam mendukung program pemerintah, terutama penyelenggaraan pendidikan formal (sekolah) maupun non formal.
- d. Memberi bahan masukan bagi penelitian yang akan diadakan oleh mahasiswa, khususnya yang berkaitan dengan bidang pendidikan.

D. Inovatif dan Produktif

Inovatif :

Penelitian yang dilakukan untuk menyusun media pendidikan moral dalam bentuk Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*), sejauh yang diketahui oleh peneliti belum pernah dilaksanakan.

Produktif :

1. Penelitian ini menghasilkan media bantu berupa kartu bergambar dan cara-cara penyampaian media tersebut sebagai metode pendidikan moral bagi pelajar. Media tersebut disusun berdasarkan karakteristik perkembangan moral pelajar yang nantinya dapat diterapkan di sekolah dan di rumah.
2. Penelitian akan menghasilkan solusi yang tepat dalam mengoptimalkan pendidikan moral di sekolah. Solusi tersebut berupa metode pendidikan moral yang disesuaikan dengan karakter pelajar sesuai tingkat perkembangan moral.

E. Bidang Lomba

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini dapat digolongkan dalam Bidang Pendidikan.

Bab II

Tinjauan Pustaka

A. Pengertian Perilaku Moral

Perbuatan manusia dapat dibedakan menjadi dua, yakni perbuatan kebajikan dan perbuatan non-kebajikan. Perbuatan kebajikan adalah perbuatan yang berdasarkan akan kebaikan dan kebenaran, sebaliknya perbuatan non-kebajikan adalah perbuatan yang didasarkan pada kejahatan. Aristoteles mengatakan bahwa perbuatan kebajikan dibagi menjadi dua macam, yaitu kebajikan intelektual dan kebajikan moral (Kohlberg, 1995). Kebajikan intelektual adalah kebajikan yang dikembangkan melalui pengajaran (pengetahuan) sedangkan perbuatan moral berdasarkan pada keadilan. Konsep tentang kebajikan moral menurunkan seperangkat atau kumpulan perilaku moral.

Kohlberg (1995) melihat bahwa perilaku moral bersifat relatif, tergantung pada nilai-nilai moral masyarakat yang dianut dan posisi individu dalam tahap moral yang disusunnya. Meski ada perbedaan nilai-nilai moral tiap-tiap masyarakat namun ada nilai moral yang berlaku secara universal, yaitu keadilan. Inilah prinsip utama dari pengertian yang dibuat Kohlberg. Dari tahapan perkembangan moral, perilaku moral yang tertinggi adalah perilaku moral pada tahapan kelima, dimana individu mampu bertindak berdasarkan suara hatinya.

Dari sini definisi tentang moral dapat diidentifikasi dengan perbuatan dengan berorientasi pada keadilan yang sesuai dengan tahap kematangan individu.

Orang yang bermoral lebih diatur oleh prinsip keadilan daripada seperangkat peraturan-peraturan.

Konsep Kohlberg tentang Perkembangan moral sejajar dengan teori perkembangan Jean Piaget. Piaget melihat proses kehidupan manusia dari akhir sampai mati mengalami tahap-tahap perkembangan yang sifatnya berkelanjutan, artinya tahap sebelumnya merupakan dasar dari tahap selanjutnya. Selama proses pertumbuhan dan perkembangan, mereka mengalami perubahan baik fisik, psikis, dan sosial yang sifatnya individual. Perkembangan tersebut juga dapat dipetakan berdasarkan aspek emosi, kognisi, dan moral manusia.

Perilaku manusia ditentukan oleh keyakinan, motivasi, dan sikap yang dipunyainya. Fishben dan Ajzen (1975, dalam Azwar 1998) mengatakan bahwa sikap manusia dipengaruhi oleh perhatian, penerimaan, dan pemahaman individu terhadap stimulus. Kemampuan untuk mengadakan perhatian, penerimaan, dan pemahaman individu adalah cerminan dari kemampuan individu dalam menalar sebuah stimulus. Dengan demikian untuk memprediksi perilaku manusia dapat menggunakan cara mengidentifikasi kemampuan penalarannya.

Dengan penjelasan di atas, untuk memahami perilaku moral manusia dapat diketahui dengan cara memahami kemampuan penalaran moralnya. Disamping penjelasan di atas kemampuan penalaran moral adalah wujud dari perilaku tertutup (*covert behavior*). Penalaran Moral sendiri oleh Kohlberg diidentifikasi dengan penalaran yang digunakan oleh manusia dalam memandang sebuah tindakan, apakah tindakan tersebut baik ataukah jahat.

A.1. Tahap-Tahap Perkembangan Moral

Berkaitan dengan perkembangan moral, sampai saat ini ada beberapa pemikiran menonjol tentang persoalan tahap-tahap perkembangan moral yang dikemukakan oleh beberapa pakar, yang masing-masing menggunakan sudut pandang yang berbeda-beda. (Ginsburg, 1979)

Dengan adanya batasan umur yang jelas pada masing-masing tahap perkembangan maka ia merumuskan konsep perkembangan moral anak. Menurut Jean Piaget, perkembangan moral terjadi dalam dua tahapan :

a. Moralitas dalam pembatasan

Perilaku anak ditentukan oleh ketaatan otomatis terhadap aturan tanpa penalaran dan penilaian. Anak sama sekali mengabaikan tujuan tindakan.

b. Moralitas otonomi

Mulai usia 7 sampai 12 tahun atau lebih, anak sampai pada perkembangan dimana mereka menilai perilaku atas dasar tujuan yang mendasarinya.

Dengan menggunakan pendekatan dasar Piaget, yaitu menghadapkan anak-anak dengan serangkaian cerita yang memuat dilema moral, Lawrence Kohlberg (1995) menambahkan perkembangan moral dibagi menjadi tiga tingkat :

1. Moralitas Prakonvensional

Pada tahap ini seorang anak begitu responsif terhadap norma-norma budaya, atau label-label kultural lainnya seperti persoalan yang berkaitan dengan baik dan buruk, benar dan salah. Perilaku anak tunduk pada kendali eksternal.

Selain itu anak-anak cenderung menginterpretasikan norma-norma tersebut berdasarkan kekuatan fisik mereka yang menerapkan norma tersebut. Dalam

tingkatan pra konvensional konsep perkembangan moral Kohlberg dapat dibedakan menjadi dua tahap, antara lain:

a. Tahap Hukuman dan Kepatuhan (*punishment and obedience*)

Pada tahap ini anak-anak umumnya beranggapan bahwa akibat-akibat dari suatu tindakan akan sangat menentukan baik dan buruknya sesuatu tindakan yang dapat dilakukan tanpa konsekuensi apa-apa tidak lantas dianggap buruk. Pengelakan dari suatu hukuman ataupun pemberian rasa hormat yang tidak beralasan semuanya diukur dari dirinya sendiri.

b. Tahap Orientasi Hedonis (*hedonist orientation*)

Tahap ini menjelaskan bahwa tindakan yang benar dibatasi sebagai tindakan yang mampu memberikan kepuasan terhadap kebutuhan-kebutuhannya, atau dalam beberapa hal juga kebutuhan orang lain.

2. Moralitas Konvensional

Pada tahap ini upaya untuk memenuhi harapan orang tua, kelompok, masyarakat dianggap sebagai hal yang terpuji. Tindakan-tindakan tersebut dilakukan seseorang tanpa harus mengkaitkannya dengan akibat-akibat yang muncul. Anak menyesuaikan dengan peraturan untuk mendapatkan persetujuan dari orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan orang lain maupun kelompok sosialnya.

Tahap ini memberikan titik tekan kepada usaha aktif untuk memperoleh, mendukung dan mengakui keabsahan tertib sosial, serta usaha aktif untuk mengenal diri dengan pribadi yang ada disekitarnya.

a. Tahap Persetujuan Interpersonal (*interpersonal concordance*)

Yang dimaksud tingkah laku bermoral pada tahap ini adalah semua tingkah laku yang menyenangkan, membantu atau tindakan yang diakui dan diterima oleh orang lain. Seseorang biasanya akan menyesuaikan pendiriannya dengan apa yang disebut tingkah laku yang menyenangkan, membantu atau tindakan yang diakui dan diterima oleh orang lain.

b. Tahap Orientasi Hukum Dan Aturan (*law and order orientation*)

Dalam tahap keempat, menurut skema Kohlberg ini orientasi seseorang anak akan senantiasa mengarah kepada otoritas, pemenuhan aturan-aturan, dan sekaligus upaya memelihara tertib sosial.

3. Moralitas Pascakonvensional

Anak sudah mempunyai usaha konkret dalam diri mereka untuk menentukan nilai-nilai dan prinsip-prinsip moral yang dianggap memiliki validitas, yang mewujudkan tanpa harus menghubungkannya dengan otoritas kelompok atau pribadi yang mendukung prinsip tersebut. Prinsip-prinsip moralitas yang diterima berasal dari diri sendiri. Anak menyesuaikan dengan standar moral dan cita-cita internal terutama untuk menghindari rasa tidak puas terhadap diri sendiri. Tahap-tahap pada tingkat pasca konvensional antara lain:

a. Tahap Kontrak Sosial (*social contract*)

Tahap ini merupakan tingkat kematangan moral yang cukup tinggi. Tahap ini umumnya mencakup pula apa yang disebut utilitarian. Tindakan yang dianggap bermoral cenderung dibatasi sebagai tindakan-tindakan yang mampu merefleksikan hak-hak individu dan sekaligus memenuhi ukuran yang telah diuji secara kritis dan yang telah disepakati oleh

masyarakat luas.

b. Tahap Keputusan Suara Hati

Orientasi pada tahap ini pada keputusan suara hati dan prinsip-prinsip etis yang dipilih sendiri, yang mengacu pada pemahaman logis menyeluruh, universalitas dan konsistensi. Prinsip-prinsip universalitas itu berupa prinsip keadilan, timbal balik, dan persamaan hak asasi manusia, serta mengenai rasa hormat terhadap martabat manusia sebagai person individual.

Pandangan perkembangan moral Lawrence Kohlberg menegaskan bahwa pada intinya moralitas mewakili seperangkat pertimbangan dan keputusan rasional yang berlaku untuk tiap kebudayaan. Perkembangan moral sangat bergantung pada kecerdasan individu (Kohler, 1995). Dengan berubahnya kemampuan menangkap dan mengerti, anak-anak bergerak ke tingkat perkembangan moral yang lebih tinggi. Salah satu hal pokok yang harus dipelajari anak untuk menjadi pribadi bermoral adalah pengembangan hati nurani sebagai kendali internal bagi perilaku individu. (Hurlock, 1992).

Konsep perkembangan moral yang lebih akhir dibandingkan dengan konsep Piaget dan Kohlberg adalah Model Perkembangan personal dan interpersonal Integratif (*Integrative Model of Personal and Interpersonal Development*) yang dibuat oleh Thomas Lickona (Mc Cown, 1992). Lickona menjelaskan bahwa perilaku moral anak muncul tergantung pada situasi yang melingkupinya. Kenakalan anak tergantung pada situasi yang lebih menyebabkan potensi kenakalan menjadi aktual. Lickona menyimpulkan bahwa adanya variasi

situasi menyebabkan variasi dalam perilaku moral.

Meskipun banyak variasi, namun upaya meningkatkan perilaku moral dapat dilakukan. Dengan usaha tertentu maka individu mempunyai karakter moral yang terintegrasi dan konsisten.

Integrasi yang tercipta tidak hanya terletak pada penyelesaian permasalahan moral dari sisi pikiran anak saja tetapi terintegrasi pada kognisi, afeksi, dan perilaku individu. Untuk itu Thomas Lickona membuat model pendidikan moral yang dinamakan *Integrative Model of Personal and Interpersonal Development* (Mc Cown, 1992).

Model pandangan perkembangan individu yang Integratif tersebut dapat dibagi menjadi dua dimensi, yaitu

a. Dimensi vertikal

Dimensi vertikal berisi tentang konsep yang menjelaskan bahwa perkembangan individu sejajar dengan peningkatan kemampuannya dalam mengkoordinasikan perspektif dan keinginan orang lain, membedakan nilai-nilai yang dapat menaikkan derajat manusia dan nilai-nilai yang merendahkan derajat manusia, membuat prinsip keputusan, dan menjadi sadar terhadap kelemahan moral seseorang.

b. Dimensi horisontal

Dimensi horisontal berarti perkembangan moral diartikan pada aplikasi dari pemahaman terhadap nilai moral dan kemampuan afeksi dalam meningkatkan wilayah situasi kehidupan sesungguhnya. Perkembangan horisontal menghendaki bahwa individu tidak hanya berpikir dan

merasakan tetapi juga bertindak sesuai dengan kognisi dan afeksinya.

Model integratif ini jika diterapkan dalam dunia pendidikan menghendaki perhatian terhadap faktor-faktor perkembangan vertikal yang berupa pemahaman, klarifikasi nilai, melaksanakan prinsip moral. Disamping itu juga pelajar harus menggunakan pikiran dan perasaannya dalam variasi yang lebih luas, dimana faktor ini termasuk dalam perkembangan horisontal (McCown, 1995).

A.2 Pendidikan Moral

Pendidikan moral sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan moral adalah kebutuhan yang harus dipenuhi. Ada dua pendapat yang berbeda dalam menerapkan pendidikan moral dalam institusi pendidikan formal. Pendapat pertama menyatakan bahwa dengan sendirinya sebuah institusi formal pendidikan bertujuan untuk menanamkan moral kepada peserta didik. Pendidikan moral tidak lepas dari keseluruhan materi pendidikan dan pelatihan yang diberikan kepada siswa.

Pendapat kedua menyatakan bahwa pendidikan moral dapat lepas dari materi pendidikan lainnya. Pendidikan moral dapat berdiri sendiri diajarkan kepada siswa tanpa mengkaitkannya dengan materi pendidikan lainnya (Haricahyo, 1995)

Pendidikan moral yang diterapkan di Indonesia menggunakan kedua model tersebut. Ada mata pelajaran yang secara khusus mengajarkan moral, yaitu PPKN, dan mata pelajaran tertentu yang banyak menanamkan permasalahan moral seperti Pelajaran Agama, Sejarah, dan Bahasa Indonesia.

Situasi dan Wacana dalam Pendidikan Moral. Pendidikan moral didasarkan pada

tingkat pemahaman peserta didik, interpretasinya pada kebutuhan-kebutuhannya, motif dan minatnya, serta aplikasi dari aturan-aturan kontekstual dan standard-standard evaluasi.

Situasi Moral adalah satu situasi dimana siswa dihadapkan pada situasi tertentu yang merangsang dirinya untuk mencoba merasakan berbagai tindakan moral, struktur kognitif, nilai, emosi moral melalui wacana moral (Haricahyo, 1995)

Begitu situasi pendidikan moral telah dikerangkakan, wacana akan diawali dengan kembali ke langkah pertama dan berpartisipasi dalam suatu dialog yang jauh dari situasi. Menurut (Haricahyo, 1995) dewasa ini pengajaran moral diarahkan melalui wacana-wacana yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam proses pemahaman terhadap makna. Unsur-unsur wacana tersebut antara lain:

1. Wacana diarahkan kepada konflik moral dan menstimulasi pertimbangan moral yang tinggi. Melalui wacana ini pelajar dihadapkan pada permasalahan berbentuk kontradiksi perilaku-perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai moral yang harus mereka selesaikan.
2. Wacana diarahkan kepada pengambilan suatu peran untuk menumbuhkan empati moral. Memeragakan sebuah peran merupakan metode yang efektif dalam menumbuhkan empati. Dengan bermain peran maka perasaan-perasaan yang berkaitan dengan peran tersebut akan terkenali dengan baik. Konsep baik dan buruk tidak hanya dirasakan pada tataran kognitif, melainkan juga pada tataran emosi.

3. Wacana diorientasikan kepada pilihan moral dan tindakan moral. Pelajar. Hal ini menyebabkan nilai-nilai moral terinternalisasi dalam diri pelajar.
4. Wacana mengacu kepada norma-norma yang sudah diterima oleh masyarakat. Materi pendidikan moral tidak berseberangan dengan nilai-nilai moral masyarakat.
5. Wacana dilakukan dengan menganalisis situasi moral dan sistem nilai. Pelajar diajak untuk menilai dan mengevaluasi nilai-nilai tersebut dan bagaimana aktivitas yang ia lakukan dalam menerapkan pandangan moral tersebut.
6. Wacana moral berusaha untuk merangsang penalaran pribadi peserta didik, perubahan sikap, dan aspirasi psikologis mereka.
7. Wacana moral diarahkan kepada pengetahuan moral teoritik yang dimiliki seseorang.

Wacana Moral lebih banyak mengacu pada arah dan materi pendidikan moral sedangkan proses yang dapat dijalani dalam pendidikan moral dapat lebih banyak dikemukakan oleh Lickona. Thomas Lickona (McCown, 1996), penggagas model integratif dalam pendidikan moral menjelaskan bahwa pendidikan moral hendaknya dilakukan dalam empat proses, yaitu:

1. Membangun kepercayaan diri (*self-esteem*) dan komunitas sosial (*social community*)

Kepercayaan diri pelajar penting dalam membangun komunitas sosial yang hangat. Komunitas sosial yang hangat nantinya akan membentuk dinamika kelompok yang berpengaruh positif dalam belajar.

2. Belajar bersama dan membantu hubungan (*cooperative learning and helping relations*)

Semangat dalam sebuah kebersamaan dan kemampuan menerapkannya berguna bagi pelajar dalam pendidikan moral. Selain membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri anak, kebersamaan akan bersemangat dalam mendengarkan dan merasakan keinginan orang lain.

3. Refleksi Moral (*moral reflection*)

Refleksi moral adalah aktifitas dalam merangsang dimensi kognitif pelajar. Aktivitas tersebut dapat berupa membaca, berdiskusi, dan berpikir. Dalam refleksi moral pengajar memberikan situasi-situasi yang konkret yang dekat dengan realitas yang dihadapi pelajar.

4. Partisipasi dalam membuat keputusan (*participatory decision making*)

Proses keempat dari model pendidikan moral integratif adalah partisipasi pelajar dalam membuat keputusan mengenai situasi moral yang dihadapi. Pelajar tidak sekedar berpartisipasi dalam bentuk mengidentifikasi peraturan di kelas, melainkan turut bertanggung jawab terhadap keputusan yang dibuatnya.

Pendekatan pendidikan moral seperti yang dikonsepsikan oleh Lickona terbukti efektif diterapkan di dalam semua kelas (McCown,1996). Akan tetapi ada beberapa syarat yang harus dipenuhi, yaitu kelas hendaknya mempunyai kebersamaan yang erat karena dalam tiap proses yang dilaksanakan menuntut keaktifan dan interaksi yang baik. Oleh karena itu diperlukan kreativitas pengajar dalam membangun keaktifan siswa agar program yang dilaksanakan dapat

menjadi maksimal.

B. Pengertian Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*)

Kartu bergambar merupakan sebuah media belajar secara visual (*visual learning*) yang disusun sedemikian rupa untuk merangsang keaktifan pelajar di kelas, sehingga mampu mengetahui dan memahami pelajar terhadap permasalahan moral.

Arah yang dituju dari kartu bergambar adalah peningkatan berpikir pelajar seperti yang dijelaskan oleh Kohlberg (1995) dan merangsang keaktifan siswa dalam berpartisipasi di kelas seperti yang diharapkan dalam model pendidikan moral dari Thomas Lickona (McCown, 1996), dengan menggunakan pendekatan perkembangan kognitif individu, Kohlberg melihat kompetensi berpikir individu mempengaruhi perilaku moralnya.

B.1 Belajar Visual (*visual learning*)

Dalam setting pendidikan kemampuan visualisasi pelajar sangat diperlukan dalam meningkatkan pemahaman pelajar terhadap sebuah masalah (McKim, 1980). Dengan representasi visual pelajar akan lebih mudah memahami materi-materi yang diajarkan karena mereka mudah dalam membayangkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Visualisasi adalah kemampuan mental individu dalam membangun dan memanggil ingatan imageri visual (Campbel, 1990). Individu mampu untuk membayangkan secara konkret informasi-informasi yang diberikan kepada dan mampu mengambil ingatan dan pengalaman dari apa yang telah dilihatnya.

McKim (1980) menjelaskan bahwa kemampuan visual seseorang ditentukan oleh tiga wilayah, yaitu:

1. Persepsi imageri eksternal (*external imagery*), yaitu fakta atau realitas yang dikenal individu dari indera penglihatannya.
2. Persepsi imageri internal (*internal imagery*), yaitu persepsi seseorang terhadap sesuatu yang dirupakan dalam bentuk mimpi dan imajinasi.
3. Imageri ciptaan (*created imagery*), yaitu imagery yang dihasilkan oleh aktivitas seseorang dalam bentuk lukisan atau gambar.

Penerapan belajar visual (*visual learning*) di dalam kelas membutuhkan media dan metode tertentu untuk mengoptimalkan visualisasi yang diterapkan oleh pelajar. Media yang dapat digunakan antara lain berbentuk komputer, kartun, televisi, video, kartu bergambar. Sedangkan metode yang biasa diterapkan antara lain berupa diagram-diagram visual yang terdiri dari alur dan kerangka sebuah konsep materi pelajaran dari tema utama hingga bagian-bagian tema yang paling mendetail yang disusun secara sistematis (Campbel, 1990).

Di dalam sebuah kelas, visualisasi adalah alat bagi para pelajar untuk belajar, memahami, merekap, dan menerapkan informasi yang diterimanya. Berbagai penelitian telah menemukan bahwa pelajar yang dididik dengan media-media visual meningkat pemahamannya dalam membaca. Baik membaca buku maupun membaca pengalaman dan lingkungan sekitarnya. Hal ini dikarenakan pelajar tidak terbebani dalam memahami dan menerapkan sebuah informasi karena ia telah akrab dengan informasi tersebut.

Penggunaan bergambar (*picture*) merupakan salah satu metode yang

efektif untuk meningkatkan kemampuan retensi (*methods for enhancing retention*) siswa (Engel, 1990). Stimulus berupa gambar-gambar merupakan sarana yang potensial dalam meningkatkan kemampuan belajar (*enhancing learning*).

Adanya bentuk-bentuk visual dan grafis dalam kartu bergambar akan memudahkan seorang siswa atau pelajar untuk berpikir menterjemahkan pesan yang dimuat kartu tersebut sehingga memudahkan proses pembentukan empati, kemampuan komunikasi, pengembangan konsep serta penyeimbangan antara kebebasan dan pengendalian diri pelajar.

Untuk mendukung peningkatan efektifitas proses pemahaman nilai-nilai moral pelajar, kartu bergambar disampaikan dengan menggunakan metode:

a. *Role Playing*

Dengan *role playing*, pelajar memerankan peran-peran yang termuat dalam kartu bergambar tersebut. Situasi dan Peran-peran yang disajikan dalam kartu bergambar dirancang untuk merangsang pikiran dan perasaan anak dengan mengaktifkan mereka. Menurut Kurtines (1984) *Role playing* membantu anak dalam memahami perasaan orang lain (empati). Memahami perasaan diri maupun orang lain dalam bentuk simpati atau empati sangat penting dalam perkembangan moral anak.

Konsep baik dan buruk tidak hanya berkisar pada pengetahuan, tetapi juga melibatkan perasaan. Dinamika pengenalan perasaan sangat membantu perkembangan moral mereka. Perasaan cemas ketika berbuat salah dan gembira jika menolong orang lain, merupakan dasar dari internalisasi nilai-nilai moral

b. Komunikasi

Melalui kartu bergambar, pelajar dilatih untuk berkomunikasi. Pelajar menceritakan kembali situasi moral yang terjadi di dalam gambar yang diberikan. Menceritakan kembali situasi dan alur yang ada dalam sebuah cerita dengan kata-kata yang dipilih sendiri akan meningkatkan ingatan pelajar terhadap situasi tersebut, sehingga ia mudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Matlin, 1995).

c. Pengembangan konsep

Pelajar dirangsang untuk membangun konsep internal mengenai situasi dan peristiwa yang dimuat dalam kartu bergambar. Pelajar diarahkan untuk menyampaikan pemahamannya dan penilaiannya terhadap situasi dan peristiwa tersebut. Anak-anak yang mampu membuat konsep sendiri baik secara teoritik maupun aplikatif dalam memandang kehidupannya merupakan bukti bahwa ia telah matang dalam berpikir dan memahami nilai-nilai moral.

d. Peningkatan Partisipasi

Baik Kohlberg maupun Lickona melihat bahwa partisipasi aktif pelajar dalam pendidikan moral. Orang-orang yang aktif berpartisipasi akan diterima oleh lingkungannya sehingga perilaku moral dapat ditingkatkan (Kohlberg, 1995)

B.2. Kelebihan Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*)

Penggunaan kartu bergambar merupakan usaha yang baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak. Ada beberapa alasan yang mendukung efektifitas kartu gambar (*visual presentation*) dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai nilai-nilai luhur suatu bangsa. Kelebihan Kartu visual dapat

dipandang dari berbagai segi diantaranya:

1. Praktis.

Penampilan dalam bentuk kartu berguna bagi pelajar. Selain dapat dibawa dengan mudah, kartu bergambar juga dapat disimpan dimana saja (tidak membutuhkan tempat khusus).

2. Efisien

Kartu bergambar dapat menyampaikan pesan tanpa harus melalui kata-kata yang bagi anak cenderung teoritis dan membosankan. Penampilan visual (*visual presentation*) juga ditekankan untuk menimbulkan minat anak-anak

3. Menarik

Tampilan kartu ini disusun sedemikian rupa sehingga mirip dengan permainan anak-anak, unik, banyak macam dan jenisnya (tergantung anak memilih berdasarkan kesukaannya)

4. Kontekstual

Kartu bergambar dapat merangsang anak berpikir untuk memecahkan permasalahan kontekstual yang akrab dengan pengalaman anak yang disampaikan melalui kartu bergambar. Selain itu kartu bergambar interaktif juga dapat dibentuk sesuai dengan apa yang keinginan anak yang bersangkutan.

C. Hipotesis

Ada perbedaan perilaku moral antara subyek yang dididik dengan menggunakan Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*) dan subyek yang

tidak dididik dengan metode dan media Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*). Subyek yang diberi perlakuan berupa pendidikan moral melalui Kartu Visual Interaktif mempunyai perilaku moral yang lebih baik daripada subyek yang tidak diberi perlakuan.

Bab III

Metode Penelitian

A. Identifikasi Variabel-Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas : Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*)
2. Variabel Tergantung : Perilaku Moral
3. Variabel Kontrol : Usia, tingkat pendidikan, latar belakang sosial ekonomi.

B. Definisi Operasional Variabel-Variabel Penelitian

Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*)

Kartu gambar interaktif adalah media belajar dalam pendidikan moral yang berbentuk kartu bergambar dan kata-kata kunci di dalamnya yang memuat cerita dan kasus permasalahan-permasalahan moral dalam kehidupan sehari-hari yang harus diselesaikan siswa. Kartu gambar ini disampaikan dengan metode *role playing*, diskusi, dan pengambilan keputusan yang mengaktifkan peran dan interaksi pelajar.

Perilaku Moral

Perilaku Moral adalah keputusan individu dalam menyelesaikan dilema-dilema sosial-moral. Perilaku moral yang diukur dalam penelitian ini adalah perilaku tertutup (*covert behavior*), yaitu potensi individu dalam memilih tindakan, berupa kemampuannya dalam menangkap dan memahami sebuah masalah. Perilaku Moral diukur dengan *Defining Issue Test* (DIT) yang disusun oleh James Rest (1979). DIT mengungkap penalaran moral (perilaku

tertutup) individu yang mencerminkan pilihan individu dalam memandang tindakan itu baik atau buruk. DIT sendiri adalah penterjemahan teori Kohlberg dalam cerita moral dan butir-butir soal.

Usia

Usia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah umur kronologis seseorang yang dihitung dengan menggunakan satuan tahun.

Status Sosial Ekonomi

Status sosial ekonomi dalam hal ini ditentukan oleh jumlah penghasilan orang tua, pekerjaan orang tua dan lingkungan tempat tinggal. Data-data tersebut diperoleh dari lembar identitas.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLTP 5 dan SLTP 8 Daerah Istimewa Yogyakarta.

Uji coba alat ukur dilakukan di SMP 5 Yogyakarta sedangkan pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP 8 Yogyakarta.

D. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa SLTP 5 Yogyakarta. Pemilihan subyek dilakukan secara Random. Dengan kriteria remaja berumur 12-14 tahun. Jumlah subyek dalam penelitian adalah 22 orang yang dibagi dalam kelompok yang masing-masing terdiri dari 11 orang

E. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Defining Issue Test* (DIT)

DIT adalah tes obyektif yang digunakan untuk mengukur tahap penalaran moral dan prinsip moral seseorang, yaitu kemampuan seseorang untuk memutuskan masalah-masalah sosial moral dengan menggunakan prinsip moral

yang dimilikinya saat itu. Perkembangan penalaran moral merupakan suatu bangunan psikologis dan DIT adalah usaha untuk mengoperasionalkan bangunan tersebut. Penyusunan DIT yang dilakukan James Rest (1979) ini sepenuhnya didasarkan pada teori tentang penalaran moral Kohlberg.

Dari DIT dapat akan diperoleh 6 tahapan penalaran moral, yaitu tahap 2, 3, 4, 5A, 5B, dan 6. Disamping itu akan diperoleh pula tahap yang sedang berkembang dari tahap yang lebih rendah ke tahap yang lebih tinggi (tahap A dan M).

Validitas yang dibangun DIT dari berbagai studi dan reliabilitasnya diperoleh dari ringkasan penelitian. Di dalam studi awal pengetesan DIT dilakukan terhadap 40 orang siswa SMP (usia 14), 40 orang siswa SMA (17 dan 18 tahun), 40 mahasiswa dan 40 sarjana. Asumsinya adalah empat kelompok ini mencerminkan urutan meningkatnya kemampuan penalaran moral. Studi tersebut mengungkapkan bahwa nilai nilai tahap 2, 3, dan 4 menurun karena adanya pergerakan nilai ke arah yang lebih tinggi yang ditandai dengan meningkatnya nilai pada tahap 5 dan 6.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Rest dkk. (1974) diharapkan dapat mengungkap validitas DIT. Di dalam sebuah kelompok yang heterogen, yang terdiri dari 16 siswa SMA, 19 mahasiswa dan sarjana, Rest dkk (1979) mengkorelasikan DIT dengan Skala Kohlberg (*Kohlberg scale*). Subyek-subyek itu diranking dengan tipe penalaran moral yang dilakukan dengan metode rating global dan sesuai dengan nilai penalaran. Korelasi yang diperoleh adalah 0,68.

Berkenaan dengan reliabilitas DIT Rest (1979) mengungkapkan bahwa

reliabilitasnya tes ulang petunjuk utama DIT berada pada 0,70 atau 0,80.

Disamping itu, dalam upaya mengetahui reliabilitas dan validitas DIT untuk subyek berbahasa Indonesia, Menanti (1990, dalam Nashori, 1995) melakukan penelitian dengan menggunakan subyek remaja (siswa SMA). Reliabilitas DIT yang didapatkan 0,78 sedangkan koefisien validitasnya 0,38 hingga 0,67.

2. Observasi

Observasi adalah metode untuk menggali data kualitatif yang dilakukan ketika pelatihan berlangsung oleh observer. Hal yang diamati adalah aspek-aspek sikap dan perilaku subjek, dinamika penyampaian pendapat mereka, dan reaksi verbal serta nonverbal peserta selama pelatihan. Hasil observasi observer dipakai sebagai data kualitatif.

F. Rancangan Penelitian

Penelitian dilakukan secara eksperimental berbentuk “*The pre-test post-test control group design*”. Adapun rancangan penelitian sebagai berikut:

| | | | |
|----|----|----|----|
| Y1 | X | Y2 | KE |
| Y1 | -X | Y2 | KK |

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

Y1 : Skor total pada *pre-test*

Y2 : Skor total pada *post-test*

X : Pemberian *treatment*

-X : Tanpa pemberian *treatment*

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pemberian media kartu bergambar interaktif. Kelompok kontrol tidak diberi perlakuan apapun atau dibiarkan dalam kondisi yang normal.

G. Analisis Data

Data kuantitatif yang diperoleh dari kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) dianalisis dengan uji analisa statistik non parametrik *Mann-Whitney Test U* dianalisis menggunakan SPSS versi 9.05.

Data tentang tahap penalaran moral didapatkan dengan cara mencari *Z-score*. Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengetahui *Z-score* adalah dengan menghitung rerata dan standar deviasi masing-masing tahap penalaran moral kemudian menghitung tahap penalaran moral subyek dengan cara: nilai bobot setiap tahap penalaran moral subyek dikurangi dengan rerata tiap tahap dan dibagi standar deviasi, sehingga diperoleh *Z-score* standar tiap tahap penalaran moral. Nilai *Z-score* yang tertinggi mencerminkan tahap penalaran subyek.

Bab IV

Pelaksanaan, Hasil Penelitian, dan Pembahasan

A. Laporan Penelitian

Penelitian yang dilakukan dibagi dalam tiga tahap. Tahap pertama, persiapan. Tahap Kedua, pelaksanaan penelitian, dan tahap ketiga, penyusunan laporan penelitian.

1. Tahap Pertama (Persiapan)

a. Perizinan

Untuk memudahkan pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti mengurus perizinan ke Pemerintah Daerah Tingkat I Daerah Tingkat I Yogyakarta.

b. Penyusunan Alat Ukur

Peneliti mengadaptasi alat ukur penelitian Menanti pada tahun 1990 (Nashori, 1995) berupa *Defining Issue Test* (DIT) yang disusun oleh James Rest. Menanti telah menterjemahkan *Defining Issue Test* ke dalam Bahasa Indonesia, sekaligus mentry-outkannya pada subyek remaja (SMA). Peneliti memodifikasi penterjemahan *Defining Issue Test* yang dilakukan oleh Menanti pada tahun 1990 (Nashori, 1995) untuk disesuaikan dengan subyek remaja (SMP).

c. Penyusunan cerita yang berisi problem-problem sosial moral yang disajikan dalam bentuk visual (kartu bergambar interaktif)

Pada tahap ini peneliti menyusun 6 cerita yang mengandung persoalan sosial-moral yang disajikan dalam bentuk kartu bergambar. Cerita-cerita tersebut

disesuaikan dengan tema-tema yang dimuat dalam mata pelajaran PPKN. Hal ini sengaja dilakukan dengan pertimbangan agar subyek mengenali problem-problem sosial tersebut. Dengan adanya ragam pelaku cerita tersebut diharapkan subyek dapat dengan mudah melakukan alih peran.

Ciri-ciri khusus dari problem sosial-moral yang disusun adalah adanya konflik kepentingan diri dan masyarakat atau antara keadilan dan kepraktisan. Keadilan seperti yang dikemukakan oleh Kohlberg berarti menempatkan tindakan yang tepat sesuai dengan situasi dan tuntutan yang ada sedangkan kepraktisan adalah penyelesaian konflik yang cepat.

Cerita yang disusun oleh peneliti untuk melihat efektifitasnya dalam meningkatkan penalaran moral sebanyak 6 cerita. Tiap cerita memuat dilema sosio-moral. Masing-masing cerita mengindikasikan konflik nilai yang harus diselesaikan. Cerita yang diangkat antara lain:

Tabel 1

Cerita Yang diangkat pada Kartu Gambar Interaktif

| No | Judul Cerita | Ringkasan | Nilai yang Dibenturkan |
|----|----------------------------|---|------------------------------------|
| 1 | Sekolah atau Rumah Sakit | Mengisahkan tentang dilema seorang pelajar yang diharapkan menemui sahabatnya yang sakit keras, sementara itu ia harus berangkat sekolah | Kebutuhan dan hubungan kemanusiaan |
| 2 | Kisah Si Hadi | Mengisahkan tentang Hadi yang hendak membela negaranya dari serangan musuh. Tapi niat untuk berangkat terhambat oleh ibunya yang sakit keras | Tujuan instrumen dan Hak individu |
| 3 | Hidup sederhana | Mita hendak pergi ke acara ulang tahun. Teman-temannya selalu memakai pakaian baru jika pergi ke acara ulang tahun. Mita tidak mempunyai uang untuk membelinya. Sebenarnya ia mempunyai tabungan. Haruskah ia membeli | Kepatuhan dan Hati Nurani |
| 4 | Persahabatan Roni dan Anta | Roni melihat sahabat karibnya tidak dapat mengerjakan ujian Roni bingung, apakah ia akan memberitahu jawaban pada sahabat yang selama ini menolong dirinya | Pertukaran dan Hukum |
| 5 | Pencurian di Kelas Putri | Putri melihat sahabat baiknya mencuri. Putri belum memutuskan apakah ia memberitahu pada gurunya. | Hukum dan Pertukaran |
| 6 | Dilema Sang Kapten | Seorang kapten menemui musuh akan menyeberang jembatan. Jembatan itu harus diruntuhkan untuk menghambat musuh. Haruskah ia lari, pergi sendiri, atau menyuruh anak buahnya | Hak Individu dan Hati Nurani |

Setelah membuat cerita yang berisi problem-problem sosial-moral, penulis mengumpulkan sejumlah rekan untuk ikut serta mendiskusikan kelayakan tingkat problem tersebut. Hasil siskusi tersebut peneliti pandang sebagai masukan dan umpan balik yang harus dipandang dengan positif.

d. Perencanaan pelaksanaan simulasi moral

Setelah penyusunan kartu bergambar diselesaikan, langkah selanjutnya adalah merencanakan pelaksanaan rangsangan simulasi moral. Dengan pertimbangan agar tidak terlalu melelahkan dan efektif memberikan pengertian tentang penalaran moral maka pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Dalam satu pertemuan dengan subyek, peneliti memberikan dua buah kartu gambar. Berikut ini jadwal yang direncanakan:

Tabel 2
Rancangan Penyampaian Kartu Gambar Interaktif

| Hari | Materi | Waktu |
|------|---|----------|
| I | a. Perkenalan dengan siswa | 15 menit |
| | b. <i>Pre Test</i> | 20 menit |
| | c. Ice Breaking (Permainan Malaikat vs Setan) | 15 menit |
| | d. Rangsangan Moral I Kartu Gambar I (Ida) | 30 menit |
| II | a. Rangsangan Kartu Gambar Interaktif II | 30 menit |
| | b. Rangsangan Kartu Gambar Interaktif III | 30 menit |
| III | c. Rangsangan Kartu Gambar Interaktif IV | 30 menit |
| | d. <i>Post Test</i> | 20 menit |

e. Persiapan fasilitator dan observer

Rangsangan Kartu Gambar Interaktif ini melibatkan beberapa tenaga penelitian, yaitu dua orang fasilitator dan dua orang observer. Dengan berbagai pertimbangan, terutama dari segi kemampuan keluwesan dalam menghadapi siswa sekolah, maka peneliti meminta kesediaan salah seorang rekan senior untuk

bertindak sebagai fasilitator. Fasilitator bertugas memimpin dan memfasilitasi penggunaan kartu gambar interaktif sedangkan rater mengobservasi jalannya eksperimen (pelatihan).

f. Pemilihan Subyek

Subyek penelitian dipilih dengan acak. Peneliti memberi pengumuman kepada siswa-siswa kelas II (usia 12-14 tahun) di SMP 8 Yogyakarta untuk mengikuti pelatihan yang hendak diadakan oleh peneliti. Jumlah siswa yang mendaftar dibatasi 30 orang. Subyek dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembagian kelompok berdasarkan metode acak.

Pada akhirnya data yang didapatkan dari 30 subyek ini tidak seluruhnya dimaukan dalam analisis. Hal ini dikarenakan beberapa subyek tidak dapat mengikuti pelatihan karena sakit, atau harus mengikuti her ujian.

2. Tahap Kedua (Pelaksanaan Penelitian)

Langkah-langkah yang diambil dalam tahap pelaksanaan penelitian meliputi: *Try-out* alat ukur, pelaksanaan Pengambilan data, dan pelaksanaan Eksperimen.

a. *Try Out* alat ukur

Try out alat ukur dimaksudkan untuk menguji kelayakan alat ukur penalaran moral (*Defining Issue Test*) yang sebelumnya telah diujicobakan pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kepada siswa Sekolah Menengah Pertama.

Sebelum di *try out*-kan alat ukur yang diadaptasi dari *Defining Issue Test*, yang disusun oleh James Rest 1979, diberikan pada dua orang siswa Sekolah

Menengah Pertama tentang mudah tidaknya mereka dalam memahami butir-butir soal yang disajikan didalamnya. Peneliti mengajak dua subyek tersebut berdialog tentang pemahaman dan penafsiran mereka terhadap alat ukur tersebut. Dari dialog tersebut, peneliti dapat menangkap kesulitan-kesulitan siswa Sekolah Menengah Pertama untuk memahami cerita dan butir-butir pertanyaan. Dari informasi ini peneliti mengadaptasi bentuk cerita untuk disesuaikan dengan tingkat pemikiran siswa Sekolah Menengah Pertama dan mengadaptasi butir-butir soal yang disajikan.

Adaptasi yang dilakukan tidak terlalu jauh mengubah apa yang telah dilakukan oleh Menanti pada tahun 1990. Hal-hal yang diperhatikan dalam adaptasi antara lain: masalah SARA, tingkat pengetahuan siswa SMP terhadap informasi, dan kalimat-kalimat yang ambigu. Materi DIT yang memuat hal di atas akan diganti dengan kalimat yang mempunyai inti sama agar tidak merubah validitas DIT yang baku. Berikut ini perubahan-perubahan yang dilakukan oleh peneliti dalam memodifikasi DIT berbahasa Indonesia dari Menanti (1990, dalam Nashori, 1995):

Tabel 3
Adaptasi DIT untuk Subyek SMP

| No. | DIT adaptasi pada siswa SMP |
|-----|---|
| | <p><i>Cerita Ke-2</i> Cerita ini mengisahkan tentang demonstrasi mahasiswa yang menentang program latihan perang dalam kurikulum di kampus karena program tersebut menyebabkan banyak pesertanya dikirim perang Vietnam. Modifikasi diarahkan pada demonstrasi mahasiswa yang menentang program latihan perang dalam kurikulum di kampus karena banyak pesertanya dikirim pergi ke medan perang. Perang Vietnam diganti dengan perang yang dilakukan negara bersangkutan.</p> |
| | <p><i>Cerita Ke-5</i> Cerita ini mengisahkan tentang problema Tuan Webster yang akan merekrut seorang pegawai yang berbakat. Akan tetapi pegawai tersebut adalah orang Cina, yang notabene dibenci oleh pelanggannya. Modifikasi diarahkan pada mengubah kata Orang Cina menjadi kata “dari suku lain”.</p> |

Try out alat ukur di adakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) 5 Yogyakarta kepada 67 orang subyek. Setelah di ujicobakan pada siswa SMP hasil tahap penalaran moral yang dimiliki siswa SMP rata-rata berada pada tahap 4. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa SMP didapatkan informasi bahwa mereka tidak merasakan kesulitan untuk memahami butir-butir pertanyaan yang tersedia di dalam DIT yang telah dimodifikasi oleh peneliti.

Berikut ini hasil tahap penalaran moral siswa pada waktu mengikuti *try out*:

Tabel 4
Hasil *Try out* DIT

| Tahap Penalaran Moral | Tahap 2 | Tahap 3 | Thp 4 | Tahap 5a | Tahap 5b | Tahap 6 |
|-----------------------|---------|---------|-------|----------|----------|---------|
| Subyek (n=67) | 3 | 5 | 54 | 5 | - | - |

Hasil *try out* ini tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian Martani (1995) yang telah melakukan penelitian tentang penalaran moral dengan 50 orang subyek SMP, usia 12-16 tahun. Penelitian tersebut mendapatkan kesimpulan bahwa rata-rata subyek berada pada tahap 4. Keterangan ini turut memperkuat reliabilitas DIT yang diberikan pada subyek dengan usia 12-16 tahun.

b. Pelaksanaan Pengambilan data

Pelaksanaan pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. *Pre-test* dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2000. *Pre-test* dan *post-test* melibatkan 22 orang siswa yang berlangsung sekitar 20 menit. *Post-test* dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2000.

c. Pelaksanaan Eksperimen

Pelaksanaan eksperimen dilakukan sebanyak tiga kali tatap muka dengan subyek. Yaitu tanggal 10,11, dan 12 Oktober 2000 di SMP 8 Yogyakarta.

a. Eksperimen Hari Pertama

Eksperimen hari pertama dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2000 yang bersamaan dengan selesainya rangkaian ujian Cawu I. Eksperimen dimulai pada pukul 08.00 WIB sampai pukul 11.00 WIB. Sebelum subyek diberikan perlakuan, peneliti mengajak subjek terlibat dalam permainan (*ice breaking*) yang dimaksudkan untuk mencairkan suasana yang tegang dan sekaligus membangun

keakraban antara subyek dengan fasilitator.

Pada hari I subyek, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan permainan *Setan Dan Malaikat*. Para subyek tampak begitu antusias mengikuti permainan ini. Penyajian kartu diberikan pada subyek yang dibagi menjadi 4 kelompok. Namun, ketika memasuki materi penyajian kartu, subyek kelompok eksperimen tampaknya kurang berminat. Hal ini diasumsikan karena belum terciptanya hubungan yang baik antara penyampai materi (fasilitator) dengan para subyek.

Perlakuan pada hari I, subyek diberikan rangsangan penalaran moral dengan 1 paket kartu gambar interaktif yang memuat persoalan sosial-moral. Cerita yang diberikan adalah *Sekolah atau Rumah Sakit* serta *Kisah Si Hadi*. Observer mencatat adanya kesulitan pada fasilitator dalam menstimulasi minat para siswa. Subyek cenderung pasif dalam merespon kartu-kartu yang diberikan dan terkesan hanya sekedar ikut-ikutan menyetujui pendapat yang diajukan kelompok sebelumnya.

b. Eksperimen Hari Ke-2

Pada pertemuan kedua subyek mendapatkan rangsangan penalaran moral berupa 2 paket kartu bergambar interaktif. Yang berjudul *Hidup Sederhana* serta *Kisah Roni dan Anti*.

Subyek pada hari kedua lebih antusias dibanding dengan pada hari pertama. Hal ini dikarenakan permasalahan yang disajikan dalam kartu gambar pada hari II dekat dengan pengalaman mereka selama ini. Observer mencatat bahwa subyek lebih antusias dan mulai berani mengutarakan pendapat. Suasana

kelas menjadi lebih hidup dengan debat pendapat yang cukup seru di antara subyek.

Secara umum, seluruh subyek ikut aktif dalam mengemukakan argumentasi tentang keputusannya. Fasilitator pada hari kedua telah tampak mampu menguasai forum dan membangkitkan minat peserta.

c. Eksperimen hari ke-3

Pada hari ketiga subyek diberikan kartu bergambar interaktif sebanyak satu paket. Cerita yang diangkat pada hari ketiga adalah cerita *Pencurian Di Kelas Putri* dan *Dilema Sang Kapten*.

Fasilitator kelompok eksperimen tampil meyakinkan. Hal ini didasarkan pada catatan rater. Observer mencatat bahwa para subyek telah familiar mengikuti materi yang disajikan. Mereka tetap bersemangat, seperti halnya pada hari kedua yaitu dengan tidak segan-segan mengutarakan pendapatnya. Berbagai argumen diutarakan secara meyakinkan sehingga lebih memperhangat suasana forum.

B. Hasil Penelitian

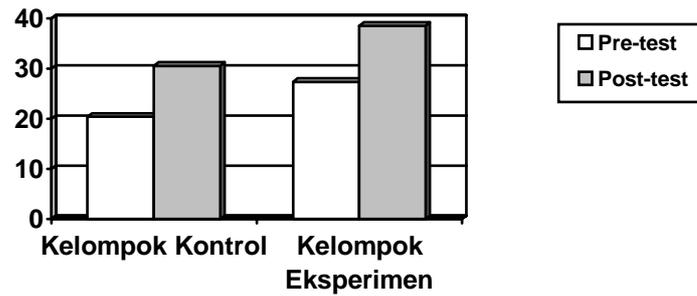
Penelitian ini mempunyai hipotesis bahwa ada perbedaan perilaku moral antara subyek yang dididik dengan menggunakan Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*) dan subyek yang tidak dididik dengan metode dan media Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*). Subyek yang diberi perlakuan berupa pendidikan moral melalui Kartu Visual Interaktif mempunyai perilaku moral yang lebih baik daripada subyek yang tidak diberi perlakuan.

Perilaku yang diukur dari penelitian ini adalah perilaku tertutup (*covert*) yang merupakan sejumlah potensi untuk bertindak. Dalam hal ini perilaku covert diukur dengan tahap penalaran moral subyek. Penalaran moral subyek dapat diketahui dengan menggunakan *Defining Issue test* (DIT). Dalam sub-bab hasil penelitian ini akan diungkap beberapa hal, antara lain:

- a. Data kualitatif tentang tahap penalaran moral subyek penelitian
- b. Data kualitatif subyek yang didapatkan dari observer dan fasilitator
- a. Data tentang tahap penalaran moral subyek penelitian

Dari hasil analisa statistik diketahui bahwa data-data kuantitatif yang di dapat dari pre-test maupun post-test tidak homogen dan normal. Analisa tes homogenitas dari *Lavene Homogeneity Test* dalam program SPSS 9.5 menunjukkan 5,560 ($p < 0,05$) untuk data pre-test dan 8,270 ($p < 0,05$). Uji normalitas data dengan Tes *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan $Z=2,325$ ($p < 0,05$) untuk pre tes dan $Z=1,583$ ($p < 0,05$) untuk post-test. Dua analisa di atas menunjukkan bahwa pengolahan perbedaan tahap penalaran moral subyek data harus menggunakan tes non parametrik.

Dengan menggunakan *Mann-Whitney U Test* dapat diketahui bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan skor *pre-test* yang didapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. ($Z=-1,08$; $p=0,478$). Kondisi yang seimbang ini berarti penelitian dapat diteruskan karena subyek memiliki kemampuan yang sama dalam penalaran moral. Perbandingan perubahan tingkat penalaran moral kelompok penelitian dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik Perbandingan perubahan tingkat penalaran moral kelompok penelitian

Setelah perlakuan diberikan, masing-masing kelompok di berikan *post-test*. Skor *post-test* yang didapat menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan tahap penalaran moral. Dari analisa skor *post-test* dengan menggunakan *Mann-Whitney U Test*, menunjukkan perbedaan tingkat penalaran moral sangat signifikan ($Z=-2,407$; $p=0,016$) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tingkat penalaran moral kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok eksperimen. Hasil data statistik selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5
Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test*
Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

| No | Perbandingan | Skor Z | Signifikansi | Kesimpulan |
|----|--|--------|--------------|--|
| 1 | Perbandingan <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen | -1,08 | p=0,28 | p>0,05 Tidak berbeda secara signifikan |
| 2 | Perbandingan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen | -2,407 | p=0,016 | p<0,05 Berbeda secara signifikan |

Untuk melihat perbandingan peningkatan tahap penalaran moral masing-masing kelompok penelitian digunakan uji beda skor selisih pre-test dan post-test. Dari hasil analisa statistik di dapatkan $Z=-2,784$ ($p=0,005$). Kelompok eksperimen mengalami peningkatan tahapan moral yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Data yang diperoleh dari observasi tentang pengamatan terhadap subyek dalam kelompok eksperimen menunjukkan sebagian besar subyek mengalami peningkatan tingkat penalaran moral mereka. Indikasi ini terlihat dari pada:

a. Persepsi terhadap Masalah

Pada hari-hari awal diselenggarakannya pelatihan subyek hanya melihat realitas secara empirik. Misalnya, hukuman hanya dilihat dari hukuman fisik. Tetapi pada hari selanjutnya rata-rata subyek mulai mengenal realitas non-empiris. Misalnya, hukuman tidak selalu berkenaan

dengan hal-hal fisik, tetapi juga hal-hal psikologis. Rasa berdosa, rasa bersalah, dan kegelisahan dapat dianggap juga sebagai hukuman.

b. Alternatif Jawaban.

Jawaban atas dilema moral yang diberikan oleh sebagian besar subyek pada awal-awal pelatihan masih sependapat dengan contoh tindakan yang diberikan pada mereka melalui kartu bergambar. Hal ini berbeda pada hari-hari selanjutnya. Subyek mulai memberikan alternatif yang berbeda dengan yang telah tersedia, baik memodifikasi dari kartu maupun sama sekali berlainan. Memodifikasi suatu konsep merupakan tahap berpikir yang berada pada tingkat yang tinggi, yaitu sintesis. Indikasi ini menunjukkan penalaran moral subyek menunjukkan peningkatan.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang mengatakan ada perbedaan perilaku moral antara subyek yang dididik dengan menggunakan Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*) dan subyek yang tidak dididik dengan metode dan media Kartu Visual Interaktif (*Interactive Visual Cards*) dapat diterima. Subyek yang diberi perlakuan rangsangan penalaran moral melalui Kartu Visual Interaktif mempunyai perilaku moral yang lebih baik daripada subyek yang tidak diberi perlakuan.

B. Pembahasan

Pada sub-bagian pembahasan ini, akan dibahas:

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya peningkatan penalaran moral

Faktor-faktor yang turut mempengaruhi hasil penelitian

Perbandingan hasil penelitian penggunaan kartu bergambar interaktif dengan hasil penelitian lainnya.

1. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Terjadinya Peningkatan Penalaran Moral.

Kesimpulan umum dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan perilaku moral yang meyakinkan pada kelompok yang mendapatkan kartu bergambar interaktif (kelompok eksperimen) antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan jika dibandingkan dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan (kelompok kontrol). Pertanyaan yang muncul kemudian adalah apa yang menjadi kekuatan dari rangsangan penalaran moral dari kartu bergambar interaktif sehingga dapat meningkatkan perilaku moral siswa.

Secara ringkas dapat dijawab bahwa (a) kartu bergambar mendorong terjadinya alih peran, pengalaman sosio-kognitif, dan penyelesaian konflik sosio-kognitif, (b) dalam penyajian kartu bergambar terdapat stimulasi-stimulasi untuk meningkatkan penalaran moral siswa serta (c) adanya diskusi interaktif antar subyek yang mendorong penalaran siswa terangsang.

Kartu bergambar berisikan cerita-cerita tentang beragam problem dilematis yang terjadi pada tokoh-tokoh cerita. Melalui penyajian tokoh yang berbeda dan adanya dilema-dilema yang dihadapi sang tokoh, terjadilah alih peran dan pengalaman sosio-kognitif dalam diri siswa.

Alih peran, sebagaimana diketahui adalah kemampuan khas yang dimiliki manusia untuk seolah-olah keluar dari dirinya sendiri dan menempatkan diri pada posisi orang lain, sehingga dapat mengerti pikiran dan perasaan orang lain.

Melalui alih peran ini siswa menempatkan diri seolah-olah dirinya adalah tokoh cerita yang menghadapi problem dilematis tersebut. Dari sini siswa mulai belajar untuk mengembangkan empatinya. Karena pikiran dan perasaan menyatu dengan tokoh cerita, maka siswa peserta pelatihan bersungguh-sungguh memecahkan dilema tersebut dan bermaksud lepas dari kondisi ketidakseimbangan (konflik).

Secara teoritis, pengalaman alih peran juga akan diperoleh siswa bila ia mengadakan interaksi dengan siswa lain baik keluarga, teman sebaya, maupun masyarakat luas. Berkenaan dengan pernyataan di atas, muncul pertanyaan kritis: Apakah terjadinya alih peran pada kelompok eksperimen bersumber dari cerita-cerita kartu gambar interaktif ataukah justru dari interaksinya dengan keluarga, teman sebaya, dan masyarakat luas?

Dengan mengungkap fakta bahwa di satu sisi sebagian besar peserta pelatihan merasakan adanya alih peran dengan permainan simulasi moral merasakan adanya alih peran dengan permainan dalam kartu bergambar.

Selain faktor alih peran, faktor kedua yang menjadikan kartu bergambar berperan dalam meningkatkan perilaku moral adalah pengalaman sosio-kognitif dapat diartikan sebagai keadaan tidak seimbang yang disebabkan oleh seseorang tidak dapat atau sulit memahami struktur berpikir orang lain. Kartu bergambar interaktif menekankan pada rangsangan ketidakseimbangan kognitif pada siswa sehingga kemampuan penalaran moral mereka meningkat. Konflik kognitif juga terjadi karena adanya perbedaan pandangan antara peserta satu dengan peserta lainnya.

Adanya pandangan yang beragam dan bahkan saling bertentangan ini menyebabkan siswa yang mendapatkan kartu gambar interaktif menjadi bingung. Proses menjadi bingung atau tidak seimbang (*disequilibrium*), mendorong seseorang untuk menata kembali struktur berpikirnya. Ketika struktur berpikir itu ditemukan, maka ia menemukan keseimbangannya kembali. Keberhasilan individu menyelesaikan ketidakseimbangan itu, sebagaimana diungkapkan Arbuthnot dan Faust (1981), dapat membawa penalaran moral individu meningkat.

Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen menyebabkan kebingungan individu dapat dikurangi dan diselesaikan karena kemampuan kognitif yang memadai pada diri individu untuk memilih salah satu diantara berbagai tanggapan atau pendapat peserta simulasi dan berperannya fasilitator.

Dengan keterangan di atas dapat diketahui bahwa terjadinya peningkatan tahap penalaran moral pada kelompok eksperimen disebabkan oleh kartu gambar interaktif yang diberikan padanya, baik dengan fasilitator maupun tanpa fasilitator. Proses-proses psikologis seperti alih peran, pengalaman konflik sosio-kognitif, penyelesaian ketidakseimbangan kognitif, serta rangsangan untuk meningkatkan penalaran moral tidak terjadi dalam kelompok kontrol sehingga menyebabkan tidak adanya peningkatan penalaran moral pada kelompok kontrol.

Faktor-Faktor Lain yang Turut Mempengaruhi Hasil Penelitian

Untuk melihat kemurnian *cerita gambar interaktif* moral dalam mengembangkan penalaran moral, maka harus diperhitungkan faktor-faktor lain yang mungkin turut memberi pengaruh selain faktor-faktor di dalam variabel

penelitian ini. Faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian-penelitian tentang moral sering melibatkan beberapa variabel yang turut mempengaruhi misalnya tingkat intelegensi dan kelamin dan latar belakang budaya. Menurut hasil penelitian Martani (1995) tidak ada korelasi antara tingkat intelegensi dan latar belakang budaya.

Hal tersebut memperkuat penggunaan variabel kondisi sosial ekonomi dan umur subyek yang dikontrol dalam penelitian ini. Kondisi sosial dan ekonomi serta umur yang dikontrol dalam penelitian ini sehingga variabel tersebut tidak turut mempengaruhi peningkatan penalaran moral subyek dalam kelompok eksperimen.

3. Perbandingan dengan penelitian-penelitian lain.

Dengan keberhasilan penggunaan Cerita Bergambar Interaktif (*Interactive visual cards*) dalam meningkatkan perilaku moral siswa, maka dapatlah dikatakan bahwa kini telah ditemukan suatu teknik pendidikan moral yang baru. Cerita Bergambar Interaktif (*Interactive visual cards*) dapat dikukuhkan sebagai sebuah metode pendekatan yang efektif bagi peningkatan moral siswa. Selama ini ada beberapa penelitian yang mengkaji usaha meningkatkan penalaran moral individu. Pertama, Simulasi P4 yang telah disusun oleh Kurniasari pada tahun 1985. Kedua, Paket Simulasi Moral (PSM) yang disusun oleh Fuat Nashori pada tahun 1995.

Dari segi penyajian penggunaan Cerita Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) lebih unik dan disukai oleh siswa karena memuat gambar-gambar yang sangat disukai oleh siswa. Disamping itu representasi visual lebih mudah siswa menangkap materi yang hendak dikomunikasikan.

Salah satu pertanyaan yang dapat diajukan adalah seberapa besar perbandingan efektifitas penyajian kartu bergambar dibandingkan dengan teknik-teknik yang sudah ada. Untuk menjawab pertanyaan ini secara ilmiah diperlukan suatu penelitian khusus yang memenuhi syarat, sehingga teknik-teknik yang sudah ada diperbandingkan secara langsung. Kiranya penelitian semacam itu sangat diperlukan pada penelitian-penelitian yang akan datang.

Bab V

Penutup

A. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ada peningkatan perilaku moral yang sangat signifikan pada kelompok yang mendapatkan kartu gambar interaktif (*Interactive Visual Cards*) sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan ungkapan lain dapat dikatakan bahwa Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) berperan efektif dalam meningkatkan perilaku moral siswa putri. Dalam hal ini perilaku yang diukur adalah perilaku tertutup (*covert behavior*) melalui penalaran moral subyek penelitian.

B. Saran

Mengingat bahwa penelitian ini berhasil menguji efektifitas Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) untuk meningkatkan perilaku moral, maka penyajian Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk tujuan yang searah dengan penelitian. Pendidik, tokoh masyarakat, lembaga-lembaga sosial, pemerintah, dan sebagainya. Dapat memanfaatkan Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) sebagai alternatif dalam pendidikan moral di masyarakat. Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) dapat disajikan secara individu atau berkelompok.

Penelitian ini merupakan penelitian pendahuluan dalam kaitannya mencari teknik pendidikan yang efektif untuk meningkatkan perilaku moral. Oleh karena itu hasilnya dapat dikatakan masih jauh dari sempurna. Beberapa hal yang

perlu dilakukan lebih lanjut, baik dari segi penyajian, kualitas fasilitator, metode penyampaian maupun kedalaman penelitian.

Dari segi penyajian akan lebih baik jika pelaksanaan Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) diadakan secara berkesinambungan. Dengan cara seperti ini akan diperoleh dua hal sekaligus, yaitu memberi kesempatan kepada subyek untuk mengkaitkan materi Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) dengan problem nyata dalam kehidupan sehari-hari dan ada kesinambungan antara ide-ide cerita satu dengan ide-ide cerita lainnya.

Masih dalam sisi penyajian akan lebih baik jika teknik penyajian Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) dapat dipadukan dengan teknik lain. Misalnya dengan diselingi permainan-permainan di luar ruangan (*out door*).

Dari segi kualitas fasilitator akan lebih baik jika kemampuan fasilitator ditingkatkan baik dalam hal memotivasi peserta untuk berpendapat, penampilan yang meyakinkan, maupun dalam hal merangsang peserta ke tahap perilaku moral yang lebih tinggi. Dari segi kedalaman penelitian lebih baik diperhatikan hal-hal berikut ini:

1. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang perbedaan efektifitas penyajian Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) pada jumlah subyek yang lebih besar.
2. Penelitian ini belum mengkaitkan variabel kontrol yang lebih luas, misalnya pola asuh orang tua atau tingkat kecerdasan subyek. Dalam penelitian yang akan datang diharapkan variabel-variabel tersebut diperhatikan.

3. Perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut apakah efektifitas penyajian kartu lebih cepat terjadi pada tahap-tahap penalaran moral tertentu, dan lebih lambat pada tahap lainnya.
4. Untuk memperoleh kesimpulan yang lebih akurat dan menyeluruh tentang penyajian Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) yang tahap penalaran moralnya bervariasi maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan variasi tahap yang berbeda dari penelitian ini.
5. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai perbedaan efektifitas penyajian Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) antar kelompok yang penalaran moralnya bervariasi dengan kelompok yang tahap penalarannya sama. Mengingat pernah dilakukan penelitian efektifitas rangsangan diskusi moral, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai perbedaan efektifitas penyajian Kartu Gambar Interaktif (*Interactive Visual Cards*) dengan rangsangan simulasi moral yang disusun oleh Fuat Nashori (1995) dan simulasi P4 oleh Kurniasari (1985).

Daftar Pustaka

- Adhim, Fauzil, 1997, *Mendidik Anak Menuju Taklid*, Yogyakarta, Mitra Pustaka
- Arbuthnot, J & Faust D, 1981, *Teaching Moral Theory and Practice*, New York: Harper and Row
- Azwar, Saifudin, 1998, *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Campbell, Linda, 1990, *Multiple Intelligence*, Massachusetts, Allyn and Bacon Inc
- Engel, James F, 1990, *Consumer Behavior*, Chicago, The Dryden Pers
- Ginsburg, Herbert, 1979, *Piaget's Theory of Intellectual Development*, New Jersey, Prentice-Hall.Inc.
- Harichahyo, Cheppy, 1995, *Dimensi-dimensi Pendidikan Moral*, Semarang. IKIP Press
- Islah, edisi 68, Tahun IV, 1996
- Hurlock, Elizabeth, 1982, *Developmental Psychology*, New York, Mc Graw-Hill Book Company
- Kohlberg, Lawrence, 1995, *Tahap-tahap Perkembangan Moral* (terjemahan), Yogyakarta, Kanisius.
- Kurniasari, 1985, *Peranan Simulasi P4 dalam Peningkatan Tahap Penalaran Moral Mahasiswa Baru Fakultas Psikologi Unpad* (skripsi), Bandung, Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran.
- Martani, Wisnu, 1995, *Perkembangan Penalaran Moral pada Remaja yang berbeda Latar Belakang Budaya* (jurnal), Yogyakarta, Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada
- Matlin, W, 1995, *Cognitive Psychology*, New York, Mc Gram Hill
- McCown, Rick, 1996, *Educational Psychology*, Massachusetts, Allyn and Bacon
- McKim, Robert H., 1980, *Experiences in Visual Thinking*, California, Brooks/Cole Publishing company
- Nashori, Fuat, 1995, *Efektifitas Rangsangan Simulasi Moral untuk Meningkatkan*

Penalaran Moral Siswa Putri (skripsi), Universitas Gadjah Mada, Tidak dipublikasikan.