

URGENSI DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS SOFT SKILL DI PERGURUAN TINGGI

Syahdara Anisa Makruf

Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta

Email: 133100508@uui.ac.id

Abstract: Learning based on soft skill and hard skill is essential in college. The problem that often arises is that there are still many lecturers who design their learning based on hard skills only. This is because some lecturers do not understand the importance of learning based on soft skill. This research uses library research approach to examine how urgency of learning design based on soft skill in college. The result shows that the design of learning based on soft skill in college aims to realize the students who believe in God and become an independent and responsible person. Thus, learning based on soft skill is relevance because it is a capital for students to be able to manage themselves and respect in social life. The lecturers could teach soft skill values in three ways, namely: lecturer role model, message of the week, and hidden curriculum.

ملخص: إن التدريس على أساس المهارات الناعمة والمهارات الصعبة أمر أساسي في المستوى الجامعي. والمشكلة هي لايزال كثير من المدرسين صمّموا تدريسهم على أساس المهارات الصعبة فقط. هذا لأن بعضاً منهم لم يفهموا جيداً معنى « التعليم على أساس المهارات الناعمة ». حاول هذا البحث - بمدخل البحث المكتبي - الدراسة العميقة كيف تصميم التعليم على أساس المهارات الناعمة وأهميته في الجامعات. دلت نتائج البحث على أن تصميم التعليم على أساس المهارات الناعمة في الجامعات هو بهدف إيجاد الطلاب المؤمنين بالله، والمتقين الله، والمتخلقين ليكونوا أشخاصاً معتمدين على أنفسهم وذوى المسؤولية. بهذا كان التعليم على أساس المهارات الناعمة مناسب ومهم ليكون عدّة للطلاب ليكونوا قادرين على إدارة أنفسهم ولهم وعي في الحياة مع مجتمعاتهم. ويمكن نقل قيم المهارات الناعمة من المحاضر إلى الطلاب عن طرق ثلاث وهي: (١) مثالية المحاضر، (٢) الرسائل الأسبوعية، (٣) المنهج الدراسي الخفي.

Keywords: Desain pembelajaran, perguruan tinggi, hard skill, soft skill.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang terjadi di lingkungan perguruan tinggi terdiri dari dua cara. *Pertama*, pembelajaran yang menggunakan *hard skill*, yakni lebih menekankan pada pembangunan intelektual yang langsung pada permasalahan. *Kedua*, pembelajaran *soft skill*. Sebagaimana yang disampaikan oleh Elfindri

menyatakan bahwa *soft skill* lebih menonjolkan pada pembelajaran yang sifatnya untuk mengasah keterampilan hidup secara personal, maupun dalam kehidupan sosial lainnya, termasuk juga dengan sang pencipta.¹ *Soft skill* menekankan pada kemampuan individual dalam hal emosi, bahasa, komunikasi dan sifat moral lainnya. Sedangkan Ilah Sailah mengatakan bahwa *soft skill* merupakan pembangunan keterampilan seseorang yang berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skill*) dan juga pembangunan diri sendiri (*intrapersonal skill*).²

Model pembelajaran *soft skill* ini dianggap penting karena menurut para ahli psikologi, keterampilan dalam berkomunikasi, memotivasi diri sendiri dan orang lain, serta mampu meredam emosi pada waktu yang tepat jauh lebih dibutuhkan daripada kemampuan akademik murni dalam kehidupan sosial. Berdasarkan pada riset dari Harvard University ditemukan bahwa faktor penentu kesuksesan seseorang lebih diarahkan pada *soft skill* (mengelola diri dan orang lain), sedangkan kemampuan yang bersifat *hard skill* (teknis) hanya bagian kecil dari proses menuju kesuksesan. Jika kemudian dipersentasikan, maka *hardskill* hanya menunjang 20% saja, sedangkan *soft skill* 80%. Sebuah kondisi yang sangat tidak sepadan antara *soft skill* dan *hard skill*.³

Dari latar belakang di atas, maka permasalahan dalam artikel ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan berikut: “Bagaimana strategi pengembangan *soft skill* mahasiswa dalam pembelajaran di perguruan tinggi?”. Dari permasalahan tersebut maka tujuan dari tulisan ini adalah menjelaskan metode penanaman *soft skill* dalam pembelajaran mahasiswa di perguruan tinggi, sebagai bekal mereka memperoleh keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal*) dan juga berhubungan dengan dirinya sendiri (*intrapersonal*).

DESAIN PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Salah satu kebutuhan mendasar yang harus ada di perguruan tinggi adalah desain pembelajaran. Hal ini menjadi mutlak dimiliki, sebagai basis utama dalam membentuk karakter mahasiswa sesuai dengan yang diharapkan universitas. Dalam konteks ini, pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan oleh UU Sisdiknas yaitu berusaha untuk mewujudkan peserta didik yang mempunyai keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, yang dibekali dengan

¹ Elfindri, *Soft Skill Untuk Pendidik*, (Jakarta: Baduose Media, 2011), 67.

² Ilah Sailah, *Pengembangan Soft Skills di Perguruan Tinggi*, (Bogor: Tim Kerja Pengembangan Soft Skills Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2008), 4.

³ Widya Wati, *Strategi Pembelajaran Softskill dan Multiple Intelegence*, (Padang: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang, 2010), 1.

akhlak yang baik, sehat, berilmu, cakap dan kreatif dan mandiri, kemudian mengimplementasikannya untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab.⁴

Desain pembelajaran sendiri dimaknai oleh Syaiful Sagala sebagai sebuah proses pengembangan sistem pengajaran yang diperuntukkan untuk menjamin kualitas pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya pembelajaran harus mencakup sebuah proses yang kemudian disesuaikan dengan konsep pendidikan dan pembelajaran sesuai yang diamanatkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional.⁵

Oleh sebab itu, Toto Ruhimat menggaris bawahi bahwa desain pembelajaran diharuskan untuk diarahkan pada sistem pembelajaran yang merekayasa peserta didik untuk memiliki kreativitas, inovatif, mandiri dan kooperatif. Lebih jauh, Toto menjelaskan dalam sebuah sistem yang memiliki lima unsur utama, diantaranya yaitu: *Raw input*, *instrumental input*, *proses*, *enviromental input* dan *output*. Masing-masing unsur memiliki posisi yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran.⁶

STRATEGI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Strategi pembelajaran yang ada di perguruan tinggi juga harus berbeda dengan tingkatan pendidikan di bawahnya sehingga mahasiswa di perguruan tinggi mampu menyerap ilmu sesuai dengan jenjang umur yang dimilikinya. Dalam konteks ini, menitikberatkan pada kemampuan tenaga pengajar untuk mampu membuat mahasiswa nyaman dan mau menerima materi ajar dengan baik.

Secara sederhana, strategi pembelajaran sendiri terdiri dari ceramah, diskusi dan beberapa alternatif lainnya. Hanya saja, dalam prakteknya mahasiswa cenderung bosan dengan metode ceramah ataupun diskusi. Hal ini tidak terlepas dari pola perkembangan zaman yang sudah tidak memberikan ruang yang lebih bagi dosen yang mengandalkan cara ceramah dan diskusi.

Metode ceramah yang sering digunakan mengakibatkan rendahnya partisipasi mahasiswa dalam proses perkuliahan. Hal ini juga membuat mahasiswa cenderung tidak berkembang. Mereka hanya mendapatkan materi

⁴ Zainal Abidin, "Model pembelajaran Studi Islam di Universitas Muhammadiyah Surakarta (Studi Komparatif Model Baitul Arqom dengan Reguler," *Laporan Penelitian*, (Surakarta: UMS, 2005), 1.

⁵ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2005), 136.

⁶ Toto Ruhimat, "Desain dan Model Pembelajaran di Perguruan Tinggi," http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/195711211985031-TOTO_RUHIMAT/Desain_Pembelajaran/MODEL_pemb_stt, diakses 10 Maret 2017.

perkuliahan tanpa didasari oleh pemantik rasa ingin tahu, atau dalam bahasa riilnya cenderung apatis.

Ali Muhtadi mengatakan ini sebagai bentuk pembelajaran *exposition* atau ekspositor. Strategi pembelajaran ini menitikberatkan pada kemampuan dosen untuk menyediakan segala sesuatu yang berhubungan di kelas secara mandiri. Mahasiswa hanya dituntut untuk menyerap dan menghafal materi yang telah diberikan tersebut. Maka kondisi ini menyebabkan adanya stagnasi berpikir bagi para mahasiswa.⁷

Sehingga diterapkan strategi *active learning* sebagai jawaban atas ketidakpuasan para pakar dalam strategi pembelajaran. Menurut Mukhlison Effendi *active learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang menjadikan mahasiswa sebagai subjek aktif dan mempunyai kapasitas untuk belajar. Cara ini dimaksudkan untuk mampu mengasah nalar kreativitas mahasiswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Mahasiswa dibimbing untuk merasakan dan melihat secara langsung makna dari pembelajaran tersebut. Sehingga masukan dari mahasiswa merupakan sebuah keberhasilan agar mereka merasa menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran.⁸

Secara umum *active learning* merupakan kebalikan dari proses pembelajaran ekspositor. *Active learning* menekankan arti penting mahasiswa untuk mampu mengeluarkan kemampuan terbaiknya di saat proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga peran dosen cenderung berkurang dalam konteks pemberian materi, namun tetap dibutuhkan. Sebaliknya, peran peserta didik diharapkan lebih dominan agar proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang seharusnya.

Mukhlison Effendi mengemukakan bahwa ada beberapa hal yang bisa dilakukan secara teknis di lapangan yang bisa dilakukan oleh dosen. Misalnya dengan *poster comment*, *index card match*, *active debate*, *every one is teacher*, *team quiz*, *role play*, *Peer Teaching*, *Student-led Review*, *Jigsaw*, *Reading Guide*, *Card Sort*, *Concept Mapping*, *Demonstration (Demonstrasi)* dan *Think-Pair-Share*. Cara-cara ini akan membuat kelas semakin hidup dan mahasiswa secara langsung ambil andil secara penuh dalam proses pembelajaran sehingga rasa jenuh tidak akan muncul, yang ada adalah keceriaan dan semangat untuk terus ikut berperan dalam kelas.⁹

⁷ Ali Muhtadi, *Implementasi Konsep Pembelajaran "Active Learning" Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa dalam Perkuliahan*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, 2010), 3.

⁸ Mukhlison Effendi, "Integrasi Pembelajaran Active Learning Dan Internet-Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Kreativitas Belajar," *Nadwa* Vol. 7 No. 2 (22 Maret 2016), 3, doi:10.21580/nw.2013.7.2.563.

⁹ *Ibid.*, 5.

PENDEKATAN PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Pada tahun 1986 seorang pakar pendidikan bernama Malcolm Knowles menjelaskan bahwa andragogi merupakan *the art and science of helping adult learn*, seni dan ilmu yang berkaitan dengan cara membantu orang dewasa. Penekanannya pola ini diperuntukkan bagi orang dewasa.¹⁰

Sedangkan menurut Mustofa Kamil, pendekatan andragogi merupakan pola pembelajaran yang menginginkan mahasiswa yang mampu mengarahkan dirinya sendiri serta bisa juga sebagai guru bagi dirinya sendiri. Penekanan pola ini terletak pada kemampuan mahasiswa untuk mencapai apa yang mereka inginkan melalui proses pembelajaran tersebut. Di sisi lain mereka mampu belajar secara mandiri untuk memenuhi kebutuhannya terhadap ilmu pengetahuan.¹¹

Jika dihubungkan secara istilah, maka andragogi berasal dari bahasa Latin “*andros*” yang berarti orang dewasa dan “*agogos*” yang berarti memimpin atau melayani. Maka pendekatan ini ingin membantu orang dewasa untuk mampu bertanggung jawab atas apa yang dipelajarinya sendiri. Sebab pada dasarnya, pendekatan ini cenderung hanya bisa diberikan pada orang dewasa.

Ada beberapa hal yang membuat orang dewasa dianggap punya pola pembelajaran yang berbeda dengan yang lain. *Pertama*, orang dewasa lebih suka pada sesuatu yang praktis yang bisa diimplementasikan pada kehidupan yang nyata. *Kedua*, meskipun mereka menyukai sesuatu yang praktis, tapi tetap menerapkan sistem filterisasi. *Ketiga*, jika pembelajaran yang diberikan dianggap tidak relevan untuk diterapkan, maka besar kemungkinan akan ditinggalkan.¹²

Konsep pembelajaran andragogi yang menekankan pada orang dewasa tentu harus diukur dari segi psikologis. Sehingga dewasa awal (*early adults*) yaitu mereka yang memiliki usia yang rentangnya antara 16 sampai 20 tahun. Dewasa pertengahan (*middle adults*) antara 20 sampai 40 tahun merupakan mereka yang masuk dalam katagori ini, dan dewasa akhir (*late adults*) mereka yang sudah memiliki umur 40 tahun sampai dengan 60 tahun. Dalam konteks ini, maka Hutchin (1970) dan Rogers (1973) dalam Saraka, mengungkapkan bahwa umur antara 20 tahun sampai dengan 40 tahun merupakan masa keemasan. Umur yang tepat untuk model pembelajaran andragogi.¹³

¹⁰ Hisyam Zaini, *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2002), 6.

¹¹ Mustofa Kamil, “Andragogi,” <http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur.Pend.Luar.Biasa>, diakses 4 Maret 2017.

¹² Mustofa Kamil, *Modul Perkaderan PP Muhammadiyah*, (Yogyakarta: Majelis Pendidikan kader, n.d.), 14.

¹³ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 1*, (Jakarta: Grasindo, 2008), 289.

Maka Rosita mengharuskan beberapa prinsip dasar agar pola pembelajaran orang dewasa mendapatkan hasil maksimal serta dilakukan secara efektif dan efisien. *Pertama*, menggunakan sistem partisipasi aktif. Orang dewasa diberikan hak secara penuh untuk ambil andil dalam materi yang diberikan di dalam kelas. *Kedua*, materi yang diberikan harus menarik. Hal ini bisa dikombinasikan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. *Ketiga*, memberi manfaat secara langsung. Sebab orang dewasa sangat tertarik dengan ilmu yang bisa diterapkan dalam kehidupannya. *Keempat*, adanya dorongan dan pengulangan. Mereka diberikan semangat untuk terus mengikuti proses pembelajaran dengan baik. *Kelima*, memberikan kesempatan untuk berkembang. Maka seharusnya tenaga pendidik memberikan peluang agar para peserta didik merasa mendapatkan hasil positif dari apa yang dilakukannya. *Keenam*, pola pikirnya dipengaruhi oleh pengalaman, sehingga perlu untuk disikapi dengan baik tanggapan dan sanggahan yang diberikan. *Ketujuh*, memberikan pengertian, antara mahasiswa dan dosen harus memberikan ruang di mana mereka harus saling menghargai dan menghormati. *Kedelapan*, kombinasi antara audio dan visual dapat membantu mereka untuk meningkatkan konsentrasinya.¹⁴

EVALUASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Salah satu cara yang harus dilakukan oleh para dosen adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi ini menyangkut sistem pembelajaran yang diberikan. Setidaknya ada tiga tahapan yang dikemukakan oleh Tim Pekerti Univeristas Sebelas Maret: *pertama, input* (masukan) yang diberikan pada awal pembelajaran yang menyangkut tentang kurikulum, metode dan tenaga pendidik. *Kedua*, proses atau penerapan dari tahap pertama. Sebab bisa jadi inputnya bagus, namun pada prakteknya terjadi beberapa hambatan mendasar yang menyebabkan proses tidak berjalan sesuai dengan harapan. *Ketiga, output* (hasil akhir), ini merujuk pada tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh tenaga pendidik. Kecenderungannya ini merupakan hasil bentukan pembelajaran yang selama ini diberikan pada peserta didik. Ketiga sistem yang mempunyai satu kesatuan yang utuh ini harus dilakukan evaluasi secara menyeluruh dan juga pada setiap tahapan yang diberikan. Pada konteks ini, tidak bisa dipungkiri bahwa ini bagian dari *feedback* pada apa yang telah dijalankan oleh institusi di perguruan tinggi.¹⁵

¹⁴ Rosita. Ek, "Pemahaman Perilaku Dan Strategi Pembelajaran Bagi Orang Dewasa" (Bimbingan Teknis Tenaga Pelatih Konservasi dan Pemugaran, Balai Konservasi Peninggalan Borobudur, 18 Mei 2011), 12.

¹⁵ Tim Pekerti-Aa PPSP LPP, *Panduan Evaluasi Pembelajaran*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2007), 3.

Tujuan utama dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran yang diberikan. Jangan sampai, proses pembelajaran hanya dinilai sebagai rutinitas yang selalu stagnan, berputar pada permasalahan yang sama, atau bahkan sosok individu pendidik yang mempunyai masalah yang sama. Maka dari itu, evaluasi pembelajaran menjadi mutlak dilakukan dalam semua tingkatan, termasuk perguruan tinggi. Tahapan yang bisa dilakukan dalam melakukan evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan

Dalam konteks ini, seorang analisator harus menentukan terlebih dahulu komponen-komponen penilaian yang ingin diberikan. Dalam konteks ini menyangkut efektifitas dosen dalam memberikan materi. Tingkat antusias mahasiswa dalam mengikuti proses belajar, atau kualitas dosen dalam memberikan materi di dalam kelas.

2. Menentukan desain evaluasi

Pada proses ini, tim evaluasi harus membuat instrumen apa saja yang akan digunakan dalam penilaian. Penilaian holistik menjadi mutlak dilakukan terhadap proses pembelajaran. Sebab, jika hanya parsial maka sulit menentukan tingkat efektifitasnya.

3. Penyusunan instrumen evaluasi

Lembar pengamatan dan questioner, menjadi dua cara dalam menyusun instrumen. Lembar pengamatan dilakukan dengan mengikuti langsung proses pembelajaran yang diberikan di dalam kelas. Tim evaluasi harus ikut ambil andil di dalam kelas tersebut, agar bisa melihat secara langsung bagaimana cara atau metode pembelajaran yang diberikan oleh dosen.

Sedangkan questioner sendiri diberikan pada mahasiswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Biasanya jauh lebih objektif, sebab mereka yang secara langsung berada di kelas. Mereka sebagai subjek dapat merasakan tingkat kemampuan dosennya dalam meng-*handle* kelas. Terutama terkait dengan proses pemberian kuliah, tugas, memberikan kesempatan untuk bertanya atau bahkan memberikan waktu untuk memberikan evaluasi terhadap setiap proses pembelajaran.

4. Pengumpulan data atau informasi

Agar proses evaluasi tidak menimbulkan keraguan bagi para peserta didik maupun tenaga pengajar. Maka dibutuhkan keterbukaan dalam pengumpulan data. Jangan sampai data yang diberikan di luar pengetahuan dosen dan mahasiswa. Sebab bisa mempengaruhi persepsi dosen terhadap tim evaluasi. Sehingga keterbukaan menjadi kunci penting dalam proses pembelajaran.

5. Analisis dan interpretasi

Proses ini harus dilakukan secara cepat, akan lebih baik diberikan setelah data dan informasi didapatkan. Kecenderungan untuk kemudian melakukan kritik terbuka sangat dibutuhkan. Analisis sendiri dikaitkan dengan deskripsi terhadap apa yang ditemukan oleh tim evaluasi. Sedangkan interpretasi erat kaitannya dengan penafsiran terhadap pola pembelajaran yang diberikan oleh dosen.

6. Tindak lanjut

Proses yang terakhir dalam evaluasi adalah tindak lanjut (*follow-up*). Jika temuan yang terjadi di lapangan tidak direspon atau dilakukan tindak lanjut, maka tim evaluasi hanya bekerja sia-sia. Sebab tujuan utama dari proses evaluasi tidak dijalankan. Perbaikan dalam kualitas pembelajaran tidak akan terjadi, sebab data dan informasi yang diterima hanya dijadikan sebagai lembaran saja.¹⁶

Keenam cara tersebut dapat diimpelentasikan sebagai salah satu cara untuk menjalankan proses evaluasi dalam proses pembelajaran.

PENGEMBANGAN *SOFT SKILL* MELALUI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Salah satu komponen penting dalam menjadikan lulusan yang baik adalah dengan membekali para mahasiswa dengan kemampuan *soft skill*. Kemampuan ini menjadi syarat mutlak agar lulusan dapat diterima di tengah lingkungannya, baik dalam institusi formal maupun institusi non-formal. Sehingga direktorat jenderal perguruan tinggi membuat sebuah desain terkait pola pembelajaran *soft skill* di perguruan tinggi.¹⁷

Soft skill secara sederhana menurut Brethal dalam Alfian berhubungan dengan keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal*) dan berhubungan dengan dirinya sendiri (*intrapersonal*).¹⁸

Di sisi lain, Faridah Hariyani menilai bahwa *soft skill* merupakan sebuah atribut yang melekat pada diri seseorang baik intra maupun inter personal yang kemudian menjadi ciri jati dirinya yang membedakannya dengan orang-orang di sekelilingnya, baik dalam hal pekerjaan maupun dalam kelompok. Dalam hal ini,

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Pengembangan Soft Skill dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2008), 8.

¹⁸ Alfian, "Pengembangan Soft skill untuk Meningkatkan Kompetensi Kepribadian," *Jurnal Edu-Physic (Pendidikan Fisika)* No. 2 (2011), 44.

Faridah menilai bahwa sosok yang mempunyai kapasitas yang mumpuni dalam *soft skill* memiliki posisi istimewa dalam sebuah kelompok maupun institusi.¹⁹

Beda lagi dengan Sharma dalam Arnata yang mencoba mendefinisikan *soft skill* sebagai sebuah elemen yang berhubungan dengan *non-academic skill*. Kemampuan individu yang tidak ada hubungannya secara langsung dengan kemampuan akademik. Dalam bahasa lain, kemampuan *soft skill* lebih dimiliki oleh orang-orang yang mau belajar di luar pelajaran formal yang didapat di perkuliahan.²⁰

Sehingga *soft skill* secara garis besar dikelompokkan menjadi dua bagian, *pertama*, intrapersonal yang berhubungan dengan kemampuan individual seseorang. Seperti kepercayaan diri (*self confident*) di mana seorang mahasiswa percaya terhadap kemampuannya sendiri, percaya bahwa dia mampu untuk kemudian mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Atau kemampuan teknis diri bahwa dia mampu untuk menjadi pribadi yang berkembang dan dapat mengontrol diri.

Lebih jauh Coates dalam Sabri memandang bahwa intrapersonal merupakan kemampuan yang dipunyai seseorang dalam mengatur dirinya sendiri, mampu manajemen waktu dengan baik, mengelola stress, bisa mengikuti perubahan positif, serta selalu berpikir positif dengan tujuan positif dan semuanya dilakukan dengan cepat. Poin utamanya terletak pada kemampuan personal yang selalu mampu berubah dan berdinamika dengan dirinya sendiri secara baik. *Kedua*, interpersonal *skill* mencakup hubungan individu dengan kelompoknya atau lingkungannya. Kemampuannya dalam memotivasi, mengembangkan diri orang lain untuk agar mampu menunjukkan kemampuan terbaiknya.²¹

Pemberian pembelajaran *soft skill* di perguruan tinggi sangat penting, sehingga akan memberikan dampak buruk jika *soft skill* mahasiswa tidak diajarkan dengan baik, serta mengakibatkan lulusan perguruan tinggi akan berwatak lemah, mudah putus asa, cepat bosan, tidak jujur, tidak memiliki integritas dan cenderung suka mengambil jalan pintas untuk cepat terlihat mapan dan punya jabatan tinggi.²²

¹⁹ Faridah Hariyani, "Proses Pembelajaran Berorientasi Pada Pengembangan Soft Skills," *Jurnal Husada Mahakam* III, No. 4 (November 2012), 144–199.

²⁰ I Wayan Arnata, "Evaluasi Soft Skills dalam Pembelajaran Mahasiswa Baru di Fakultas Teknologi Pertanian Universitas Udayana," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* No. 1 (April 2014), 7.

²¹ Ahmad Sabri, "Soft Skill: Its Urgency and Development In Islamic Higher Education," *Jurnal Islamic Studies* No. 23 (November 2014), 240.

²² Sailah, *Pengembangan Soft Skills di Perguruan Tinggi*, 4.

DAMPAK PENERAPAN SOFT SKILL TERHADAP KARAKTER MAHASISWA

Setidaknya ada delapan komponen utama sebagai sebuah kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa yang dianggap memiliki *soft skill* yang baik, yakni:

1. Keterampilan berkomunikasi (*communicative skills*), seseorang yang memiliki kecakapan dalam berbicara, mau mendengarkan orang lain dan bisa mempengaruhi orang lain. Poin utamanya terletak pada kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya berbicara dengan orang lain. Kemampuan ini juga meliputi kemampuan mahasiswa dalam presentasi baik lisan maupun tulisan. Kemampuan ini juga harus didukung dengan menggunakan media dan teknologi yang ada. Di samping itu juga, kemampuan komunikasi juga dihubungkan dengan diskusi, dengan mampu untuk mempengaruhi orang lain secara positif.
2. Keterampilan dalam menyelesaikan masalah (*thinking skills and problem solving skills*), mempunyai strategi tersendiri dalam menyelesaikan masalah, artinya sebagai seorang mahasiswa dia mampu melihat, mengurai, dan mencari solusi dari masalah yang dihadapinya. Kemampuan ini juga mutlak dimiliki oleh mahasiswa. Kemampuan ini meliputi kemampuan mengidentifikasi dan menganalisis masalah. Setelah melakukan identifikasi diharapkan mampu menemukan *win-win solution* terhadap masalah yang dihadapi. Jika itu berhubungan dengan dua pihak yang berseteru, maka solusi tersebut dapat memberikan kepuasan terhadap keduanya, meskipun tidak sepenuhnya bisa terjadi.
3. Kekuatan kerja tim (*tim work force*), dalam kerangka kerja bersama dia mampu memainkan perannya. Dia tidak hanya bisa bekerja secara individu, namun ketika di dalam kelompok dia juga bisa bekerjasama.
4. Hubungan kerja mengharuskan seseorang untuk kemudian masuk ke dalam ruang yang berisikan individu-individu. Hubungan tersebut membuat seseorang harus mampu berinteraksi secara efektif dengan lainnya. Maka dalam konteks ini, bisa jadi individu tersebut sebagai ketua kelompok dan bisa juga sebagai anggota kelompok. Maka dibutuhkan untuk bisa memanfaatkan posisi masing-masing untuk menunjang hasil kerja dari tim tersebut.
5. Belajar sepanjang hayat (*life-long learning*), meskipun tidak berada di kelas, dia selalu berusaha belajar terhadap pengalaman orang lain, tapi juga berusaha membuat komponen dirinya secara intelektual juga terpenuhi. Artinya mampu mengambil pelajaran atau hikmah dari setiap permasalahan yang dihadapi. Sebab bisa jadi, permasalahan tersebut muncul kembali. Jika tidak ditanggapi dengan bijak, maka membuat individu tersebut terjebak pada ide-ide dan gagasan yang monoton. Sehingga dibutuhkan sebuah

kemampuan untuk menggali informasi lebih untuk menyelesaikan masalah yang ada.

6. Keterampilan wirausaha, kemampuan ini hanya sebagai tambahan, karena tidak semua orang yang mempunyai kapasitas yang kuat dalam *soft skill* tertarik dengan dunia wirausaha. Hanya saja, pada faktanya kebanyakan orang yang memiliki *soft skill* yang bagus menjadi CEO atau kepala perusahaan.
7. Etika, moral dan profesionalisme. Mahasiswa akan selalu berusaha untuk tidak menghubungkan masalah pribadi ke dalam pekerjaan dan juga memiliki moral sehingga mudah mendapatkan kepercayaan dan penghargaan dari orang lain.
8. Keterampilan memimpin. Memimpin kelompok atau perusahaan bukanlah hal mudah. Bagi orang yang mempunyai *soft skill* yang mumpuni, permasalahan ini mudah diatasi. Dia mampu untuk meng-*empowering* seseorang sesuai dengan bakat dan kemampuannya.²³

Salah satu cara terbaik untuk mendapat kemampuan *soft skill* bagi mahasiswa di perguruan tinggi yaitu dengan penerapan *Student Centered Learning*. Dengan menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama dalam proses belajar mengajar. Mereka tidak hanya diharapkan aktif dalam setiap perkuliahan, namun lebih dari itu juga mampu mengembangkan diri dalam setiap proses perkuliahan tersebut.

Hal ini diperkuat dalam SK Mendiknas 045/U/2002, dinyatakan bahwa proses pembelajaran di perguruan tinggi mengacu pada kompetensi yang diharapkan oleh pendidik. Kompetensi tersebut mengharuskan agar model *teacher centered learning* dirubah menjadi *student centered learning*. Karena model *teacher centered learning* dianggap sudah tidak relevan, atau bahkan cenderung dianggap gagal.

Dalam praktiknya *student learning centered* bisa diimplementasikan ke dalam beberapa metode:

1. *Small Group Discussion*

Cara ini dilakukan dengan membagi mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Kemudian memberikan sebuah kasus/materi yang kemudian mereka diskusikan. Biasanya dengan memberikan status pro atau kontra terhadap topik yang diberikan. Model ini mampu membuat mahasiswa untuk mengemukakan pendapatnya terhadap temannya. Di samping itu juga dapat dijadikan sebagai sebuah model pembelajaran yang membuat semua individu harus ambil andil di dalam kelompok tersebut.

²³ Hariyani, *Proses Pembelajaran Berorientasi Pada Pengembangan Soft Skills*, 164.

2. *Role-Play & Simulation*

Cara ini lebih riil bersentuhan langsung dengan kehidupan nyata. Misalnya memberikan materi seputar persidangan di pengadilan. Maka mahasiswa dituntut untuk menjadi hakim, terdakwa, tersangka, penuntut, dan jaksa. Mereka kemudian membuat simulasi langsung terhadap model persidangan. Atau misalnya materi perbankan, maka mahasiswa diminta untuk menjadi *teller*, nasabah atau manager melalui mini bank yang disediakan oleh Universitas.

3. *Case Study*

Memberikan sebuah studi kasus, bisa diambil lewat media televisi atau dari surat kabar. Studi kasus yang diambil harus menggambarkan tentang materi yang ingin disampaikan. Kasus yang lagi hangat diperbincangkan, biasanya jauh lebih disenangi dibanding kasus lama. Dalam konteks ini, mahasiswa dihadapkan pada sebuah fenomena, kemudian mereka menginterpretasikannya, bahkan juga diminta untuk mencari *problem solving* dari kasus tersebut, hal ini dapat memicu pemikiran kritis yang muncul dari mahasiswa.

4. *Discovery Learning (DL)*

Pola ini lebih mengarahkan mahasiswa untuk menjadi seorang penemu. Dengan cara menggali sebuah ide atau gagasan yang belum pernah ditemukan sebelumnya. Tentu ini menjadi menarik karena mereka diharuskan membuat gagasan baru. Tantangannya lebih berat, namun jika mampu menaklukkannya maka mereka akan menyenangkan mata kuliah tersebut. Dalam pola ini, pendampingan dosen sangat diperlukan untuk menumbuhkembangkan gagasan mereka.

5. *Self-Directed Learning (SDL)*

Kemampuan personal sangat dibutuhkan yaitu dengan memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk kemudian mengarahkan dirinya sesuai dengan instruksi yang diberikan dosen. Instruksi yang diberikan hanya sedikit, selebihnya mahasiswa yang diharuskan punya kreasi sendiri untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

6. *Cooperative Learning (CL)*

Mahasiswa dituntut untuk bisa bekerjasama dalam mengerjakan sebuah tugas yang diberikan oleh tenaga pendidik. Pola ini menekankan bahwa mahasiswa harus ambil bagian dalam kelompoknya. Namun yang lebih penting, dosen juga harus ikut mengawasi jalannya dinamika kelompok.

7. *Collaborative Learning (CbL)*

Setiap individu diharuskan menyumbangkan kemampuannya dalam tugas yang diberikan. Kolaborasi menjadi instrumen utama. Setiap individu mengupayakan sendiri kemampuannya setelah itu disatukan dalam sebuah media.

8. *Contextual Instruction (CI)*

Menghubungkan tugas yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari. Mahasiswa dituntut untuk mampu menerjemahkan pembelajaran

dalam kehidupan nyata ke dalam materi perkuliahan. Sehingga format pembelajaran terasa lebih hidup, nyata dan bisa diimplementasikan dalam kehidupan mereka.

9. *Project Based Learning* (PBL)

Mahasiswa dituntut untuk kemudian mengerjakan sebuah proyek lapangan. Proyek ini bersifat investigatif di mana mahasiswa terjun langsung untuk melihat secara nyata terkait tugas yang diberikan oleh dosen.

10. *Problem Based Learning and Inquiry* (PBL)

Pola ini menyajikan permasalahan yang kontekstual kemudian digunakan untuk merangsang rasa ingin tahu mahasiswa agar mereka merasa bahwa materi yang diberikan menarik minat mereka. Pola ini sangat relevan untuk membuat mahasiswa berpikir dan mengurai permasalahan yang ada.

Praktek ini harus menyisipkan kemampuan *soft skill*, sehingga perkuliahan tidak hanya mengejar kemampuan akademik tapi juga mengemban misi untuk menjadikan salah satu pilar dalam *soft skill* tertanam dalam diri mahasiswa. Sehingga sepuluh cara di atas bisa dijadikan media yang tepat agar para peserta didik mampu untuk berdinamika dan berdialektika di dalam kelas.

Adapun transformasi nilai-nilai *soft skill* yang bisa diberikan oleh dosen terhadap mahasiswa bisa dilakukan dengan tiga cara. *Pertama, lecturer role model*. Menempatkan dosen sebagai model ideal dalam nilai-nilai *soft skill*. Jika ingin memberikan arti penting nilai disiplin, maka dosen dalam setiap kesempatan harus mencontohkan nilai tersebut, seperti tidak datang terlambat, memberikan nilai tepat waktu, transparan dalam pemberian nilai atau bahkan mau menerima masukan dan kritik dari mahasiswa terkait pola hidup mahasiswanya. Salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh Made di Universitas Negeri Ohio AS bahwa para dosen sangat disiplin terhadap waktu, beberapa menit sebelum jam kuliah mulai mereka sudah siap di dalam kelas, mereka pulang tepat pada waktunya dan tidak pernah absen. Penghargaan terhadap waktu sangat besar sekali baik oleh dosen maupun oleh mahasiswa. Mereka sangat disiplin akan waktu yang dijadwalkan. Kebiasaan beberapa menit sebelum kuliah dimulai, dosen sudah melakukan persiapan di dalam kelas yakni:

- Menuliskan hal-hal penting di papan tulis, yang akan dibahas hari itu.
- Menyiapkan buku-buku dan bahan-bahan yang lain.
- Menyediakan alat-alat pembelajaran.
- Menyiapkan hasil-hasil pekerjaan para mahasiswa.
- Menyiapkan minuman selama perkuliahan berlangsung.²⁴

²⁴ Made Pidarta, *Cara Belajar Mengajar di Universitas Negara Maju*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1990), 16–17.

Hal ini menunjukkan bahwa keteladanan dari implementasi kedisiplinan dosen akan memberikan dampak kepada manajemen waktu mahasiswa. Disiplin akan waktu yang ditunjukkan dosen berpengaruh terhadap mahasiswa. Jarang sekali ada mahasiswa yang terlambat datang. Sehingga hal-hal yang tidak terlihat seperti inilah (*softskill*) yang akan menjadi karakter yang mendarah daging dalam kehidupan mahasiswa selanjutnya.

Kedua, message of the week, cara ini bisa dilakukan dengan *sharing* bersama mahasiswa. Mahasiswa diberikan waktu untuk kemudian bisa berbicara kepada dosennya, terkait dengan semua masalah yang ingin disampaikan oleh mahasiswa tersebut. Bisa juga dengan menggunakan, mengutip kata-kata yang mampu memberikan motivasi pada peserta didik.

Ketiga, hidden curriculum, dosen langsung ikut serta dalam dinamika kelompok ketika mengerjakan tugas dari dosen. Perbedaannya dengan yang kedua, dalam hal ini materi perkuliahan yang diberikan yang bersifat *hard skill*, tapi dalam proses penyelesaiannya dilakukan dengan *soft skill*. Seperti pengambilan keputusan dalam kelompok ketika mengerjakan tugas. Ini bisa memberikan dampak dalam peningkatan kapasitas nilai-nilai *soft skill* bagi mahasiswa.

PENUTUP

Salah satu kebutuhan mendasar yang harus ada di perguruan tinggi adalah desain pembelajaran. Hal ini menjadi mutlak dimiliki, sebagai basis utama dalam membentuk karakter mahasiswa sesuai dengan yang diharapkan universitas. Dalam konteks ini, pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan oleh UU Sisdiknas yaitu berusaha untuk mewujudkan peserta didik yang mempunyai keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, yang dibekali dengan akhlak yang baik, sehat, berilmu, cakap dan kreatif dan mandiri, kemudian mengimplementasikannya untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Model pembelajaran berbasis *soft skill* ini dianggap penting karena menurut para ahli psikologi, keterampilan dalam berkomunikasi, memotivasi diri sendiri dan orang lain, serta mampu meredam emosi pada waktu yang tepat jauh lebih dibutuhkan dari pada kemampuan akademik murni dalam kehidupan sosial. Berdasarkan pada riset dari Harvard University ditemukan bahwa faktor penentu kesuksesan seseorang lebih diarahkan pada *soft skill* (mengelola diri dan orang lain), sedangkan kemampuan yang bersifat *hard skill* (teknis) hanya bagian kecil dari proses menuju kesuksesan. Salah satu komponen penting dalam menjadikan lulusan yang baik adalah dengan membekali para mahasiswa dengan kemampuan

soft skill. Kemampuan ini menjadi syarat mutlak agar lulusan dapat diterima di tengah lingkungannya, baik dalam institusi formal maupun institusi non-formal.

Soft skill secara garis besar dikelompokkan menjadi dua bagian, *pertama* intrapersonal yang berhubungan dengan kemampuan individual seseorang. Seperti kepercayaan diri (*self confident*) di mana seorang mahasiswa percaya terhadap kemampuannya sendiri, percaya bahwa dia mampu untuk kemudian mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Atau kemampuan teknis diri bahwa dia mampu untuk menjadi pribadi yang berkembang dan dapat mengontrol diri.

Pemberian pembelajaran *soft skill* di perguruan tinggi sangat penting, sehingga akan memberikan dampak buruk jika *soft skill* mahasiswa tidak diajarkan dengan baik serta akan mengakibatkan lulusan perguruan tinggi berwatak lemah, mudah putus asa, cepat bosan, tidak jujur, tidak memiliki integritas dan cenderung suka mengambil jalan pintas untuk cepat terlihat mapan dan punya jabatan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal, "Model pembelajaran Studi Islam di Universitas Muhammadiyah Surakarta (Studi Komparatif Model Baitul Arqom dengan Reguler", Laporan Penelitian, Surakarta: UMS, 2005.
- Alfian, "Pengembangan Soft skill untuk meningkatkan kompetensi kepribadian", *Jurnal Edu-Physic (Pendidikan Fisika)* No. 2 (2011).
- Arnata, I Wayan, "Evaluasi Soft Skills Dalam Pembelajaran Mahasiswa Baru Di Fakultas Teknologi Pertanian Universitas Udayana", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 21, No. 1 (April 2014).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Pengembangan Soft Skill dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2008.
- Effendi, Mukhlison, "Integrasi Pembelajaran Active Learning Dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar", *Nadwa* 7, No. 2 (22 Maret 2016).
- Ek, Rosita, "Pemahaman Perilaku Dan Strategi Pembelajaran Bagi Orang Dewasa", dipresentasikan pada Bimbingan Teknis Tenaga Pelatih Konservasi Dan Pemugaran, Balai Konservasi Peninggalan Borobudur, 18 Mei 2011.

Elfindri, *Soft Skill Untuk Pendidik*, Jakarta: Baduose Media, 2011.

Hariyani, Faridah, "Proses Pembelajaran Berorientasi Pada Pengembangan Soft Skills", *Jurnal Husada Mahakam* III, No. 4 (November 2012).

Kamil, Mustofa. "Andragogi." Mustofa Kamil, "Andragogi," <http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur.Pend.Luar.Biasa>, diakses 4 Maret 2017.

———, *Modul Perkaderan PP Muhammadiyah*, Yogyakarta: Majelis Pendidikan kader, n.d.

Muhtadi, Ali, *Implementasi Konsep Pembelajaran "Active Learning" Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa Dalam Perkuliahan*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, 2010.

Pidarta, Made, *Cara Belajar Mengajar di Universitas Negara Maju*, Jakarta: Bumi Aksara, 1990.

Ruhamat, Toto. "Desain dan Model Pembelajaran Di Perguruan Tinggi." http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN. Diakses 10 Maret 2017.

Sabri, Ahmad, "Soft Skill: Its Urgency and Development In Islamic Higher Education." *Jurnal Islamic Studies*, No. 23 (November 2014).

Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2005.

Sailah, Ilah, *Pengembangan Soft Skills di Perguruan Tinggi*, Bogor: Tim Kerja Pengembangan Soft Skills Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2008.

Tim Pekerti-Aa PPSP LPP, *Panduan Evaluasi Pembelajaran*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2007.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 1*, Jakarta: Grasindo, 2008.

Wati, Widya, "Strategi Pembelajaran Softskill Dan Multiple Intelegence", dipresentasikan pada Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang, Padang, 2010.

Zaini, Hisyam, *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2002.