

Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mahasiswa

Oleh: Kiromim Baroroh M.Pd*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *role playing* untuk meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa pada mata kuliah ekonomi kerakyatan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2010/2011 untuk matakuliah Ekonomi Kerakyatan pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi kelas swadaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan penelitian ini adalah: tahap perencanaan, implementasi tindakan, pemantauan dan evaluasi, analisis dan refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan nilai-nilai karakter mahasiswa yang dapat dilihat dari indikator disiplin, kerja keras, kreatif, dan kemampuan komunikasi mahasiswa. Kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif (19,6%), pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%. Pada indikator disiplin terjadi kenaikan sebesar 10,9%. Indikator kerja keras masih berada di urutan paling bawah dalam peningkatan masing-masing indikator karakter yang hanya menunjukkan kenaikan 7,4%.

*Dosen Pendidikan Ekonomi FE UNY,

kiromim@uny.ac.id atau

kiromim_b@yahoo.com

