

SOFT SKILLS DALAM PEMBELAJARAN DOKKAI

Fajria Noviana
Prodi S1 Sastra Jepang FIB Undip
fajrianoviana0701@gmail.com

ABSTRACT

Learning process in universities in Indonesia today have not give the students balanced competencies in soft skills (such as communication, adaptation, leadership, teamwork, etc) and hard skills yet, because the lecturers tend to focus on hard skills' competencies only. Some students who don't realize the soft skills' competencies in learning foreign language and literature has made this worse. Therefore, this paper attempt to present to lecturers and students about how soft skills' competencies can be presented in foreign language and literature learning. With Action Research's method, in once reading learning of Diponegoro University Japanese Study Program's 3rd grade students, the enhancement of students' competencies in soft skills can be known. The result is, competencies in soft skills' teaching material can be added in language and literature learning.

Keyword: *soft skills, competency, reading, learning process*

ABSTRAK

Proses pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia saat ini secara umum belum mampu membentuk mahasiswa memiliki kompetensi nonteknis yang mencakup komunikasi, adaptasi, kepemimpinan, kerjasama dalam tim, dan lain-lain (*soft skills*) yang seimbang dengan kompetensi teknis yang berhubungan dengan latar belakang keahlian atau keahlian yang diperlukan di dunia kerja (*hard skills*), karena sebagian besar proses pembelajaran masih ditekankan pada pencapaian kompetensi *hard skills*. Hal ini diperparah oleh ketidaktahuan sebagian mahasiswa mengenai kompetensi *soft skills* apa saja yang bisa mereka dapatkan saat mempelajari bahasa dan sastra asing. Berdasarkan hal tersebut, tulisan ini berusaha untuk menyampaikan kepada pengajar dan pembelajar mengenai seberapa jauh kompetensi *soft skills* dapat diberikan dalam pembelajaran bahasa dan sastra asing. Dengan penelitian tindakan kelas, dapat diketahui seberapa jauh peningkatan *soft skills* mahasiswa semester 6 program studi Sastra Jepang Universitas Diponegoro setelah mengikuti satu kali perkuliahan. Hasilnya, penyisipan beberapa materi kompetensi *soft skills* dalam satu kali pembelajaran *dokkai* di semester 6 tercapai di semua poinnya, meskipun beberapa mahasiswa yang hanya mampu meningkatkan kompetensi mereka pada beberapa poin saja.

Kata kunci: *soft skills, kompetensi, dokkai, proses pembelajaran*

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil *tracer study* yang dilakukan beberapa perguruan tinggi di Indonesia, kompetensi sarjana di dunia kerja dapat dibagi ke dalam dua aspek. Pertama,

aspek teknis yang berhubungan dengan latar belakang keahlian atau keahlian yang diperlukan di dunia kerja yang disebut *hard skills*. Kedua, aspek non teknis yang mencakup komunikasi, adaptasi,

kepemimpinan, kerjasama dalam tim, dan lain-lain yang disebut *soft skills* (Sailah, 2008: 11-12).

Dunia kerja mensyaratkan sederet kompetensi teknis maupun non teknis yang berbeda bagi orang-orang yang ingin memasukinya. Namun, pada umumnya jenis kompetensi nonteknis lebih banyak dibandingkan dengan kompetensi teknis. Sebagai contoh, berbagai iklan lowongan kerja di surat kabar maupun dalam job fair yang diadakan oleh perguruan tinggi sering mengajukan persyaratan tentang kemampuan bekerja sama dalam tim, kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan, kemampuan bekerja di bawah tekanan, *leadership*, jujur, bertanggung jawab, dan lain-lain.

Telah terjadi kesenjangan persepsi antara dunia pendidikan tinggi dan industri. Perguruan tinggi memandang bahwa lulusan yang *high competence* adalah lulusan dengan IPK tinggi dan lulus dalam waktu yang cepat (<4 tahun). Sementara, dunia industri menyatakan bahwa yang dimaksud dengan lulusan yang *high competence* yaitu mereka yang memiliki kemampuan dalam aspek teknis dan sikap yang baik (Sailah, 2008: 13).

Dari paparan di atas, dapat dikatakan bahwa kesuksesan seseorang dalam dunia kerja era sekarang ternyata lebih ditentukan oleh kemampuan *soft skills* daripada *hard skills*. Oleh karena itu, para mahasiswa harus menguasai kompetensi *soft skills* karena 80% kesuksesan seseorang ditentukan oleh kompetensi ini (Hariyana dan Adinda, 2016: 120).

Kompetensi ini seharusnya ditumbuhkembangkan jauh sebelum seseorang melangkah masuk ke dalam dunia kerja. Salah satunya adalah saat seseorang belajar di perguruan tinggi. Sampai saat ini, masih terdapat anggapan bahwa kompetensi *soft skills* jauh lebih sulit untuk dimasukkan dalam perkuliahan-perkuliahan di fakultas

sastra daripada fakultas-fakultas lain di perguruan tinggi. Selain itu, umumnya mahasiswa hanya tahu kompetensi *hard skills* dari ilmu yang mereka pelajari. Ketidaktahuan sebagian mahasiswa, terutama di fakultas sastra, mengenai kompetensi *soft skills* apa saja yang bisa mereka dapatkan saat mempelajari bahasa dan sastra asing, dapat membuat mereka bertanya-tanya apa manfaat belajar bahasa dan sastra.

Mengingat pentingnya kompetensi *soft skills* ini bagi mahasiswa, terutama mahasiswa fakultas sastra, maka masalah yang diangkat dalam tulisan ini adalah seberapa jauh kompetensi *soft skills* dapat diberikan dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Mata kuliah yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata kuliah *dokkai* atau pemahaman bacaan, yaitu Membaca Lanjut 2 yang diberikan kepada mahasiswa semester 6 Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pemilihan mata kuliah *dokkai* untuk dijadikan sarana penelitian adalah karena pemahaman bacaan merupakan salah satu dari empat keahlian berbahasa yang dianggap sulit oleh pembelajar bahasa asing.

A.1. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Action Research*) pada kuliah Membaca Lanjut 2 untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan *soft skills* mahasiswa setelah mengikuti satu kali perkuliahan. Dalam prosesnya, dilakukan langkah-langkah perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, dan refleksi.

Instrumen penelitian ini adalah mahasiswa kelas Membaca Lanjut 2 sebanyak 28 orang, materi pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Materi pembelajaran yang digunakan adalah cerpen karya Dazai Osamu berjudul *Hashire Merosu*. Cerpen ini dipilih karena bercerita

tentang usaha gigih seorang penggembala untuk menyampaikan kebenaran, melawan kesewenang-wenangan penguasa, dan menepati janji sekaligus menyelamatkan nyawa temannya, dimana hal ini berhubungan dengan kompetensi *soft skills*. Hasil pembelajarannya berupa perubahan kemampuan mahasiswa yang berhubungan dengan kompetensi *soft skills*. Lokasi penelitian adalah di kampus Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Karena dalam penelitian ini dibutuhkan hasil pembelajaran yang berhubungan dengan kompetensi *soft skills*, maka dilakukan metode *Small Group Discussion* dengan membagi kelas yang diikuti 28 orang mahasiswa menjadi 4 kelompok yang dilakukan oleh peneliti, untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

A.2. Kerangka Teori

Definisi *soft skills* menurut Bernthal (melalui Sailah, 2008: 17) adalah

Personal and interpersonal behaviors that develop and maximize human performance (e.g. coaching, team building, initiative, decision making etc.). Soft skills does not include technical skills such as financial, computing and assembly skills.

Sementara, menurut Aribowo (melalui Sailah, 2008: 17), *soft skills* adalah keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skills*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skills*).

Yang termasuk dalam keterampilan mengatur dirinya sendiri antara lain:

- *transforming character*
- *transforming beliefs*
- *change management*
- *stres management*
- *time management*
- *creative thinking processes*

- *goal setting and life purpose*
- *acelerated learning techniques*

Sementara, yang termasuk dalam keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain antara lain:

- *communication skill*
- *relationship building*
- *motivation skills*
- *leadership skills*
- *self-marketing skills*
- *negotiation skills*
- *presentation skills*
- *public speaking skills*

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa atribut *soft skills* meliputi nilai yang dianut, motivasi, perilaku, kebiasaan, karakter, dan sikap. Atribut *soft skills* ini dimiliki oleh setiap orang dengan kadar yang berbeda-beda, yang dipengaruhi oleh kebiasaan berpikir, berkata, bertindak, dan bersikap. Namun, atribut ini dapat berubah jika yang bersangkutan mau merubahnya dengan cara berlatih membiasakan diri dengan hal-hal yang baru.

Soft skills dapat diberikan kepada mahasiswa melalui pembelajaran yang menggunakan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Dalam KBK, proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) menjadi salah satu alternatif. *Soft skills* dikembangkan tidak melalui satu mata kuliah, melainkan diselipkan di setiap mata kuliah. Apabila atribut *soft skills* yang akan dikembangkan adalah komunikasi lisan, maka proses pembelajaran yang menggunakan presentasi, diskusi, dan atau diskusi kelompok menjadi perlu dilakukan. Namun, apabila kerjasama yang akan difokuskan, maka penugasan berkelompoklah yang banyak diberikan (Sailah, 2008: 34).

Beberapa contoh metode yang dapat digunakan dalam pendekatan SCL antara

lain *Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Case Study, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Project Based Learning*, dan lain-lain.

Menentukan jenis kemampuan yang ingin diubah dari mahasiswa setelah menjalani pembelajaran, baik dari sisi *hard skills* maupun *soft skills*, merupakan hal utama yang harus dilakukan saat menentukan metode pembelajaran.

Jika mata kuliah tersebut mengharapkan peningkatan atribut *soft skills* komunikasi, kerjasama kelompok, dan berfikir analitis dan kritis, maka diskusi kelompok diikuti dengan penyajian lisan akan menjadi pilihan untuk diterapkan. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran SCL belum tentu cocok antara satu mata kuliah dengan mata kuliah lainnya.

(Sailah, 2008: 37)

Dalam pembelajaran yang berbasis pada paradigma SCL, konsep pembelajaran yang konstruktif mensyaratkan adanya keterpaduan antara pembelajaran, penugasan, dan penilaian. Jadi tampak bahwa proses belajar terjadi bersama dengan penugasan dan penilaian. Pada pembelajaran dengan paradigma seperti inilah, *soft skills* dapat dikembangkan. Penilaian yang diacu dalam pembelajaran SCL untuk mengembangkan *soft skills* dilakukan dengan mengacu pada proses pengambilan keputusan pada hasil belajar dan penugasan terhadap suatu kriteria kualitas kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya. Model penilaian kompetensi tersebut tidak mensyaratkan alat ukur, sehingga pengajar tidak mengalami kesulitan dalam pengembangan penilaian *soft skills*.

B. PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian tentang kompetensi *soft skills* dalam mata kuliah *dokkai* di dalam kelas, lebih dulu

ditentukan jenis kemampuan yang ingin diubah setelah menjalani pembelajaran dengan menggunakan materi bacaan berupa cerpen berjudul *Hashire Merosu*.

Jenis kemampuan yang ingin diubah setelah mengikuti pembelajaran tersebut meliputi *interpersonal skills* dan *intrapersonal skills*. *Interpersonal skills* dalam penelitian ini berupa kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, kemampuan memimpin, dan kemampuan mempresentasikan. Sementara, untuk *intrapersonal skills* meliputi kemampuan dalam manajemen waktu dan manajemen stres¹. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang dianggap tepat adalah *Small Group Discussion* (SGD). Penjelasan kegiatan dengan metode SGD dapat dilihat pada tabel berikut.

Yang Melakukan	Yang Dilakukan
Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • Membentuk 4 kelompok • Menentukan bagian dari cerpen bagi tiap anggota kelompok untuk dipahami • Mendiskusikan bagian cerpen masing-masing • Menyatukan bagian cerpen masing-masing • Mempresentasikan isi cerpen dengan kalimat sendiri (menceritakan ulang) • Mendiskusikan bersama kelompok lain
Dosen	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan materi bacaan berupa cerpen berjudul <i>Hashire Merosu</i>

¹ Dalam KBBI, stres didefinisikan sebagai gangguan atau kekacauan mental dan emosional yang disebabkan oleh faktor luar; ketegangan

	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan anggota dari masing-masing kelompok • Menjelaskan tentang hal-hal yang harus dilakukan dengan bacaan tersebut • Menjelaskan aturan diskusi dan presentasi • Memoderatori semua sesi diskusi antar kelompok
--	--

Berikut ini adalah pemaparan dari perubahan kemampuan mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran.

B.1. *Interpersonal Skills*

Perubahan keterampilan seorang mahasiswa saat ia harus berhubungan dengan mahasiswa lain, baik dalam kelompoknya maupun luar kelompok, dapat dilihat dalam penjelasan berikut ini.

B.1.1. Kemampuan berkomunikasi

Kemampuan berdiskusi adalah kemampuan dasar dalam metode pembelajaran SGD. Tanpa kemampuan ini, dapat dipastikan bahwa seorang mahasiswa tidak akan mampu menyampaikan gagasannya secara singkat, padat, dan jelas, atau bahkan sama sekali tidak mampu menyampaikan gagasannya. Hal ini akan berdampak sangat buruk bagi mahasiswa tersebut dalam dunia akademis dan dunia kerja.

Dalam usaha untuk memahami isi cerpen dan menceritakannya kembali, mahasiswa “dipaksa” untuk berdiskusi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 7 orang. Meskipun bahasa yang digunakan campur aduk antara bahasa Indonesia, bahasa Jepang, dan bahkan bahasa daerah masing-masing, namun

umumnya gagasan tiap mahasiswa dapat tersampaikan dengan cukup baik dalam kelompok masing-masing.

B.1.2. Kemampuan bekerjasama dalam kelompok

Dalam berdiskusi, kadang-kadang ditemui anggota kelompok yang memaksakan kehendak pribadinya dan atau tidak mau apa yang sudah disepakati dalam kelompok. Mahasiswa seperti ini biasanya beranggapan bahwa pendapatnya adalah yang paling benar.

Dari hal ini dapat dilihat bahwa tidak semua mahasiswa memiliki kemampuan untuk bekerjasama dalam kelompok. Meskipun demikian, jumlah mahasiswa seperti ini dapat dikatakan sangat kecil.

B.1.3. Kemampuan memimpin

Untuk menyatukan banyak gagasan dari masing-masing anggota kelompok bukanlah hal yang mudah. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya seseorang yang mampu mengkoordinir dan bertindak sebagai pemimpin.

Sebenarnya, dalam tiap kelompok sudah dipastikan ada mahasiswa yang memiliki kemampuan memimpin. Namun, pada prakteknya mahasiswa yang diperkirakan mampu memimpin anggota kelompoknya tersebut belum tentu “tampil”. Kadang-kadang ia justru membiarkan atau memberi kesempatan salah satu anggota kelompoknya untuk bertindak sebagai pemimpin.

Dari hal ini, dapat dikatakan bahwa mahasiswa yang dianggap memiliki kemampuan memimpin tersebut memang betul-betul memiliki jiwa

kepemimpinan. Karena seorang pemimpin yang baik adalah seorang yang mampu mengajak atau membuat orang lain berubah menjadi lebih baik, alih-alih hanya menonjolkan kemampuan pribadi.

B.1.4. Kemampuan mempresentasikan

Kemampuan mempresentasikan tidak dapat dipisahkan dari kemampuan berkomunikasi, karena presentasi yang baik adalah presentasi yang singkat, padat, dan mudah dipahami.

Dari keempat kelompok yang melakukan presentasi, semua menggunakan sistem presentasi bergantian dan saling dukung antar anggota dalam satu kelompok. Hal ini menunjukkan gabungan kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, kemampuan memimpin, dan kemampuan mempresentasikan.

B.2. Intrapersonal Skills

Perubahan keterampilan seorang mahasiswa saat ia harus mengatur dirinya sendiri agar mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, dapat dilihat dalam penjelasan berikut ini.

B.2.1. Manajemen waktu

Waktu yang diberikan untuk menyelesaikan pembelajaran *dokkai* dengan materi bacaan berupa cerpen berjudul *Hashire Merosu* ini hanya selama 90 menit. Sepertiga dari waktu tersebut digunakan untuk berdiskusi dalam kelompok, 20 menit untuk menyusun presentasi, dan sisanya untuk presentasi sekaligus diskusi antar kelompok.

Total waktu pembelajaran sebenarnya 100 menit, akan tetapi 10 menit pertama digunakan oleh

pengajar untuk membuat kelompok, menentukan anggota dari masing-masing kelompok, menjelaskan tentang hal-hal yang harus dilakukan dengan bacaan tersebut, serta menjelaskan aturan diskusi dan presentasi.

Dengan waktu yang sangat terbatas ini, 3 dari 4 kelompok berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan cukup baik. Sementara, 1 kelompok tidak berhasil melakukan presentasi karena ketidakmampuan kelompok tersebut dalam mengatur waktu dari tiap hal yang harus dilakukan, sehingga berakibat tidak terselesaikannya tugas yang diberikan.

B.2.2. Manajemen stres

Dalam kaitannya dengan penyelesaian tugas yang dibebankan, manajemen stres ini berhubungan erat dengan manajemen waktu. Dalam waktu yang relatif singkat, tiap mahasiswa dalam tiap kelompok dibebani tugas yang harus diselesaikan. Apabila pengaturan waktunya baik, maka tingkat stres akan menurun. Namun sebaliknya, apabila pengaturan waktunya buruk, maka tingkat stres pun umumnya akan meningkat. Jadi dapat dikatakan bahwa manajemen waktu berbanding lurus dengan manajemen stres, meskipun tidak selalu demikian. Karena ada kalanya seseorang yang manajemen waktunya baik tetap tidak mampu mengendalikan emosi².

² Dalam KBBI, emosi didefinisikan antara lain sebagai 1) luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat; 2) keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis seperti kegembiraan, keharuan, kecintaan

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa orang mahasiswa yang terlihat kurang baik dalam mengelola rasa stres yang mereka rasakan. Sebagian dari mahasiswa tersebut terlihat diam dan sebagian lainnya terlihat menarik diri hampir sepanjang diskusi dan presentasi.

Secara ringkas, hasil penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut. Pemberian tanda ✓ pada kolom keberhasilan menunjukkan prosentase mahasiswa yang memperlihatkan perubahan atau peningkatan kompetensi *soft skills* mereka.

Poin	Keberhasilan	
	80-100%	<80%
Kemampuan berkomunikasi	✓	
Kemampuan bekerjasama dalam kelompok	✓	
Kemampuan memimpin		✓
Kemampuan mempresentasikan	✓	
Manajemen waktu		✓
Manajemen stres		✓

C. SIMPULAN

Untuk menilai apakah penyisipan materi *soft skills* dalam tiap mata kuliah dikatakan telah tercapai atau berhasil, maka cara termudah adalah dengan melakukan pengamatan untuk melihat apakah pada atribut *soft skills* yang lemah sudah ada perbaikan. Pada saat awal ketika identifikasi atribut *soft skills* yang menjadi kelemahan mahasiswa dilakukan, maka hal tersebut harus disertai dengan fakta. Perubahan dari fakta inilah yang akan menunjukkan tingkat keberhasilan.

Berdasarkan pada hal tersebut di atas dan data hasil penelitian, maka dapat dikatakan bahwa penyisipan beberapa materi *soft skills* dalam satu kali pembelajaran *dokkai* di semester 6 sebagian besar tercapai. Dikatakan sebagian besar karena meskipun semua poinnya tercapai, namun ada beberapa mahasiswa yang hanya mampu meningkatkan kompetensi mereka pada beberapa poin saja, bukan pada seluruh poin tersebut. Oleh karena itu, penyisipan materi *soft skill* pada mata kuliah-mata kuliah yang ada di prodi bahasa dan sastra asing, khususnya Jepang, dapat diteruskan, terutama dengan menggunakan materi berupa karya sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dan Suhardjono, Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bina Rupa Aksara.
- Hariyana, Agustinus dan Adinda, Karina. 2016. “Peningkatan Kompetensi Soft Skills Mahasiswa Sastra Unsada Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Novel *Woman Warrior* Karya Sastra Etnis Amerika”. Prosiding *Seminar Hasil Penelitian Semester Ganjil 2015/2016* Volume IV Nomor 1. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Mulatsih, Sri. 2013. “Peningkatan *Hard Skills* dan *Soft Skills* Mahasiswa Melalui Metode Pembelajaran Menulis Teks Bahasa Inggris Berbasis *Genre*”. Prosiding *Semantik 2013*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Sailah, Illah. 2008. *Pengembangan Soft Skills Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Dirjendikti.
- Tim Penyusun. 2008. *Pengembangan Soft Skills Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Dirjendikti.