

**MEMBANGUN KARAKTER SISWA SEBAGAI KONTRIBUSI TERHADAP
KARAKTER BANGSA MELALUI PENDEKATAN PSIKOLOGIS***Building Character Of Students As A Contribution To The Character Of The Nation
Through Psychological Approach***A r i f i n**STKIP Sebelas April Sumedang
arifin@stkip11april.ac.id**ABSTRAK**

Pada saat ini kita sering melihat anak didik kita yang tidak punya sopan santun, suka tawuran, hobi begadang dan kebut-kebutan di jalan. Itu jenis kenakalan remaja yang umum, jenis kenakalan remaja yang lain senang berbohong, bolos sekolah, mencuri, berjudi bahkan aborsi. Masalah semakin banyak mulai dari masalah kurang kerja sama, lebih suka mementingkan diri sendiri, golongan atau partai, sampai kepada bangsa yang sarat dengan korupsi, kolusi dan nepotisme. Selama ini bimbingan karakter sudah ada di sekolah seperti bimbingan konseling, tetapi itu bervariasi. Di sekolah guru BP tidak bisa meraih semua karena dalam kenyataannya guru BP hanya membimbing siswa yang terkena masalah dan siswa yang lain seolah terbebas dari masalah, Keberadaan guru BP sendiri kadang dirangkap oleh guru mata pelajaran. Akhirnya, konsep pendidikan karakter di sekolah tidak pernah bisa optimal. Menurut Mochtar Buchori (2007), pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata. Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Kata kunci : Karakter, Psikologis

Abstract: At this time we often see our students who do not have manners, like a brawl, a hobby to stay up and racing on the road. That's the kind of juvenile delinquency are common, other types of juvenile delinquency happy lying, skipping school, stealing, gambling and even abortion. More and more problems from the problem of lack of cooperation, more selfish, political party or group, to the nation rife with corruption, collusion and nepotism. During this time the character of existing guidance in the school such as guidance counseling, but it varies. At school counselor can not achieve all because in fact the only guidance counselor guiding students were affected by the problem and the other students seemed to be free of problems, presence of teachers BP itself sometimes is held by the subject teachers. Finally, the concept of character education in schools can never be optimal. According to Mochtar Buchori (2007), character education is supposed to bring students to the introduction of the value of cognitive, affective value appreciation, and eventually to the practice of real value. Character education aims to improve the quality of education in schools and the results towards achieving the formation of character and noble character of learners as a whole, integrated and balanced, appropriate competency standards. Through character education students are expected to be able to independently increase and use knowledge, study and internalize and personalize the character values and noble character that manifested in everyday behavior.

Keywords: Character,, Psychologist

1. PENDAHULUAN

Pelajar yang sedang menempuh pendidikan di SLTP maupun SLTA, bila ditinjau dari segi usianya, sedang mengalami periode yang sangat potensial bermasalah. Periode ini sering digambarkan sebagai *storm and drang period* (topan dan badai). Dalam kurun ini timbul gejala emosi dan tekanan jiwa, sehingga perilaku mereka mudah menyimpang. Dari situasi konflik dan problem ini remaja tergolong dalam sosok pribadi yang tengah mencari identitas dan membutuhkan tempat penyaluran kreativitas. Jika tempat penyaluran tersebut tidak ada atau kurang memadai, mereka akan mencari berbagai cara sebagai penyaluran. Salah satu ekseknya, yaitu “tawuran”.

“Tawuran” mungkin kata tersebut sering kita dengar dan baca di media massa. Bagi warga di kota-kota besar, aksi-aksi kekerasan baik individual maupun massal mungkin sudah merupakan berita harian. Saat ini beberapa televisi bahkan membuat program-program khusus yang menyiarkan berita-berita tentang aksi kekerasan. Aksi-aksi kekerasan dapat terjadi di mana saja, seperti di jalan-jalan, di sekolah, bahkan di kompleks-kompleks perumahan. Aksi tersebut dapat berupa kekerasan verbal (mencaci maki) maupun kekerasan fisik (memukul, meninju, dll). Pada kalangan remaja aksi yang biasa dikenal sebagai tawuran pelajar/masal merupakan hal yang sudah terlalu sering kita saksikan, bahkan cenderung dianggap biasa. Pelaku-pelaku tindakan aksi ini bahkan sudah mulai dilakukan oleh siswa-siswa di tingkat SLTP/SMP. Hal ini sangatlah memprihatinkan bagi kita semua.

Hal yang terjadi pada saat tawuran sebenarnya adalah perilaku agresi dari seorang individu atau kelompok. Agresi itu sendiri menurut Murray (dalam Hall & Lindzey, Psikologi kepribadian, 1993)

didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Atau secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain.

Tawuran pelajar secara kuantitas sebenarnya boleh dikatakan kecil. Pusat Pengendalian Gangguan Sosial DKI Jakarta Raya mencatat, pelajar yang terlibat tawuran hanya sekitar 1.369 orang atau sekitar 0,08 persen dari keseluruhan siswa yang jumlahnya mencapai 1.685.084 orang. Namun dari segi isu, korban, dan dampaknya, tawuran tidak bisa dianggap enteng. Jumlah korban tewas akibat tawuran pelajar, sejak 1999 hingga kini yang tercatat mencapai 26 orang. Ini belum termasuk yang luka berat dan ringan. Secara sosial, tawuran juga telah meresahkan masyarakat dan secara material banyak fasilitas umum yang rusak, seperti dalam kasus pembakaran atau pelemparan bus umum. Berkaitan dengan agresi *Craig A. Anderson dan Brad J. Bushman* dalam penelitiannya *Effect Of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognitiom, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior* menemukan bahwa video-game kekerasan mengajukan suatu ancaman kesehatan-masyarakat terhadap anak-anak dan remaja, dimana video game kekerasan berhubungan secara positif dengan tingkat agresi yang dipertinggi pada dewasa muda dan anak-anak. Selain itu, video game kekerasan berhubungan secara positif dengan mekanisme-mekanisme utama yang mendasari efek-efek jangka panjang terhadap perkembangan kepribadian yang agresif – kognisi agresif.

M. Brent Donnellan, Kali H. Trzesniewski, Richard W. Robins, Terrie E. Moffit dan Avshalom Caspi dalam

penelitiannya *Low Self Esteem is related to Aggression, Anti Social Behavior, and Delinquency* menunjukkan bahwa *self-esteem* bisa meramalkan masalah-masalah pengeksternalisasian dimasa depan; anak-anak berusia 11 tahun dengan *self-esteem* yang rendah cenderung meningkat agresinya pada umur 13. *Andreas diekmann, Monika jungbaurgans, Heinz Krassing, Sigrid Lorenz* dalam penelitiannya *Social Status and Aggression* menunjukkan bahwa *social status* yang lebih tinggi tidak hanya menghambat respon agresif namun juga dapat memperhebat kecenderungan agresif seseorang, namun penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan karena perbedaan budaya dapat juga memainkan peran dalam agresi.

2. PEMBAHASAN

2.1 Masa Remaja

Masa Remaja merupakan masa manusia mencari jati diri. Pencarian tersebut direfleksikan melalui aktivitas berkelompok dan menonjolkan keegoannya. Yang dinamakan kelompok tidak hanya lima atau sepuluh orang saja. Satu sekolah pun bisa dinamakan kelompok. Kalau kelompok sudah terbentuk, akan timbul adanya semacam ikatan batin antara sesama kelompoknya untuk menjaga harga diri kelompoknya. Maka tidak heran, apabila kelompoknya diremehkan, emosional-lah yang akan mudah berbicara.

Pada fase ini, remaja termasuk kelompok yang rentan melakukan berbagai perilaku negatif secara kolektif (*group deviation*). Mereka patuh pada norma kelompoknya yang sangat kuat dan biasanya bertentangan dengan norma masyarakat yang berlaku. Penyimpangan yang dilakukan kelompok, umumnya sebagai akibat pengaruh pergaulan atau teman. Kesatuan dan persatuan kelompok dapat memaksa seseorang untuk ikut

dalam kejahatan kelompok, supaya jangan disingkirkan dari kelompoknya. Disinilah letak bahayanya bagi perkembangan remaja yakni apabila nilai yang dikembangkan dalam kelompok sebaya adalah nilai yang negatif.

Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat ini anak-anak dan remaja banyak belajar menyaksikan adegan kekerasan melalui Televisi dan juga "games" atau pun mainan yang bertema kekerasan. Acara-acara yang menampilkan adegan kekerasan hampir setiap saat dapat ditemui dalam tontonan yang disajikan di televisi mulai dari film kartun, sinetron, sampai film laga. Selain itu ada pula acara-acara TV yang menyajikan acara khusus perkelahian yang sangat populer dikalangan remaja seperti *Smack Down, UFC (Ultimate Fighting Championship)* atau sejenisnya. Walaupun pembawa acara berulang kali mengingatkan penonton untuk tidak mencontoh apa yang mereka saksikan namun diyakini bahwa tontonan tersebut akan berpengaruh terhadap perkembangan jiwa penontonnya.

Model pahlawan di film-film seringkali mendapat imbalan setelah mereka melakukan tindak kekerasan. Hal ini sudah barang tentu membuat penonton akan semakin mendapat penguatan bahwa hal tersebut merupakan hal yang menyenangkan dan dapat dijadikan suatu sistem nilai bagi dirinya. Dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut terjadi proses belajar peran model kekerasan dan hal ini menjadi sangat efektif untuk terciptanya perilaku agresi.

Dalam penelitiannya *Craig A. Anderson dan Brad J. Bushman* dalam penelitiannya *Effect Of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognitiom, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior* menemukan bahwa *video-game kekerasan* mengajukan suatu ancaman

kesehatan-masyarakat terhadap anak-anak dan remaja, khususnya para individu usia mahasiswa dimana video game kekerasan berhubungan secara positif dengan tingkat agresi yang dipertinggi pada dewasa muda dan anak-anak. Selain itu, video game kekerasan berhubungan secara positif dengan mekanisme-mekanisme utama yang mendasari efek-efek jangka panjang terhadap perkembangan kepribadian yang agresif – kognisi agresif.

Teori kualitas lingkungan dilihat dari kualitas lingkungan sekolah. Setidaknya ada 3 faktor yang mempengaruhi tingkat kerawanan sekolah. Pertama adalah faktor fisik sekolah seperti berdekatan dengan pusat-pusat hiburan/keramaian, kurangnya sistem pengamanan lingkungan, serta tidak tersedianya sarana yang membuat anak-anak betah di sekolah. Kedua adalah faktor psikoedukatif, yaitu ketertiban dan kelancaran proses belajar-mengajar di sekolah. Ketiga adalah faktor efektivitas interaksi edukatif di sekolah.

Kedua dari manajemen rumah tangga yang tidak efektif Pola asuh yang tidak tepat (pola asuh keras menguasai maupun pola membebaskan) serta hubungan yang tidak harmonis antar anggota keluarga dapat menyebabkan anak tidak betah di rumah dan mencari pelampiasan kegiatan di luar bersama teman-temannya. Hal ini tidak jarang menyeret mereka kepada pergaulan remaja yang tak sehat, seperti perkelahian.

Kondisi lingkungan tempat tinggal yang tidak berkualitas, tidak nyaman dan tidak layak, akan mempengaruhi remaja dalam menyikapi dan membangun hubungan dengan dunia sekitarnya. Bagi remaja yang hidup di tempat kumuh dan kotor kemungkinan besar mereka tidak akan nyaman tinggal di rumah sehingga akan melarikan diri dari kenyataan. Pada kondisi inilah remaja mudah tergiur untuk berbuat menyimpang karena lepas dari norma dan pengawasan di rumah

Pada masa ini individu mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua. Fokus pada tahap ini adalah penerimaan bentuk dan kondisi fisik serta adanya konformitas yang kuat dengan teman sebaya.

Menurut John Hill (1983), terdapat tiga komponen dasar dalam mengkaji periode remaja awal, yaitu :

1. Perubahan fundamental remaja
 - a. Perubahan biologis menyangkut tampilan fisik (ciri-ciri secara primer dan sekunder)
Perubahan ini mengakibatkan remaja harus menyesuaikan diri terhadap lingkungan di sekitarnya. Perubahan fisik ini juga berpengaruh terhadap self image remaja dan juga menyebabkan perasaan tentang diripun berubah. Hubungan dengan keluarga ditampilkan remaja dengan menunjukkan kebutuhan akan privacy yang cukup tinggi.
 - b. Transisi Kognitif
Perubahan dalam kemampuan berpikir, remaja telah memiliki kemampuan yang lebih baik dari anak dalam berpikir mengenai situasi secara hipotesis, memikirkan sesuatu yang belum terjadi tetapi akan terjadi. Ia pun telah mampu berpikir tentang konsep-konsep yang abstrak seperti pertemanan, demokrasi, moral (Keating, 1990).
 - c. Transisi Sosial
Perubahan dalam status sosial membuat remaja mendapatkan peran-peran baru dan terikat pada kegiatan-kegiatan baru. Semua masyarakat membedakan antara individu sebagai anak dan sebagai individu yang saiap memasuki masa dewasa.
2. Konteks dari Remaja
Perubahan fundamental remaja bersifat universal namun akibatnya

pada individu sangat bervariasi (Brinfenbrenner, 1979). Hal ini terjadi karena dampak psikologis dari perubahan yang terjadi pada diri remaja dibentuk dari lingkungan. Dengan kata lain, perkembangan psikologis selama masa remaja merupakan hasil dari perubahan-perubahan yang mendasar dan bersifat universal dengan konteks dimana pengalaman terjadi.

3. Perkembangan Psikososial

Terdapat 5 kasus dari psikososial yaitu : *identity*, *autonomy*, *intimacy*, *sexuality*, dan *achievement*.

identity : mengemukakan dan mengerti siapa diri sebagai individu

autonomy : menetapkan rasa yang nyaman dalam ketidaktergantungan

intimacy : membentuk relasi yang tertutup dan dekat dengan orang lain

sexuality : mengekspresikan perasaan-perasaan dan merasa senang jika ada kontak fisik dengan orang lain

achievement : mendapatkan keberhasilan dan memiliki kemampuan sebagai anggota masyarakat.

Adapun ciri-cirinya adalah anak usia SMP memasuki persaingan. Karena itu anak mengalami konflik antarpersonal, konflik antarkelompok, dan konflik sosial. Dan secara spesifik ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :

1. Masa Anak Sekolah

- Belajar ketangkasan fisik untuk bermain
- Pembentukan sikap yang sehat terhadap diri sendiri sebagai organism yang sedang tumbuh
- Belajar bergaul yang bersahabat dengan anak-anak sebaya
- Belajar peranan jenis kelamin
- Mengembangkan dasar-dasar kecakapan membaca, menulis, dan berhitung

- Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan guna keperluan kehidupan sehari-hari
- Mengembangkan kata hati moralitas dan skala nilai-nilai
- Belajar membebaskan ketergantungan diri
- Mengembangkan sikap sehat terhadap kelompok dan lembaga-lembaga

2. Masa Remaja

- Menerima keadaan jasmaniah dan menggunakannya secara efektif
- Menerima peranan sosial jenis kelamin sebagai pria/wanita
- Menginginkan dan mencapai perilaku social yang bertanggung jawab social
- Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya
- Belajar bergaul dengan kelompok anak-anak wanita dan anak-anak laki-laki
- Perkembangan skala nilai
- Secara sadar mengembangkan gambaran dunia yang lebih dekat
- Persiapan mandiri secara ekonomi
- Pemilihan dan latihan jabatan
- Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.

Berdasarkan karakteristik tersebut, seyogyanya orang tua sebijak mungkin mengarahkan mereka dengan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- Meningkatkan proses kedekatan dengan anak melalui dialog dan berbagai cara.
- Jadilah pendengar yang baik dan bukan menjadi hakim.
- Jangan pernah menyela pembicaraan dan ceritanya.
- Jangan beri komentar atau nasihat sebelum tiba waktunya.

2.2 Peran Guru secara psikologis bagi Siswa

Sogiyanya guru dalam mendorong perkembangan remaja (siswa) mampu memberikan dorongan secara psikologis, dan memiliki kapasitas dan kapabilitas dalam membantu tugas perkembangan siswa memasuki masa remaja awal, secara rinci kemampuan guru tersebut adalah sebagai berikut:

2.2.1 Pemahaman Masa Sekolah sebagai Pencarian Jati Diri

Masa di sekolah adalah ketika seorang anak didik sedang belajar memaknai dirinya dan juga lingkungan dimana ia berada. Proses adaptasi baik terhadap dirinya sendiri maupun lingkungan social, memungkinkan seorang anak untuk kemudian menjadikan sebagai dasar untuk bersikap. Lebih dari itu, adaptasi dijadikan wahana untuk menunjukkan eksistensinya dalam kehidupan sebagai makhluk Tuhan untuk meraih sukses dan mendapatkan popularitas yang mempersona. Dalam interval waktu ketika seorang anak tersebut, tanpa kenal lelah, takut dan gelisah. Seorang yang paham siapa sebenarnya dirinya akan menjalani hidup dengan begitu nikmat dan menyenangkan. Ia akan selalu bangga bahwa semua yang dilakukan memiliki visi, misi, dan orientasi. Seorang guru dituntut dan diharapkan memahami, yaitu bahwa anak-anak didiknya adalah pribadi-pribadi dahsyat, yang pada saat yang sama sedang berjuang menemukan jati dirinya. Pemahaman guru terhadap muridnya yang sedang mencari jati dirinya akan membuat simpati dan empati tentang kondisi psikologis dan keadaan sosial yang mengelilingi anak didiknya.

Konsep pengajaran seharusnya dapat memberikan implikasi positif bagi perkembangan anak didik. Apabila pengajaran tidak dapat memacu rasa ingin tahu dan rasa ingin berkarya, maka dapat

disimpulkan guru tidak berhasil melakukan tugasnya sebagai transformator nilai dan perubahan. Sikap guru yang menghargai bahwa anak didik merupakan pribadi yang juga bisa gelisah memikirkan jati dirinya akan membuat para murid nyaman dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, penghargaan tersebut membuat guru disenangi para murid, yang saat ini sangat berimplikasi positif bagi perkembangan anak didik, dan juga terhadap transformasi itu sendiri.

2.2.2 Pemahaman Masalah Pribadi dan Sosial Siswa

Pada dasarnya, seorang murid atau anak didik adalah sebagaimana manusia kebanyakan. Hal yang membedakan mungkin hanya cakupan pengalaman yang dimiliki saja, oleh karena itu, seorang guru dituntut sadar akan hal ini. Siswa senantiasa akan mencari signifikansi atas eksistensinya. Ia akan terus berusaha menemukan titik singgung yang signifikan antara dia dengan kehidupan. Siswa juga berharap agar apa yang dilakukan akan dapat memberikan ketenangan dan kepuasan batin.

Seorang guru yang baik dan bijak akan menjadikan rasa ingin tahu anak didiknya sebagai motivasi untuk memberikan yang terbaik bagi perkembangan anak. Motivasi dikembangkan menjadi sebuah gerakan nyata untuk menjadikan anak didik generasi unggul di masa depan. Guru yang telah sadar aksi seperti ini tidak akan begitu menjadikan masalah finansial sebagai kendala, meskipun finansial tetap penting. Kondisi pendidikan saat ini menuntut guru agar menjadikan salah satu faktor penentu meningkatnya mutu pendidikan.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan sangat ditentukan oleh sejauh mana kesiapan guru dalam mempersiapkan peserta didiknya melalui kegiatan belajar

mengajar. Guru dituntut memiliki kualitas ketika menyajikan bahan pengajaran kepada anak didik, dan mampu melakukan transformasi seperangkat ilmu pengetahuan (*cognitive domain*), dan aspek ketrampilan (*psicomotoric domain*), akan tetapi juga mempunyai tanggung jawab untuk mengejawantahkan hal-hal yang berhubungan dengan dengan sikap (*affective domain*)

2.2.3 Pemahaman Aktualisasi Diri Siswa

Guru yang baik harus dapat menguasai beragam perspektif dan strategi, dan harus dapat mengaplikasikannya secara fleksibel. Hal ini membutuhkan dua hal utama, yakni: pengetahuan dan keahlian professional, komitmen dan motivasi.

2.2.3.1 Pengetahuan dan keahlian professional.

Guru yang efektif menguasai materi pelajaran dan keahlian atau ketrampilan mengajar yang baik. Guru yang efektif memiliki strategi pengajaran yang baik dan didukung metode penetapan tujuan, rencana pengajaran, dan manajemen kelas. Mengetahui bagaimana memotivasi, berkomunikasi, dan berhubungan secara efektif dengan murid-murid dari beragam latar belakang cultural, dan memahami cara menggunakan teknologi yang tepat guna di dalam kelas.

Guru yang efektif harus berpengetahuan, fleksibel, dan memahami materi. Pengetahuan subjek materi bukan hanya mencakup fakta, istilah, dan konsep umum, akan tetapi membutuhkan pengetahuan tentang dasar-dasar pengorganisasian materi, mengaitkan berbagai gagasan, cara berpikir dan berargumentasi, pola perubahan dalam suatu mata pelajaran, kepercayaan tentang mata pelajaran, dan kemampuan untuk mengkaitkan satu gagasan dari satu disiplin ilmu kedisiplin ilmu yang lainnya.

2.2.3.2 Kompetensi yakni penetapan tujuan dan keahlian perencanaan instrusional.

Guru yang baik dan memiliki profesionalitas tidak sekedar mengajar di kelas, entah itu menggunakan perspektif tradisional atau konstruktif. Guru harus menentukan tujuan pengajaran dan menyusun rencana untuk mencapai tujuan, menyusun criteria tertentu agar suksese, menyusun rencana instruksional, mengorganisasikan pelajaran agar murid meraih hasil maksimal dari kegiatan belajarnya. Dalam menyusun rencana, guru memikirkan tentang cara agar pelajaran bisa menantang sekaligus menarik.

2.2.3.3 Keahlian motivasional.

Guru yang baik dan motivatif punya strategi yang baik untuk memotivasi murid agar mau belajar. Para ahli psikologi pendidikan semakin percaya bahwa motivasi paling baik untuk mendorong dengan memberi kesempatan murid untuk belajar di dunia nyata, agar setiap murid berkesempatan menemui sesuatu yang baru dan sulit. Guru yang efektif tahu bahwa murid akan termotivasi saat mereka bisa memilih sesuatu yang sesuai dengan minatnya dan memberikan kesempatan murid untuk berpikir kreatif dan mendalam untuk kepentingan mereka sendiri.

2.2.4 Pemahaman Psikologi Perkembangan Siswa

Perkembangan adalah pola perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang dimulai sejak lahir dan terus berlanjut sepanjang hidup. Kebanyakan perkembangan adalah pertumbuhan, meskipun pada akhirnya mengalami penurunan (kematian). Manusia dengan berbagai macam sifat dan karakternya sudah dapat dipastikan memiliki

kepribadian yang berbeda pula. Oleh karena itu, sudah merupakan kelayakan jika kemudian seorang guru memiliki pemahaman yang mendalam tentang psikologi perkembangan siswa. Atau secara umum seorang guru hendaknya memiliki pemahaman tentang psikologi perkembangan manusia. Memahami perkembangan anak didik akan membuat guru bijak dalam menyikapi setiap gelagat anak didiknya, yang positif maupun negative. Teresa Amabile (1993) mengatakan bahwa menyuruh murid untuk melakukan sesuatu secara persis akan membuat mereka bahwa orisinalitas adalah sebuah kesalahan dan eksplorasi adalah kesia-siaan. Artinya yang perlu diperhatikan adalah perhatian guru terhadap perkembangan dan kecenderungan anak. Sebab, semua anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda, begitupun dengan kecenderungan atau potensi dan bakatnya. Penyikapan yang benar terhadap perbedaan ini akan membuat anak-anak didik nyaman dalam belajar karena merasa dihargai dan dihormati hak-hak dan kemampuannya.

Seorang guru yang memiliki kompetensi dalam memahami psikologi dan perkembangan siswanya, maka hal itu dapat menjadikan sebagai guru yang mudah dalam memberikan penjelasan dan pemahaman. Sebagai contoh, guru memberikan jeda kepada siswanya dalam memberikan pelajaran akan memberikan manfaat yang sangat besar, karena jeda sangat penting. Beberapa alasan pemberian jeda : (a) dalam setiap belajar yang paling diingat dengan baik adalah informasi yang dipelajari pada saat pertama dan terakhir. Oleh karena itu apabila dalam pelajaran diberikan banyak jeda, maka siswa akan lebih banyak yang dapat diingat dan diserap informasi yang diberikan, (b) ketika pikiran menjadi letih karena menyimak dan mendengarkan informasi, maka pemberian jeda akan

dapat menyegarkan kembali sel-sel otak dalam pikiran dalam menerima informasi. Dalam ranah pendidikan dan pembelajaran, sebaiknya seorang guru dapat membuat anak didiknya semakin bersemangat untuk belajar dan mengubah diri menjadi lebih baik. Maka, seorang guru dituntut untuk dapat membuat para siswa kembali ke masa ketika siswa dapat meraih suatu kesuksesan untuk kemudian dilakukan kembali, dan mendapatkan kesuksesan sebagai yang pernah didapat, bahkan bisa lebih besar dan lebih tinggi.

2.3 Memiliki Wacana yang Luas

Profesi guru terdiri dari empat bentuk keinginan dan aktivitas: (a) pendidikan, (b) proses belajar mengajar atau bimbingan penyuluhan, (c) pengembangan profesi, dan (d) penunjang proses belajar mengajar atau bimbingan dan penyuluhan. Bahwa dalam proses belajar-mengajar diharapkan terjadi interaksi positif antara guru dengan murid, juga dengan lingkungan sekitar, termasuk dengan orang tua murid. Sejalan dengan itu, maka keberlanjutan dari gagasan diatas adalah supaya seorang guru mengajak, memotivasi dan membimbing para siswa untuk belajar melalui interaksi dengan lingkungannya, lingkungan orang-orang sekitar, dan berbagai hal yang terdapat dalam kehidupan ini.

Tugas utama seorang guru adalah menciptakan lingkungan tersebut, sebuah lingkungan yang sugestif dan motivatif yang dapat mendorong siswa melakukan interaksi yang produktif dan memberikan pengalaman belajar yang dibutuhkan. Mendorong dan menggalakkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar merupakan salah satu kompetensi yang penting dimiliki seorang pengajar atau guru. Pengajar diharapkan dapat melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat membuat siswa aktif, baik secara fisik maupun mental.

2.4 Menggunakan Prosedur dalam Proses Pembelajaran

Seorang guru yang memiliki kemampuan untuk membaca dan memaknai dinamika kehidupan akan berusaha melibatkan para siswa dalam proses belajarnya. Anak didik juga dianggap sebagai manusia dengan kemampuan sangat potensial. Aktivitas memiliki banyak unsur yang dipersyaratkan untuk dapat ditampilkan oleh pengajar, yaitu:

1. Menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran baru yang akan disampaikan.
2. Memberikan motivasi kepada siswa agar tertarik mengikuti bahan yang disampaikan.
3. Memberi acuan atau struktur materi pelajaran baru yang akan disampaikan dengan menunjukkan tujuan instruksional yang akan dicapai, pokok persoalan yang akan dibahas, rencana kerja, serta pembagian waktu.
4. Mengaitkan antara topik yang sudah dikuasai siswa dengan topik pelajaran baru.
5. Membantu siswa mengingat kembali pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperolehnya.
6. Menggunakan minat siswa sebagai perantara dalam melibatkan kegiatan baru.
7. Mengubah minat baru dalam melibatkan kegiatan melalui teknik mengajukan pertanyaan yang menggali pemikiran siswa.
8. Membantu siswa mengerti apa yang akan mereka capai dengan melibatkan diri dalam kegiatan belajar.

2.5 Memberikan Kesempatan Siswa untuk Berpartisipasi

Pengajar atau guru dalam proses pengajaran: (a) memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan respon,

umpan balik atas ungkapan atau penjelasan yang diberikan oleh guru, dengan memberikan kebebasan untuk mengemukakan pendapat yang berkenaan dengan materi pelajaran, (b) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengadakan inisiasi, dimana masing-masing siswa berbicara mengungkapkan ide dan siswa lainnya memberikan tanggapan, kemudian guru meluruskan berdasarkan teori dan pengalamannya.

Dengan demikian guru memberikan kebebasan untuk mengembangkan pendapat, opini, mengemukakan topic baru, dan kegiatan lain yang tidak membatasi pemikiran siswa. Sikap ini menjadi poin tersendiri dalam rangka mewujudkan keberhasilan pendidikan.

2.6 Memelihara Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar.

Aspek yang ditampilkan guru atau pengajar, adalah: (a) menjediakan lembaran kerja bagi setiap siswa, (b) mengajukan banyak pertanyaan dan berusaha mempeoleh jawaban dari semua siswa, (c) jawaban-jawaban yang tepat dihargai, demikian pula jawaban yang tidak tepat, diarahkan atau dilupakan secara baik, (d) mengadakan simulasi dan permainan peranan, (e) memantau kemajuan siswa ketika memberikan umpan balik dengan tujuan agar bisa memperbaiki tiap kesalahan, entah dalam pendapat sebelumnya atau dalam penyampain, dan (f) kritis dalam memecahkan masalah, dilemma, atau situasi yang mengandung konflik.

2.7 Menguatkan Upaya Siswa Memelihara Proses Belajar

Unsur-unsur aktivitas yang dapat ditampilkan oleh guru dalam aspek ini, adalah: (a) menetapkan kegiatan yang memungkinkan siswa dapat melakukannya, (b) membuat variasi stimuli dengan mengubah kegiatan,

mengubah posisi duduk dan sebagainya, (c) merespon secara positif siswa yang berpartisipasi, (d) membangkitkan kembali perhatian siswa, dan pengajar bereaksi terhadap siswa yang tidak siap menerima pelajaran, (e) memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menanggapi, dan mengkritik materi pelajaran yang disampaikan, dan (f) pengajar memperhatikan reaksi siswa, baik verbal maupun non verbal. Seorang guru yang baik, adalah yang dapat memaknai setiap dinamika, tentu tidak akan memberikan pelajaran jika jam yang tersedia sudah habis. Begitu juga tidak akan memberikan topic yang menyimpang dari silabus, apalagi topic tersebut membuat para siswa tersudutkan dan tertekan. Selain itu guru melakukan penelitian juga berusaha sekuat daya upaya untuk objektif dan professional. Senjatanya adalah penilaian atau evaluasi merupakan suatu tindakan dalam menentukan kompetensi siswa.

2.8 Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Proses Belajar Mengajar (PBM)

Dalam mengembangkan potensi kodrati melalui pendidikan, khususnya penanaman nilai-nilai karakter pada siswa seyogyanya tidak lepas dari tempat-waktu dan kondisi berinteraksi/berinteradiasi antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor, yang dikendalikan oleh 6 (enam) norma acuan pokok yang mengendalikan diri dan kehidupan manusia, yaitu; **norma/syaraiah agama, budaya agama, budaya adat/tradisi, hukum positif/negara, norma keilmuan, dan norma metafisis. Dalam setiap norma melahirkan acuan nilai dan moral**, adapun yang dimaksud norma dalam konteks ini adalah perangkat ketentuan/hukum/arahan, yang bersifat eksternal seperti dari Tuhan/Agama, Negara/hukum, masyarakat/adat dan bisa yang terbaik, dan secara internal berasal

dari diri/sanubari/qolbu kita sendiri. Norma yang sudah menjadi bagian dari diri hati nurani (suara hati) adalah norma-nilai-moral yang sudah bersatu raga dan menjadi keyakinan diri atau prinsip /dalil diri dan kehidupan kita. Sedangkan yang dimaksud *nilai* adalah *kualifikasi harga atau isi pesan yang dibawakan/ tersurat/tersirat* dalam norma tersebut, dan yang dimaksud moral adalah tuntutan sikap-perilaku yang diminta oleh norma dan nilai tadi.

Sedangkan yang dimaksud sistem dalam kehidupan adalah sebagaimana dikatakan oleh Talcot Parson, bahwa “setiap organisme kehidupan (manusia, binatang, dan tumbuhan dll) memiliki 5(lima) sistem, yaitu sistem nilai (value system), sistem budaya (cultural system), system sosial (social system), system personal (personal system) dan system organic(organic system. Tentunya diri manusiapun mengandung lima system tersebut, yang mengacu kepada 6 norma acuan yang ada/dianut/diyakini/orang-masyarakat serta kehidupannya.

Potret diri dan kehidupan manusia dengan perangkat Nilai, Moral dan Norma yang sangat kompleks menuntut untuk eksisnya *Pendidikan Nilai Moral*, sehingga manusia tetap memiliki konsep dasar nilai sebagai insan bermoral (morally mature person atau a healthy person) dan kehidupannya terkendali.

Menurut Kosasih Djahiri (2004) mengatakan bahwa “*Pendidikan Nilai-Moral disamping membina, menegakkan dan mengembangkan perangkat tatanan NMNr dalam upaya pencerahan diri dan kehidupan manusia secara kaffah dan berakhlak mulia serta kehidupan masyarakat Madaniah (civil society)*”, sedangkan yang menjadi misi Pendidikan Nila-Moral adalah sebagai berikut :

- a. memelihara/melestarikan dan membina NMNr menjadi system kehidupan yang saling terkait;

- b. mengklarifikasi dan merevitalisasi sub. a sebagai “moral conduct” diri dan kehidupan manusia/masyarakat/bangsa dimana yang bersangkutan berada;
- c. memanusiakan (humanizing), membudayakan (civilizing) dan memberdayakan (empowering) manusia dan kehidupannya secara utuh (kaffah) dan beradab (norm/value based);
- d. membina dan menegakkan “law and order” serta tatanan kehidupan yang manusiawi-demokratis-dan taat azas;
- e. khusus di negara kita, disamping hal-hal di atas juga membawakan misi pembinaan dan pengembangan manusia/masyarakat, bangsa Indonesia, namun tetap berkepribadian.

2.9 Esensi Pendidikan dalam membentuk Karakter Siswa sebagai Kontribusi terhadap Pembangunan Karakter Bangsa

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia, disatu sisi pendidikan dapat diartikan sebagai proses kegiatan mengubah perilaku individu kearah kedewasaan dan kematangan, tentunya hal ini mengandung makna bahwa kedewasaan pada makna ini tidak terbatas hanya pada usia kalender, melainkan lebih berbobot mental – spiritual, sikap, nalar, baik intelektual maupun emosional, sosial dan spiritual. Dengan demikian, pada tingkat dan bobot kedewasaan ini terungkap pula kematangannya dalam berucap, berpikir, berperilaku, dan membuat keputusan.

1. Makna Pemberdayaan

Makna pemberdayaan memiliki kaitan yang erat dengan pendidikan, sebagaimana dinyatakan oleh Jan Carizon

(Sarah Cook & Steve Macaulay: 1996 :2) sebagai berikut :

Empowerment, adalah membebaskan seseorang dari kendali yang kaku....., da memberikan orang tersebut kebebasan untuk bertanggungjawab terhadap ide-idenya, dan keputusan-keputusannya, tindakan-tindakannya.

Kalau kita kembangkan lebih lanjut ungkapan pemberdayaan (empowerment) di atas, terarah pada upaya memberikan kebebasan kepada seseorang, memiliki tanggungjawab pengembangan pribadi, yang meliputi kemampuan berpikir, mengembangkan gagasan, melakukan tindakan, samapai pada membuat keputusan. Namun demikian kebebasan tersebut tidak lepas dari tanggungjawab.

Apabila kita kembali kepada asas pendidikan dalam pemberdayaan tersebut, tidak terlepas dari penerapan asas tanggungjawab, dan asas kemerdekaan. Dalam menembus kekakuan yang menjadi penghambat mengembangkan potensi diri peserta-didik, kebebasan merupakan pintu keluarnya. Namun demikian bila kebebasan itu dilakukan tanpa kendali, besar peluang terjadinya kebablasan “seolah-olah” seperti kuda lepas dari kandangnya. Oleh karena itu, penerapan asas tanggungjawab, menjadi kendalinya.

Proses pemberdayaan peserta-didik untuk menjadi SDM yang berkemampuan dan bertanggungjawab , tidak dapat dilepaskan dari penerapan asas kasih sayang. SDM yang memiliki keberdayaan, adalah manusia berinteraksi sosial dengan sesamanya dalam suasana kasih sayang. Bahkan dalam suasana yang demikian, individu terhadap individu lainnya, dapat saling memberdayakan. Hanya harus diingat, bahwa suasana kasih sayang, bukan suasana kemanjaan yang justru dapat mengembangkan ketergantungan yang kaku jauh dari kemandirian.

Melalui proses pemberdayaan, peserta didik digiring dan dibimbing SDM yang

memiliki visi, sadar bahwa hidup dan kehidupan itu berpijak diatas realita, dimanapun kita hidup dan kehidupan itu berpijak diatas realita, dimanapun kita hidup selalu berhadapan dengan orang lain, serta dalam menghadapi kehidupan yang penuh dengan tantangan-ancaman-hambatan-gangguan, harus menampilkan diri sebagai diri yang berani. Empat dimensi, yaitu visi, realita, orang (manusia lain), dan keberanian, oleh Sarah Cook & Steve Macaulay (1996 : 40-44) merupakan dimensi yang harus dimiliki oleh kepemimpinan yang *berempowerment*.

Bahwa dalam proses pemberdayaan diri, terutama diri peserta-didik, harus berpijak diatas realita, kehidupan yang sedang kita jalani itu penuh dengan persaingan, tantangan, hambatan, gangguan, ancaman, bahkan sangat berisiko, itulah realita yang sesungguhnya kita hadapi. Melalui proses pemberdayaan, peserta didik harus benar-benar “dibuka matanya”, untuk mampu menghadapi realita kehidupan hari ini, terutama di hari-hari mendatang, merupakan arena yang harus dipengarangi (*the future war*). Oleh karena itu sikap dan sifat perwira, ksatria, jujur dan berani, harus terus dipupuk serta dikembangkan pada diri peserta didik. Mengingat kehidupan di hari-hari mendatang itu sudah pasti penuh dengan berbagai masalah melalui proses pemberdayaan ini, visinya harus dipertajam. SDM yang akan datang itu, harus memiliki wawasan (visi) yang laus kedepan, untuk mengantisipasi realita yang dihadapi seburuk apapun.

Dalam menjalani kehidupan yang penuh risiko dan persaingan, yang tidak akan reda di hari-hari mendatang, kita harus melakukan kerjasama dengan berbagai pihak. Adanya orang lain di sekitar kita memiliki makan sosial yang harus diberdayakan. Sebagai makhluk sosial, tidak dapat meremehkan

keberadaan orang lain. Gagasan, pemikiran, bantuan, pendapat orang disekitar kita, sekecil apapun ada maknanya. Melalui asas kasih sayang, orang diluar diri kita masing-masing, mampu memecahkan kekakuan, kesunyian, kekhawatiran, dan keresahan. Keberdayaan prang disekitar kita, dapat meningkatkan keberdayaan hidup dalam suasana saling ketergantungan.

Sekolah merupakan salah satu tempat mempersiapkan generasi muda/mendatang menjadi manusia dewasa berbudaya (Depdikbud, 1981), dimana melalui sekolah diharapkan :

1. Dibina hari esok kehidupan (*tomorrow's life*) anak, disiapkan untuk hidup dalam dunia nyata (*real life*) yang didiami/dilakoninya hari ini dan yang diperkirakan masa mendatang. Dari ungkapan ini jelas antara dunia sekolah dengan kenyataan merupakan dua hal yang berbeda tetapi tidak terpisahkan. *The real life* melalui lingkungan belajar/sekitarnya harus diserap dalam dunia kehidupan pendidikan sekolah. Sehingga fungsi sekolah sebagai laboratorium atau stasiun transit benar-benar terlaksana.
2. Tertib sekolah, TIK setiap pelajaran, perilaku warga sekolah dan lain-lain hendaknya memuat dan mencerminkan nilai-nilai utama yang diinginkan mempribadi dan menjadi budaya anak di kehidupan dan hari esoknya. Nilai-nilai Pancasila dan kepribadian Indonesia hendaknya terbaca dalam kehidupan peraturan, TIK dan budaya sekolah.
3. Membina masyarakat dan dunia sekitarnya, yang sering diabel dengan sekolah sebagai agen pengubah (*agent of changes*). Hal ini merupakan arus balik dari pernyataan (bagian a) dimana dari kehidupan masuk sekolah, dalam arti hal ihwal yang baik dan

atau inovatif dari kehidupan sekolah hendaknya mampu memberikan imbas pembaharuan dan penyempurnaan kehidupan masyarakat/budya sekitarnya. Tentunya melalui aneka kegiatan sekolah/siswa-guru baik yang intra kurikuler maupun ekstra kurikuler.

2. Pendidikan Sebagai Proses Pemberdayaan

Ketidakberdayaan individu dan juga kelompok, terletak pada keterbelengguannya dalam aspek-aspek sosial-budaya (kebodohan), sosial ekonomi (kemiskinan), sosial-psiokologi (harga diri) dan sosial-politik (perbudakan). Individu dan masyarakat yang terbelenggu oleh kondisi hidup yang demikian, ada dalam kekakuan hidup yang memperburuk kehidupannya. Oleh karena itu, untuk memberdayakan merek, Paulo Freire (1984) mengembangkan konsep “pendidikan pembebasan”.

Selanjutnya, Paulo Fraire (1984: 53-58) mengemukakan bahwa pendidikan pembebasan ini dilakukan dalam suasana dialogis dan kasih sayang. Pernyataannya itu antara lain sebagai berikut:

..., dialog merupakan suatu kebutuhan eksistensial bagi manusia....., oleh karena itu ia sarana pertemuan yang mempersatukan refleksi dengan aksi para pelaku dialog yang ditujukan kepada dunia yang hendak diubah dan dijadikan lebih manusiawi. Dialog ini tak dapat terjadi tanpa cinta kasih mendalam terhadap dunia danmasnuia. Cinta kasih sekaligus meryupakan dasar bagi dialog dan dialog itu sendiri. Dengan demikian, secara niscaya harus dilakukan oleh subejk-subjek yang bertanggungjawab dan tidak mungkin berkembang dalam konteks dominasi.

Reformasi pendidikan sebagai tuntutan perkembangan kualitatif dan pertumbuhan kuantitatif kehidupan, harus

berani mengubah strategi, dari pendekatan kuantitatif “sepintas lalu dan dangkal”, pada pendekatan kualitatif yang “menukik dan mendalam”. Penerapan dan pengembangan metodologi yang bobotnya kualitatif, harus menjadi pilihan untuk memenuhi tuntutan reformasi tadi. Isu-isu makin langka guru di satu pihak, dan makin banyak pengajar dipihak lai, bahkan ada yang lebih kasar lagi ada kecenderungan merebaknya “pekerja pendidkan komersial”, harus menjadi kepedulian serta antisipasi reformasi pendidikan. Satu pertanyaan yang paling esensial akan menjadi apakah dunia pendidikan di Indonesia ? persoalan tersebut, harus dijawab oleh reformasi pendidikan sebagai proses kegiatan pemberdayaan, pembebasan, dan perekayasaan manusia serta masyarakat manusia yang berkualitas dalam arti yang seluas-luasnya, kualitas akhlak harus menjadi dasar segala-galanya.

3. DAFTAR PUSTAKA

A, Craig. Effect Of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognitiom, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prososial Behavior. *American Psychological Society 2001*, (353-359).

Baron, R.A., dan Byrne D.B. (1994). *Social Psychology. Under Standing Human Interaction*. Boston: Allyn & Bacon.

Brent, M. Low Self Esteem is related to Aggression, Anti Social Behavior, and Delinquency. *Research Article. American Psychological Society 2005*, (328-335).

Bringham, J.C., *Social Psychology*. New York: Harper colligns. Publishers Inc.

- Diekmann, Andreas. Social Status and Aggression. *The Journal of Social Psychology* 1996, 136(6), (761-768).
- Prabowo, H. (1998). "Seri Diktat Kuliah : Pengantar Psikologi Lingkungan". Depok : Fakultas Psikologi, Universitas Gunadarma.
- Sarwono, S.W. (2002). "Psikologi Sosial (Individu dan Teori- teori Psikologi Sosial)". Jakarta : Balai Pustaka.
- Watson, D.L. (1994). *Social Psychology. Science and Application*. Illinois: Scott and Foresmanand Co.