

## **IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERKULIAHAN DASAR-DASAR PEMROGRAMAN UNTUK MENINGKATKAN *SOFT SKILL* MAHASISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK**

**Kenti Yuliana<sup>1</sup>**

**1. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
STKIP PGRI Banjarmasin  
KentiYuliana2@gmail.com**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pendidikan karakter dalam perkuliahan dasar-dasar pemrograman berbasis proyek dan untuk meningkatkan kemampuan *soft skill* mahasiswa. Desain penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan pendekatan model *Kurt Lewin*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Banjarmasin. Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi pendidikan karakter dalam perkuliahan Dasar-dasar Pemrograman terdiri atas beberapa aspek utama, yakni meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran; (2) kemampuan *soft skill* mahasiswa dapat ditingkatkan melalui pengembangan nilai-nilai karakter dalam wujud ketaatan beribadah, sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli dan kerjasama, dalam kegiatan pembelajaran Dasar-dasar Pemrograman berbasis proyek.

Kata Kunci: kerja keras, kerjasama, kemampuan pemrograman, prestasi

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Upaya membangun manusia Indonesia seutuhnya merupakan tugas dan tanggung jawab dari semua komponen bangsa, tidak terkecuali lembaga pendidikan yang *notabene* sebagai pencetak insan yang berakhlak mulia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam pengembangan watak bangsa, yang mengarah pada budi pekerti dan peningkatan akhlak mulia, dalam sebuah rapat pimpinan Kementerian Pendidikan nasional, yang langsung dipimpin oleh Mendiknas, dikemukakan bahwa hendaknya setiap satuan pendidikan mulai dari Taman Kanak-kanak (TK) sampai perguruan tinggi (PT) memiliki peran penting sebagai agen virus positif terhadap karakter dan budaya bangsa (Muslich, 2011:10).

Lebih jauh Mendiknas mengatakan bahwa tak ada yang menolak pentingnya karakter dan budaya bangsa, akan tetapi jauh lebih penting bagaimana menyusun sistematisannya sehingga anak didik dapat lebih berkarakter dan lebih berbudaya (Muslich, 2011: 11).

Ajakan Kemendiknas tersebut di atas mendapat sambutan hangat dari berbagai lembaga pendidikan, tidak terkecuali STKIP PGRI Banjarmasin sebagai Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) yang memiliki tekad besar untuk berpartisipasi aktif dalam mengawal pendidikan karakter (*leading in character*) untuk Indonesia. Sebagaimana visi STKIP PGRI Banjarmasin yaitu: Unggul, Professional, dan Berkarakter.

Sejalan dengan hal tersebut, visi STKIP PGRI Banjarmasin yang bertekad untuk menghasilkan lulusan yang unggul, profesional, dan berkarakter telah menunjukkan kesadaran pentingnya akan pendidikan karakter. Pendidikan karakter penting untuk dikembangkan dan terus dikawal, karena pendidikan karakter merupakan realisasi nilai, pendidikan watak, pendidikan kewarganegaraan dan pendidikan moral (Zuchdi et. al., 2011:13). Al Rosyidah (2013: 252), menegaskan bahwa pendidikan karakter identik dengan nilai kebajikan yang diketahui, dihayati dan diamalkan. Oleh karena itu, pendidikan karakter yang dicanangkan dalam visi STKIP PGRI Banjarmasin, salah satu tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar mampu menilai baik dan buruk dalam suatu hal, mampu memelihara apa yang baik itu, dan mewujudkan kebaikan itu dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

STKIP PGRI Banjarmasin telah melakukan berbagai aktivitas untuk mendukung terealisasinya pendidikan karakter yang meliputi berbagai program terutama terkait dengan pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian. Berbagai program tersebut dilakukan melalui kegiatan seminar, penelitian, pelatihan, workshop, pengembangan *soft skill*, dan sebagainya. Lingkup penyelenggaraan program pengembangan pendidikan karakter, berdasarkan pengamatan peneliti, masih terbatas pada kegiatan yang bersifat kelembagaan formal. Pengembangan pendidikan karakter belum menjadikan suatu hal yang tumbuh karena kesadaran diri dan belum menjadikan suatu kebiasaan (*habit*) dalam keseharian di lingkungan masyarakat kampus dengan baik.

Pengembangan pendidikan karakter di tingkat program studi perlu dilakukan secara terintegrasi yang diimplementasikan dalam kegiatan perkuliahan. Deskripsi proses pembelajaran untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dapat dikembangkan melalui berbagai pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran dalam perkuliahan. Oleh karena itu, implementasi pendidikan karakter dalam kegiatan perkuliahan khususnya di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Banjarmasin, perlu dilakukan dan dikembangkan secara berkelanjutan. Dalam kenyataannya sampai saat ini kajian dan implementasi pendidikan karakter dalam perkuliahan khususnya mata kuliah Dasar-dasar Pemrograman belum pernah dilakukan.

Implementasi pendidikan karakter dalam perkuliahan khususnya mata kuliah Dasar-dasar Pemrograman dilakukan dengan pertimbangan bahwa mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah yang penting yang turut menentukan karakter lulusan Program studi Pendidikan Teknologi Informasi.

Pada mata kuliah Dasar-dasar Pemrograman, mahasiswa diajarkan bagaimana mengembangkan cara berpikir logis, kritis, cermat, dan teliti. Mahasiswa dilatih menyelesaikan proyek melalui kerja kelompok, berlatih bekerja secara *team work*, menentukan target, kerja prioritas, dan sebagainya.

Melalui implementasi pendidikan karakter dalam kegiatan perkuliahan, pada diri mahasiswa diharapkan tertanam enam nilai karakter, meliputi perilaku taat beribadah, sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kerjasama. Ketaatan beribadah dalam kegiatan perkuliahan tercermin melalui kebiasaan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan perkuliahan berlangsung.

Perilaku jujur dalam perkuliahan, teramati ketika mahasiswa diberikan tes, apakah ia berusaha untuk mengerjakan sendiri, mengerjakan dengan kemampuan diri sendiri, tidak menyontek pada saat ujian. Di samping itu, mahasiswa tidak berbohong pada diri sendiri dan orang lain, terutama pada saat ditanyakan tentang hasil pekerjaan kelompok. Menjalankan dan melaksanakan tugas sesuai dengan pembagian kerja yang harus dikerjakan (amanah), dan tidak mengambil hak orang lain. Dalam perkuliahan, khususnya presensi (kehadiran) tidak memalsu tanda tangan kehadiran kuliah, *nitip*, atau hal lain yang merupakan tindakan negatif.

Perilaku disiplin, dalam kegiatan perkuliahan, dicirikan dengan mahasiswa menghadiri kuliah tepat waktu, selalu mengikuti kegiatan perkuliahan, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan memiliki komitmen dalam mematuhi peraturan akademik sebagaimana telah dituangkan dalam kontrak perkuliahan di awal perkuliahan. Di sisi lain, jika mahasiswa diberi tugas, ia selalu mengerjakan tugas dengan baik dan tuntas, suka bekerja keras, pantang menyerah, berusaha berprestasi lebih baik dan rajin belajar. Hal ini menunjukkan rasa tanggung jawab yang telah tertanam pada diri mahasiswa.

Hal lain yang penting dan perlu dikembangkan pada mahasiswa sebagai upaya untuk meningkatkan rasa peduli. Sikap peduli merupakan nilai dasar dan sikap memperhatikan, bersedia bertindak proaktif terhadap kondisi atau keadaan disekitarnya, bersikap keberpihakan untuk melibatkan diri dalam keadaan atau kondisi yang terjadi di sekitarnya. Mahasiswa ikut merasakan ketika ada temannya mengalami kesusahan, ia memiliki rasa empati ketika temannya ada yang sedang bersedih.

Membangun kerjasama yang positif di antara kelompok mahasiswa dalam perkuliahan, perlu ditanamkan dengan sebaik mungkin. Sikap kerjasama mahasiswa dalam perkuliahan bisa dilihat, antara lain suka mendiskusikan materi dengan teman, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, menghargai pendapat dan kerja teman dalam kelompok, mendahulukan kepentingan kelompok dari pada kepentingan pribadi, mendorong anggota kelompok untuk aktif berdiskusi, berbagi dengan anggota kelompok dalam mengerjakan tugas kelompok, dan sebagainya.

Adapun pengembangan *soft skill* dalam pembuatan projek pada perkuliahan Dasar-dasar Pemrograman merupakan upaya untuk melatih mahasiswa dapat menghadapi dan memecahkan berbagai problematika permasalahan. Dalam diri mahasiswa dikembangkan konsep di luar kemampuan teknis dan akademis. Pengembangan *soft skill* mengutamakan pada pengembangan kemampuan intrapersonal dan interpersonal.

Menurut Berthal, *soft skills* diartikan sebagai perilaku personal dan interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja manusia (Muqowim, 2012:5). Menurut Putra dan Pratiwi (2005:5), *soft skills* adalah kemampuan-kemampuan tak terlihat yang diperlukan untuk sukses, misalnya kemampuan berkomunikasi, kejujuran/integritas, dan lain-lain.

Oleh karena itu, studi tentang pengimplementasian pendidikan karakter sebagai upaya untuk meningkatkan *soft skill*, khususnya dalam perkuliahan Dasar-dasar Pemrograman menjadi penting untuk dilakukan. Harapannya, pendidikan karakter yang dikembangkan dan diimplementasikan dalam kegiatan perkuliahan tersebut akan dapat

menumbuhkan kesadaran dan menjadikan suatu kebiasaan yang positif, yakni tertanamnya nilai-nilai karakter pada diri mahasiswa dalam sikap dan perilaku kesehariannya. Di samping itu, kemampuan *soft skill* mahasiswa perlu ditingkatkan, terutama dalam pengembangan konsep diri baik yang berkaitan dengan intrapersonal maupun interpersonal, baik di lingkungan kampus maupun di masyarakat luas.

## **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pelaksanaan implementasi pendidikan karakter dalam perkuliahan.
2. Apakah dengan pengimplementasian nilai-nilai karakter dalam perkuliahan Dasar-dasar Pemrograman dapat meningkatkan kemampuan *soft skill* mahasiswa.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Subyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Banjarmasin yang mengikuti perkuliahan mata kuliah Dasar-dasar Pemrograman. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Banjarmasin pada Semester Ganjil 2014/2015 yaitu pada mahasiswa semester I (satu) kelas A sebanyak 41 orang.

### **B. Tahapan Penelitian**

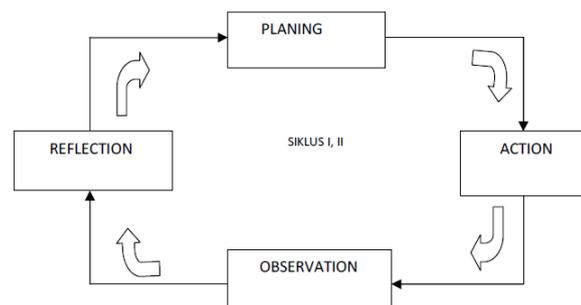
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan perubahan sesuai dengan maksud penelitian yang ingin dicapai. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kolaboratif berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses perkuliahan.

Penelitian tindakan kelas, yang mengintegrasikan pendidikan karakter ini, menggunakan pendekatan menurut model *Kurt Lewin*, meliputi empat langkah utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Empat langkah tersebut akan berulang secara terus-menerus yang ditengarai sebagai siklus tindakan penelitian. Tiap siklus dilakukan perubahan sesuai dengan maksud penelitian yang ingin dicapai. Prosedur penelitian ini dilakukan secara sinkron, dilaksanakan secara bersamaan dalam waktu yang sama. Langkah-langkah yang diambil seperti berikut: (1) *Plan*, yaitu: pengumpulan informasi yang berfungsi sebagai *need assessment* untuk membuat rancangan yang tepat yang digunakan dalam pembelajaran. (2) *Action*, yakni langkah-langkah yang dilakukan berupa tindakan nyata di dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal, dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis proyek. (3) *Observation*, yakni mengevaluasi hasil yang telah dilakukan kemudian menganalisis untuk menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. (4) *reflection*, yakni berdasar hasil analisis yang telah dilakukan kemudian menentukan seberapa jauh tingkat pencapaian yang dihasilkan.

Selanjutnya, dilakukan perencanaan kembali untuk menentukan langkah yang harus dilakukan berikutnya jika hasil yang dicapai belum optimal. Langkah kesatu hingga langkah keempat tersebut disebut satu siklus. Siklus tersebut dapat dilihat sebagaimana pada Gambar 1. Karena keterbatasan waktu yang ada, pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilakukan dua kali tatap muka perkuliahan di kelas. Rancangan tindakan pelaksanaan pembelajaran dengan mengintegrasikan pendidikan karakter dan indikasi peningkatan *soft skill* mahasiswa sebagai akibat dari pengintegrasian pendidikan karakter.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data antara lain menghitung nilai rata-rata (*mean*), simpangan baku, nilai *Min*, dan *Maks*. Berdasarkan analisis data, selanjutnya dikelompokkan berdasarkan distribusi frekuensi untuk melihat kecenderungan berdasarkan nilai frekuensi terbesar dari tiap indikator atau aspek.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Model Kurt Lewin

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Perkuliahan

Nilai-nilai pendidikan karakter yang diimplementasikan dalam perkuliahan Dasar-dasar Pemrograman sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan *soft skill* melalui strategi pembelajaran berbasis proyek, meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran, nilai-nilai karakter tersebut diimplementasikan secara eksplisit dalam silabus dan rencana pembelajaran. Dalam pelaksanaan perkuliahan, implementasi nilai-nilai karakter tersebut dilakukan melalui pemilihan metode, bahan ajar, dan media pembelajaran. Dalam evaluasi pembelajaran, implementasi nilai-nilai karakter dalam proses penilaian, terutama dalam aspek afektif.

#### 1) Siklus Pertama

##### □ Perencanaan

Pada siklus pertama ini, materi dirancang dan dipersiapkan secara sistematis yang dituangkan dalam penyusunan silabus Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rancangan pembelajaran dilengkapi dengan media dan lembar kerja mahasiswa yang semuanya sarat dengan pengembangan pendidikan karakter sebagai upaya untuk mengembangkan *soft skill* mahasiswa.

Implementasi nilai-nilai karakter dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan memasukkan nilai-nilai karakter dalam indikator pencapaian kompetensi, khususnya aspek afektif, untuk meningkatkan kemampuan *soft skill* mahasiswa.

Dengan demikian, ada dua hal pokok yang dikembangkan dalam kegiatan perkuliahan dalam penelitian ini, yaitu pengembangan pendidikan karakter dan peningkatan kemampuan *soft skill*. Indikator tersebut dirumuskan sebagai pengembangan karakter, meliputi: taat beribadah, sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kerjasama.

Pengembangan *soft skill* diharapkan mahasiswa memiliki: rasa percaya diri kesadaran emosional, penugasan diri, pengembangan sikap dan preferensi, keterampilan diri (*self skill*), dapat menghargai orang lain, mampu menghargai keragaman, dan memiliki kemampuan melayani sesama.

#### □ **Pelaksanaan Tindakan**

Pada pertemuan awal, mahasiswa diberikan pemahaman pentingnya penanaman nilai-nilai karakter. Dalam kegiatannya, pada awal perkuliahan disampaikan garis besar materi bahasan dalam satu pertemuan disertai dengan penjelasan dan latihan materi Pemrograman Percabangan. Pada kesempatan berikutnya, mahasiswa diberikan tugas untuk memperkaya materi terkait, yaitu Program Percabangan. Mahasiswa bebas mencari sumber pustaka baik yang dimiliki, buku pegangan, maupun sumber dari internet yang tersedia di kelas.

#### □ **Monitoring dan Evaluasi**

Nilai-nilai karakter yang dikembangkan pada awal pembelajaran di pertemuan pertama diperoleh bahwa aspek ibadah, jujur, disiplin, peduli, tanggung jawab, dan kerjasama sudah mulai tampak, meskipun belum pada semua mahasiswa. Tanya jawab dan diskusi antar teman mulai tampak, meskipun belum terpola dengan baik. Sebagian besar mahasiswa menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam kemampuan keterampilan diri serta pengembangan sikap dan preferensi, yang ditunjukkan dengan hasil tugas kelompok yang dikumpulkan.

#### □ **Refleksi dan Tindak Lanjut**

Keterlibatan mahasiswa dalam pengerjaan tugas secara kelompok, kegiatan diskusi, *sharing* bahan, dan kerjasama belum tampak secara optimal. Nilai-nilai karakter dan pengembangan *soft skill* mahasiswa belum menonjol. Oleh karenanya, perkuliahan perlu dirancang dengan baik, dan lebih mengutamakan kemampuan mahasiswa dalam hal kerjasama dan *sharing* pendapat. Berdasarkan hasil observasi dan analisis dari awal hingga akhir disusunlah perencanaan pembelajaran pada pertemuan (siklus) berikutnya.

## 2) **Siklus Kedua**

Tindakan pembelajaran pada siklus kedua ini dilakukan sebagai kelanjutan dari siklus pertama. Dalam siklus kedua ini materi pokok perkuliahan yang disampaikan adalah “Bentuk Program Perulangan”. Silabus dan RPP disusun secara tersendiri. RPP disusun sedemikian rupa dengan tetap mengacu pada pengintegrasian nilai-nilai pendidikan karakter yang dikembangkan dalam perkuliahan Dasar-dasar Pemrograman, dengan melaksanakan pembelajaran berbasis proyek.

#### □ **Perencanaan**

Desain yang direncanakan untuk tindakan pada siklus kedua ini adalah model pembelajaran berbasis proyek. Dalam model ini, dosen menjelaskan prosedur praktik secara jelas dan lengkap. Berdasarkan RPP yang telah disusun, mahasiswa dibentuk

dalam kelompok-kelompok. Pada tindakan kedua ini tetap saja ditekankan selain kemampuan kognitif dan psikomotor mahasiswa diberikan tugas sebagai kegiatan kelompok untuk diselesaikan melalui pembelajaran berbasis projek. Pembentukan *soft skill* yang akan dikembangkan melalui implementasi pendidikan karakter masih sama dengan perencanaan di siklus pertama, yakni mahasiswa diharapkan akan memiliki rasa percaya diri, kesadaran emosional, penugasan diri, pengembangan sikap dan preferensi, keterampilan diri, menghargai orang lain, menghargai keragaman, dan kemampuan melayani sesama.

#### □ **Pelaksanaan Tindakan**

Sebelum kegiatan perkuliahan dimulai, di awal pertemuan pada siklus kedua, dosen meminta salah satu mahasiswa untuk memimpin doa sebagai wujud untuk taat beribadah. Dosen memotivasi mahasiswa dengan mengaitkan materi perkuliahan dengan problematika kehidupan sehari-hari. Selanjutnya mengomunikasikan tujuan pembelajaran produk, proses, psikomotor, keterampilan sosial, dan perilaku berkarater. Dosen mengkaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan diberikan. Dosen juga menunjukkan sumber-sumber materi Program Perulangan dari berbagai sumber dan menyajikan informasi berupa rumusan masalah tentang bagaimana Algoritma Pemrograman Perulangan. Dosen kemudian memberikan permasalahan dalam bentuk projek sederhana untuk dikerjakan secara kelompok.

#### □ **Monitoring dan Evaluasi**

Dosen melakukan pengamatan dengan cara meminta mahasiswa dalam kelas menjadi pendengar yang baik dengan cara menunjuk satu-dua mahasiswa menanggapi presentasi itu dan dinilai. Membimbing kelompok menarik kesimpulan. Mahasiswa diingatkan agar aktif menyumbang ide atau berpendapat, dan belajar menjadi pendengar yang baik. Memberikan penghargaan kepada individu dan kelompok yang berkinerja baik dalam kegiatan belajar mengajar tersebut.

Selain peningkatan efektivitas praktik, beberapa nilai karakter yang tumbuh antara lain kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, peduli, dan menghargai teman lain dalam perbedaan. Proses pembelajaran tampak dinamis dan kondusif. Hal ini ditandai dengan beberapa mahasiswa dalam kelompoknya mengikuti pembelajaran dengan baik, sesekali bertanya kepada dosen.

#### □ **Refleksi dan Tindak Lanjut**

Guna lebih meningkatkan efektivitas perkuliahan praktik dan menumbuhkan nilai-nilai karakter, perlu ditekankan dalam setiap langkah proses pembelajaran. Dosen tidak keberatan membimbing mahasiswa jika mengalami kesulitan. Untuk mengatasi masalah persiapan presentasi yang membutuhkan waktu yang lama maka diambil dua atau tiga kelompok saja untuk presentasi hasil diskusi dan kerja kelompoknya.

Pengembangan nilai-nilai karakter yang diimplementasikan dalam perkuliahan praktikum Dasar-dasar Pemrograman yang diwujudkan dalam perilaku taat beribadah, jujur, disiplin, tanggung jawab, sikap peduli, dan kerjasama. Dari hasil pengamatan dan analisis data diperoleh hasil sebagai berikut.

Berdasarkan analisis data hasil observasi, yakni dilakukan pada akhir pertemuan di siklus pertama, diperoleh distribusi frekuensi nilai karakter dalam wujud taat beribadah, perilaku jujur, disiplin, peduli, tanggung jawab, dan kerjasama, dapat dirangkum dalam tabel distribusi frekuensi sebagaimana terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Karakter

No.	Kategori	Ibadah		Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Peduli		Kerjasama	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	Sangat Baik	7	17.07	8	19.51	7	17.07	9	21.95	9	21.95	9	21.95
2	Memuaskan	19	46.34	11	26.83	15	36.59	9	21.95	11	26.83	11	26.83
3	Menuju Perbaikan	6	14.63	16	39.02	13	31.71	18	43.90	16	39.02	16	39.02
4	Perlu Perbaikan	9	21.95	6	14.63	6	14.63	5	12.20	5	12.20	5	12.20

## B. Peningkatan Kemampuan *Soft Skill* melalui Pengembangan Nilai-Nilai Karakter

Berdasarkan hasil observasi, pengamatan, tes, dan persepsi mahasiswa tentang implementasi nilai-nilai karakter dan pengembangan *soft skill* dalam perkuliahan dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama digunakan strategi pembelajaran secara normal sebagaimana biasanya, sedangkan siklus kedua menggunakan pembelajaran berbasis proyek.

Peningkatan kemampuan *soft skill* mahasiswa melalui pengembangan nilai-nilai karakter sebagaimana telah diungkapkan dimuka, dilihat berdasarkan kemampuan menumbuhkan kesadaran diri (*intrapersonal skill*), dan kemampuan kesadaran sosial (*interpersonal skill*). Secara garis besar kemampuan *soft skill* meliputi: rasa percaya diri, kesadaran emosional, penugasan diri, pengembangan sikap dan preferensi, keterampilan diri, menghargai orang lain, menghargai keragaman, dan kemampuan melayani sesama. Berdasarkan hasil observasi, pengamatan, tes dan juga persepsi mahasiswa tentang pengembangan *soft skill* dalam perkuliahan dilakukan dua siklus.

### 1) Siklus Pertama

Pada kegiatan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas ini, pada siklus pertama diperoleh bahwa kemampuan *soft skill* mahasiswa dalam menumbuhkan kesadaran diri (*intrapersonal*), dan kemampuan kesadaran sosial (*interpersonal skill*), yang dikembangkan melalui implementasi pendidikan karakter dalam perkuliahan dalam wujud sebagaimana tersebut di atas.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, diperoleh hasil yang dapat dilihat dalam distribusi frekuensi pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan *Soft Skill* Mahasiswa (Siklus 1)

No.	Kategori	Intrapersonal		Interpersonal	
		Frek.	Prs (%)	Frek.	Prs (%)
1	Sangat Baik	7	17.07	8	19.51
2	Memuaskan	11	26.83	11	26.83
3	Menuju Perbaikan	15	36.59	15	36.59
4	Perlu Perbaikan	8	19.51	7	17.07
	Jumlah	41	100	41	100

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh informasi bahwa pada siklus pertama kemampuan *soft skill* mahasiswa pada kesadaran diri ada kecenderungan dalam kategori menuju perbaikan (36,59%). Demikian juga pada kemampuan *soft skill* kesadaran sosial (*interpersonal*) mahasiswa memiliki kecenderungan dalam kategori menuju perbaikan

(36,59%). Skor rerata dari keseluruhan berdasarkan hasil analisis pada hasil observasi dan pengamatan diperoleh nilai sebesar 80,84%. Nilai ini diperoleh dengan cara membandingkan skor hasil observasi dengan skor ideal (skor maksimal).

## 2) Siklus Kedua

Pada siklus kedua, pengembangan pembentukan *soft skill* yang dikembangkan dalam perkuliahan Praktik Dasar-dasar Pemrograman dengan mengimplementasikan pendidikan karakter dalam wujud ketaatan beribadah, bersikap jujur, perilaku disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kerjasama, berdasarkan hasil analisis data hasil observasi, diperoleh distribusi frekuensi sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh data bahwa pada siklus kedua kemampuan *softskill* mahasiswa dalam hal kemampuan menumbuhkan kesadaran diri, memiliki kecenderungan dalam kategori memuaskan, demikian juga pada kemampuan pada interpersonal memiliki kecenderungan dalam kategori memuaskan (36,59%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan *Soft Skill* Mahasiswa (Siklus 2)

No.	Kategori	Intrapersonal		Interpersonal	
		Frek.	Prs (%)	Frek.	Prs (%)
1	Sangat Baik	8	19.51	7	17.07
2	Memuaskan	15	36.59	15	36.59
3	Menuju Perbaikan	14	34.15	14	34.15
4	Perlu Perbaikan	4	9.76	5	12.20
	Jumlah	41	100	41	100

Skor rerata dari keseluruhan berdasarkan hasil analisis pada hasil observasi dan pengamatan pada siklus kedua diperoleh persentase sebesar 81,46%. Skor ini diperoleh dengan cara membandingkan skor yang dihasilkan dari observasi dengan nilai maksimal.

Berdasarkan kecenderungan dari analisis deskriptif sebagaimana tertera pada Tabel 1, pada siklus pertama diperoleh kecenderungan dalam kategori menuju perbaikan (36,59%). Pada siklus kedua, kemampuan *soft skill* mahasiswa mengalami peningkatan kategori, yakni dalam kategori memuaskan (36,59%). Berdasarkan skor rerata dari keseluruhan hasil analisis pada hasil observasi dalam pengimplementasian pendidikan karakter pada siklus pertama diperoleh kemampuan *soft skill* mahasiswa sebesar 80,84%. Pada siklus kedua skor rerata kemampuan *soft skill* tersebut mengalami sedikit peningkatan, yaitu menjadi 81,46%.

Dengan demikian, kemampuan *soft skill* mahasiswa melalui pengimplementasian pendidikan karakter yang dikembangkan dalam wujud ketaatan beribadah, sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kerjasama, dalam kegiatan perkuliahan Dasar-dasar pemrograman melalui pembelajaran berbasis proyek dapat ditingkatkan.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan di depan, dapat disimpulkan hal-hal seperti berikut. Pertama, implementasi pendidikan karakter dalam perkuliahan Dasar-dasar Pemrograman dilakukan pada beberapa aspek utama, yakni pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dalam perencanaan

pembelajaran, nilai-nilai karakter tersebut diimplementasikan secara eksplisit dalam silabus dan rencana pembelajaran. Dalam pelaksanaan perkuliahan, implementasi nilai-nilai karakter dilakukan melalui pemilihan metode, sumber belajar, dan media pembelajaran. Dalam evaluasi pembelajaran, nilai-nilai karakter diimplementasikan dalam aspek afektif. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan adalah: ketaatan beribadah, sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kerjasama. Kedua, kemampuan *soft skill* mahasiswa dapat ditingkatkan melalui pengembangan nilai-nilai karakter dalam wujud ketaatan beribadah, sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kerjasama, dalam kegiatan pembelajaran Dasar-dasar Pemrograman berbasis proyek di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.

Berdasarkan kategori kecenderungan pada siklus pertama diperoleh dalam kategori menuju perbaikan, dan pada siklus kedua, kemampuan *soft skill* mahasiswa mengalami peningkatan kategori, yakni menjadi dalam kategori memuaskan. Berdasarkan skor rerata dari hasil analisis hasil observasi dalam pengimplementasian pendidikan karakter pada siklus pertama diperoleh kemampuan *soft skill* mahasiswa sebesar 80,84%, dan pada siklus kedua kemampuan *soft skill* tersebut mengalami sedikit peningkatan, yaitu menjadi 81,46%.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Lickona, Thomas. 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam Books.
- Marzuki. 2012. "Pengembangan *Soft Skill* berbasis Karakter melalui Pembelajaran IPS SD". *Makalah Semnas Pengembangan Soft Skill Berbasis Karakter di IKIP PGRI Madiun*, 1 April 2012. <http://staff.uny.ac.id/>, diunduh tanggal 17 November 2014.
- Mulyasa. 2011. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara. Muqowim. 2012. *Pengembangan Soft Skills Guru*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Muslich, Mansur. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putra, I. S. & Pratiwi, A. 2005. *Sukses dengan Soft Skills*. Bandung: Direktorat Pendidikan Institut Teknologi Bandung.
- Rosyidah, Afifah Al. 2013. "Pendidikan Karakter pada Classic Fairy Tales". *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun III/Nomor 3. h. 252. Yogyakarta: LPPMP UNY.
- Wahab, Rochmat. 2010. *Kontribusi UNY Untuk Pendidikan Karakter*, di laman: <http://staff.uny.ac.id.pdf>, diunduh tanggal 29 September 2012.
- Zuchdi, Darmiyati et. al. 2011. *Model Pendidikan Karakter Terintegrasi*. Yogyakarta: UNY Press. Zuchdi, Darmiyati, et. al. 2012. *Pendidikan Karakter Terintegrasi, Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.