

# IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA PERKULIAHAN PEMROGRAMAN KOMPUTER MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN *SOFT SKILL* MAHASISWA \*)

Oleh Mutaqin dan Muh. Ali \*\*)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: *Pertama*, memperoleh rumusan nilai-nilai pendidikan karakter secara tepat dalam perkuliahan pemrograman komputer berbasis masalah. *Kedua*, dapat mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam perkuliahan pemrograman komputer berbasis masalah. *Ketiga*, meningkatkan kemampuan *soft skill* melalui pengembangan nilai-nilai karakter dalam wujud ketaatan beribadah, sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli dan kerja sama, dalam kegiatan pembelajaran pemrograman komputer berbasis masalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan pendekatan model *Kurt Lewin*, meliputi empat langkah utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY, yang mengikuti kuliah pemrograman Komputer pada Tahun Ajaran Semester Gasal 2012/2013. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober - November 2012. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif.

Adapun hasil penelitian ini adalah : *pertama*, nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan berkaitan dengan implementasi pendidikan karakter dalam perkuliahan pemrograman komputer melalui pembelajaran berbasis masalah di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, adalah : ketaatan beribadah, sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli dan kerja sama. *Kedua*, implementasi pendidikan karakter dalam perkuliahan pemrograman komputer terdiri atas beberapa aspek penting, yakni meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran, nilai-nilai karakter tersebut diintegrasikan secara eksplisit dalam silabus dan rencana pembelajaran. *Ketiga*, kemampuan *soft skill* mahasiswa dapat ditingkatkan melalui pengembangan nilai-nilai karakter dalam wujud ketaatan beribadah, sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli dan kerja sama, dalam kegiatan pembelajaran pemrograman komputer berbasis masalah di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, peningkatan kemampuan *soft skill* tersebut mencapai 11,45%.

*Kata Kunci* : pendidikan karakter, pemrograman komputer, *soft skill*, pembelajaran berbasis masalah.

---

\*\*) Abstrak Hasil Penelitian

\*\*) Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY