

## Pengukuran dan Pembinaan *Softskill* Mahasiswa di ITS

Widyastuti<sup>1,\*</sup>, Rustini Hendra Wardani<sup>2)</sup>, Ni Gusti Made Rai<sup>3)</sup>

Subdit Pengembangan Karir dan Kewirausahaan(PK2M)

Kampus ITS Surabaya

\* Penulis korespondensi : wiwidmaterial@gmail.com

### ABSTRAK

Lulusan ITS selain kompeten sesuai bidang keilmuannya (*hardskill*) diharapkan juga memiliki *softskill* yang baik. *Softskill* kadang diistilahkan sebagai karakter, kepribadian atau akhlaq. ITS telah mendesain kegiatan akademik dan aktivitas kemahasiswaan yang akan mendorong terasahnya *hardskill* dan *softskill* mahasiswa. Kegiatan kemahasiswaan yang berkaitan dengan pembinaan *softskill* dilakukan mencakup aspek ilmiah, kepemimpinan, minat bakat-sosial dan kewirausahaan. Pemetaan Psikologi *Softskill* mahasiswa ITS dilakukan dengan pengukuran kemampuan bertahan/beradaptasi (*endurance*), kemampuan bekerjasama (*teamwork*) dan kepemimpinan (*leadership*) dengan membandingkan hasilnya saat seorang mahasiswa masih sebagai mahasiswa baru (Maba) dan saat akan diwisuda (calon wisudawan). Metode analisis hasil yang digunakan adalah metode statistik non parametrik, yaitu uji beda Wilcoxon

**Kata kunci** - *Softskill, Endurance, Teamwork, Leadership, Wilcoxon*

### 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Survey National Association of Colleges and Employee (NACE, 2002) ada 19 kemampuan dasar yang dibutuhkan oleh dunia kerja mencakup *softskill* dan *hardskill* sebagaimana dinyatakan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kemampuan dasar yang dibutuhkan di dunia kerja[1]

Kemampuan	Skor Nilai	Klasifikasi Keterampilan	Urgensi
Komunikasi	4.69	<i>Softskill</i>	1
Kejujuran/ integritas	4.59	<i>Softskill</i>	2
Bekerjasama	4.54	<i>Softskill</i>	3
Interpersonal	4.50	<i>Softskill</i>	4
Etos kerja yang baik	4.46	<i>Softskill</i>	5
Motivasi/inisiatif	4.42	<i>Softskill</i>	6
Mampu beradaptasi	4.41	<i>Softskill</i>	7
Analitikal	4.36	Kognitif (Hardskill)	8
Komputer	4.21	Psikomotorik(Hardskill)	9
Organisasi	4.04	<i>Softskill</i>	10
Orientasi detail	4.00	<i>Softskill</i>	11
Kepemimpinan	3.97	<i>Softskill</i>	12
Percaya diri	3.95	<i>Softskill</i>	13
Sopan/beretika	3.82	<i>Softskill</i>	14
Bijaksana	3.75	<i>Softskill</i>	15
IPK>3	3.68	Kognitif (Hardskill)	16
Kreatif	3.59	<i>Softskill</i>	17
Humoris	3.25	<i>Softskill</i>	18
Entrepreneurship	3.23	<i>Softskill</i>	19

ITS telah mendesain kegiatan akademik dan aktivitas kemahasiswaan yang akan mendorong terasahnya *hardskill* dan *softskill* mahasiswa. Kegiatan kemahasiswaan yang berkaitan dengan pembinaan *softskill* dilakukan mencakup aspek ilmiah, kepemimpinan, minat bakat-sosial dan kewirausahaan. Kegiatan ilmiah seperti Pelatihan Karya Tulis Ilmiah (PKTI), Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), KRI, Gemastik dll. Untuk kegiatan kepemimpinan dilaksanakan Latihan Kepemimpinan dan Manajemen Mahasiswa (LKMM) dengan berbagai tahapan. Sedangkan mahasiswa yang ingin mengembangkan minat bakatnya dapat bergabung di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan kewirausahaan. Selain itu sebagai bagian dari *Total Quality Management (TQM)* institusional juga dilakukan pengukuran hasil proses pembinaan *hardskill* dan *softskill* ini dengan 3 instrumen dasar yaitu *Tracer Study (TS)*, Survey Kepuasan Pengguna (SKP) dan Pemetaan Psikologi *Softskill*. Pemetaan Psikologi *Softskill* mahasiswa merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil pembinaan *softskill* yang telah dilakukan apakah berdampak baik dan signifikan ataukah tidak. Dari 19 kemampuan ini, ITS menetapkan untuk melakukan pengukuran sementara ini pada 3 bagian *softskill* yaitu kemampuan bertahan/beradaptasi (*endurance*), kemampuan bekerjasama (*teamwork*) dan kepemimpinan (*leadership*). Ketiga *softskill* tersebut dipilih sesuai dengan masukan pengguna lulusan terhadap karakteristik umum *softskill* lulusan ITS.

Ketahanan (*endurance*) diartikan sebagai ketahanan mental dan fisik seseorang dalam yang ditunjukkan adanya kesiapan siaga, sanggup mengerahkan energi, sanggup bekerja keras dan mampu bertahan dalam menyelesaikan suatu aktifitas. Kepemimpinan (*leadership*) diartikan sebagai proses yang kompleks dimana seseorang mempengaruhi orang lain untuk mencapai misi, tugas, atau tujuan dan mengarahkan organisasi dengan cara yang membuatnya lebih kohesif dan koherensi. Kemampuan bekerjasama (*teamwork*) diartikan sebagai kesediaan berpartisipasi dalam kelompok, kooperatif, peka dengan kepentingan kelompok, tetap produktif dalam tim kerja

## 2. METODE PENELITIAN

Ada 4 hal prinsip yang dalam metode pengukuran *softskill* ini yaitu :

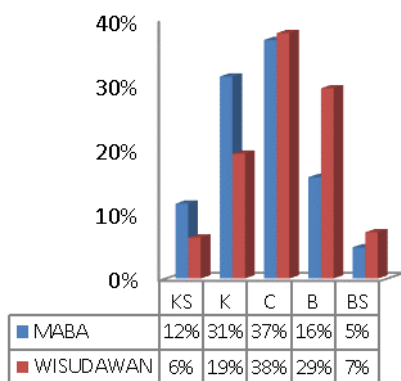
1. Metode pengukuran hasil pembinaan *softskill* dilakukan dengan cara memberikan soal test psikologi untuk pengukuran ketiga aspek yaitu *Endurance*, *Leadership* dan *Teamwork* pada mahasiswa baru dan pada calon wisudawan.
2. Soal yang diberikan dalam instrumen pengukuran merupakan pertanyaan yang berbasis pada indikator setiap *softskill* yang diukur sebagaimana contoh pada Tabel 2.
3. Skala penilaian dikategorikan menjadi 5 yaitu Kurang sekali (KS) dengan skor 0-20, Kurang (K) : 21-40, Cukup (C) : 41-60, Baik (B) : 61-80 dan Baik Sekali (BS) 81-100
4. Data yang diperoleh seorang mahasiswa saat masih sebagai mahasiswa baru (Maba) dibandingkan secara personal dengan data saat akan diwisuda (menjadi calon wisudawan) dengan Metode statistik non parametrik, yaitu uji beda Wilcoxon

Tabel 2. Indikator *softskill* leadership [2]

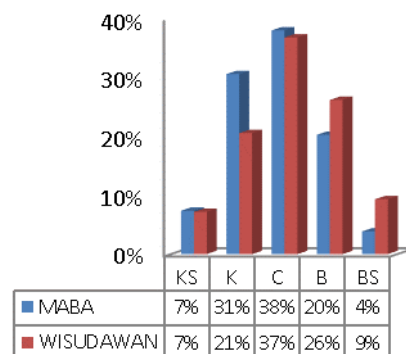
Istilah	Definisi	Indikator/deskripsi penilaian perilaku
Kepemimpinan (leadership)	Suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk dapat mempengaruhi orang lain sehingga bersedia bersama-sama mencapai tujuan organisasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seorang pemimpin harus dapat dijadikan panutan/teladan (<i>role model</i>)</li> <li>2. Seorang pemimpin harus memiliki kemampuan untuk menemukan solusi yang tepat bagi permasalahan yang dihadapi (<i>problem solving</i>)</li> <li>3. Seorang pemimpin harus memiliki ambisi kuat dalam mencapai target dan tujuan yang jelas (<i>ambition</i>)</li> <li>4. Seorang pemimpin harus memiliki kemampuan berbicara di depan umum (<i>public speaking</i>)</li> <li>5. Seorang pemimpin harus memiliki dedikasi yaitu mampu menyelesaikan target, tugas, dan setia terhadap kelompoknya (<i>loyalty</i>)</li> <li>6. Seorang pemimpin harus memiliki kemampuan menghadapi masalah-masalah praktis dalam kehidupan nyata (<i>Street Smart</i>)</li> <li>7. Seorang pemimpin harus memiliki sifat luwes yaitu mampu menyesuaikan aktivitas dengan kelompok mayoritas atau kondisi tantangan (<i>Flexibility</i>)</li> <li>8. Seorang pemimpin harus memiliki kemampuan menerima kekurangan orang lain (<i>Tolerance</i>)</li> <li>9. Seorang pemimpin harus tekun yaitu mampu bekerja keras (<i>Diligence</i>)</li> <li>10. Seorang pemimpin harus memiliki kemampuan bertahan dan menghadapi lawan (<i>Confrontation</i>)</li> <li>11. Seorang pemimpin harus memiliki kekuatan, semangat hidup, realistis, dan produktif (<i>Vitality dan reality</i>)</li> <li>12. Seorang pemimpin harus memiliki pengamatan yang tajam terhadap lingkungan</li> </ol>

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

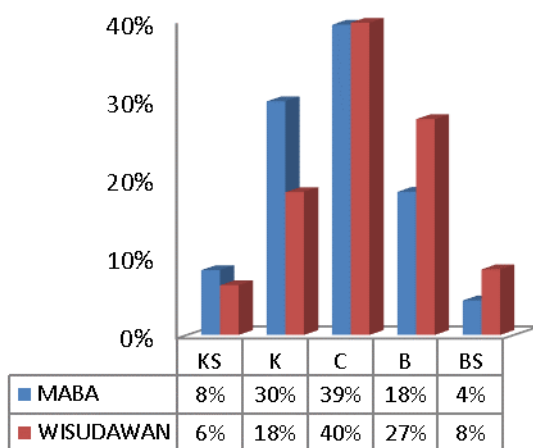
Dari data hasil pemetaan Psikologi Mahasiswa ITS tahun 2017 tingkat institusional diperoleh hasil sebagaimana Gambar 1



(a)



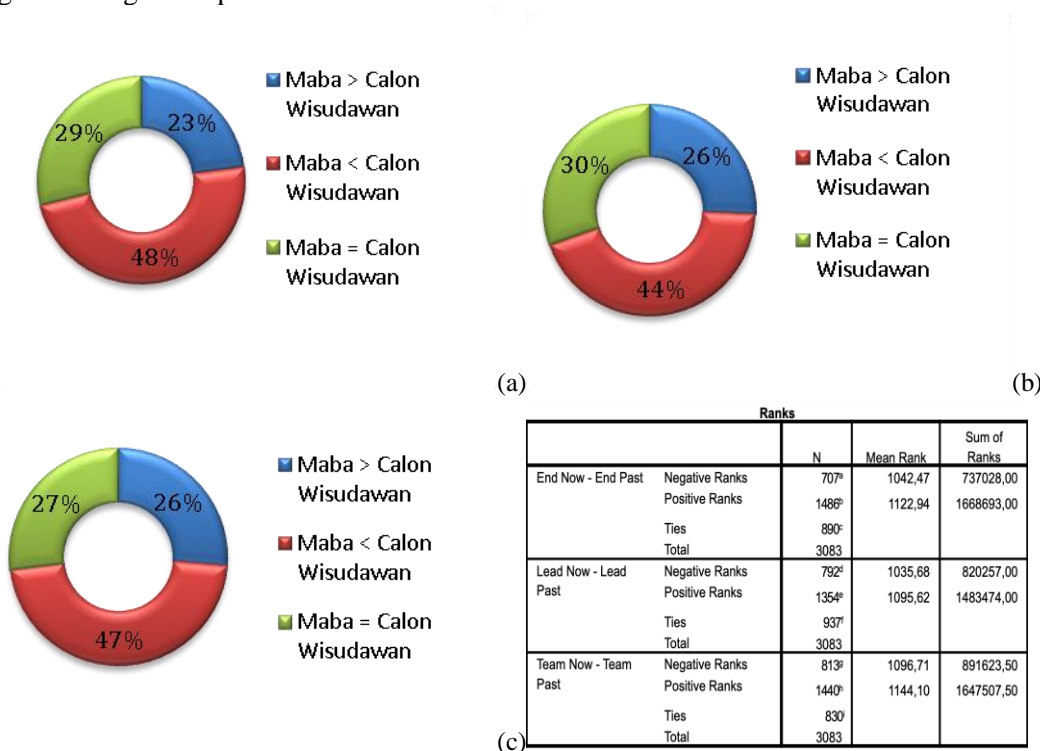
(b)



(c)

Gambar 1. Hasil pengukuran softskill (a) endurance, (b) leadership, (c) teamwork

Adapun hasil analisis dengan menggunakan menggunakan metode wilcoxon menghasilkan garfis esbagementan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil analisis pengukuran softskill dengan metodo willcoxon tingkat institusi ITS untuk (a) endurance, (b) leadership dan (c) teamworks

Dari hasil analisa sebagaimana Gambar 2 dapat diperoleh hasil bahwa 23% calon wisudawan mengalami penurunan nilai endurance. 48% calon wisudawan mengalami peningkatan nilai endurance. (Calon wisudawan 2017, mengalami progresif dalam endurance) dan 29% tidak mengalami perubahan endurance sejak maba hingga akan lulus. Sedangkan untuk nilai leadership, 26% calon wisudawan mengalami penurunan nilai leadership, 44% mengalami peningkatan dalam leadership, 30% nilai leadership tidak berubah. Adapun untuk nilai

teamwork 26% calon wisudawan mengalami penurunan nilai teamwork. 47% mengalami peningkatan nilai teamwork. 27% nilai teamworknya tetap. Sehingga jika dirata-rata Rasio Wisudawan terhadap Maba yang bernilai baik untuk aspek Endurance, Leadership dan Teamwork sebesar 46.3 %.

Hasil penilaian ini digunakan sebagai bahan evaluasi kegiatan akademik maupun kemahasiswaan berkaitan dengan peningkatan kualitas *softskill*.

#### 4. KESIMPULAN

Dari beberapa pembahasan diatas ada beberapa hal yang dapat disimpulkan yaitu :

1. ITS telah mendesain kegiatan akademik dan aktivitas kemahasiswaan yang akan mendorong terasahnya *hardskill* dan *softskill* mahasiswa. Kegiatan kemahasiswaan yang berkaitan dengan pembinaan *softskill* dilakukan mencakup aspek ilmiah, kepemimpinan, minat bakat-sosial dan kewirausahaan.
2. ITS melaksanakan pengukuran hasil pembinaan *softskill* mahasiswa untuk aspek *endurance, leadership dan teamwork*
3. Metode yang digunakan adalah test psikologi untuk maba dan wisudawan dan hasilnya dianalisa dengan menggunakan metode wilcoxon
4. Hasil penilaian pemetaan psikologi ini digunakan sebagai bahan evaluasi kegiatan akademik maupun kemahasiswaan berkaitan dengan peningkatan kualitas *softskill*.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- National Association of College and Employee, (2002), Survey National Assosiationof Colleges and Employee, Betlehem
- Widyastuti dkk (2016), Desain Karakter Mahasiswa ITS, 978-602-0917-70-2, ITS Press
- Widyastuti (2018),Pusat Karir dan Kewirausahaan ITS PTNBH, ISBN 978-602-5542-28-2 ITS Press