



JURNAL

Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

VOLUME 13 No.1 / APRIL 2011

ISSN ; 0854 - 7468

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
1. Peningkatan Hasil Belajar rangkaian melalui strategi pada konsep Sriadi	1 - 7
2. Desain dan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Sof Skill ✓ Hamonangan Tambunan	8 - 14
3. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Berprestasi terhadap hasil belajar menguasai menguasai Konsep Dasar Listrik dan Elektronika Siswa Kelas X program Keahlian Teknik (Pemanfaatan Tenaga Listrik SMK Negeri 5 Medan) Jongga Manullang	15 - 24
4. Pemetaan SMK dan Program Keahlian Bidang Kelistrikan SMK Di Propinsi Sumatera Utara Baharuddin	25- 36
5. Analisis dan Perancangan IV Streaming untuk Pendidikan Suprianto	37 - 43
6. Iplementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di SMK Medan Sumatera Utara Haposan Manullang	44 - 55
7. Model Pencapaian Konsep Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Terapan Kalkulus Marsangkap Siltonga	56 - 63
8 Desain dan Pertahanan Grip Gardu Induk 275/150 KV Simangkek Marwan Afandi, Mustaman	64 - 69
9. Aplikasi PPI 8255 Sebagai Pengukur Kosentrasi Larutan Metode Tritasi Pintauli Saragi	70 - 79
10. Analisis Penerapan Autotrafo sebagai Minimsator Harmonisa Arus pada Sistim Distribusi Tenaga Listrik Nelson Sinaga	80 - 87

DESAIN & PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS SOFT SKILL

Hamonangan Tambunan^{*)}

Abstrak

Suatu program pembelajaran memerlukan desain yang mantap guna dapat mencapai tujuan yang optimal. Ada beberapa tahapan-tahapan yang dapat ditempuh dalam proses mendesain suatu program pembelajaran, yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap desain dan pengembangan. Tahap demi tahap memerlukan pemikiran yang mendalam guna dapat memberikan hasil maksimal. Dalam pembelajaran berbasis softskill peranan dosen suatu hal yang sangat vital yang harus terintegrasi didalam proses implementasi pembelajaran guna menularkan softskill pada mahasiswa. Dosen adalah merupakan sosok anutan bagi mahasiswa yang melakonkan softskill di lingkungan mahasiswa.

Kata kunci: Pembelajaran, softskill

abstract

A learning program requires a solid design in order to achieve the optimal goal. There are several stages that can be reached in the process of designing a learning program, namely (1) the analysis phase, (2) design and development stage. Stage by stage requires careful thought in order to provide maximum results. In the soft skill-based learning faculty role a very vital thing that must be integrated in the implementation process in order to transmit the soft skill learning in students. Lecturer is a role model for students figure melakonkan soft skill in a student environment

Keywords: Learning, soft skill

Pendahuluan

Segala kegiatan diharapkan memberikan hasil yang maksimal. Untuk itu diperlukan pemikiran-pemikiran yang komprehensif pada saat merencanakan suatu program tertentu agar memberikan hasil yang optimal. Suatu model pembelajaran sangatlah penting didesain sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar agar mudah dalam implementasinya. Implementasi suatu program pembelajaran sudah barang tentu melibatkan beberapa unsur yang semuanya harus bersinergi. Apabila suatu program pembelajaran diimplementasikan yang menjasi harapan adalah si pebelajar/mahasiswa dapat mengaktualisasikan hasil belajar tersebut dalam kehidupannya, yaitu yang terkait dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam makalah akan dibahas Desain

dan Pengembangan model pembelajaran berbasis softskill.

Pembelajaran berbasis softskill mahasiswa membutuhkan kondisi pembelajaran dengan skenario yang bertujuan disamping tercapainya tujuan perkuliahan secara bersamaan terbangun softskill pada diri mahasiswa. Dalam hal ini dosen pengampu matakuliah diharapkan mengembangkan rencana perkuliahan secara matang yang *include* dengan kegiatan menumbuhkan softskill mahasiswa. Atribut softskill yang dimaksudkan tidak hanya untuk diutarakan tetapi tampak dalam praktek kehidupan mahasiswa sehari-hari.

Softskill dapat ditumbuhkan dengan cara menularkan dimana Dosen merupakan *living example* bagi mahasiswa. Untuk mendiseminasikan soft skill pada

^{*)} Dr. Hamonangan Tambunan, M.Pd adalah dosen T Elektro FT dan PPs Unimed

mahasiswa, faktor yang sangat berpengaruh adalah dimulai dari dosen. Dalam kegiatan pembelajaran dosen sangat diharapkan dosen merencanakan peranan yang akan dilakoni agar softskill tertularkan pada diri mahasiswa. Dengan demikian yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana mendesain model pembelajaran berbasis softskill? Dalam makalah ini akan diuraikan prinsip-prinsip desain model pembelajaran yang berbasis soft skill dan pengembangannya.

Desain & Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Softskill

Desain Pembelajaran (Instructional Design)

Desain pembelajaran dapat diartikan dari beberapa segi, yaitu: Desain pembelajaran sebagai Proses karena merupakan pengembangan sistematis spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori belajar dan pembelajaran untuk meyakinkan kualitas pembelajaran.

Desain Pembelajaran sebagai suatu disiplin dimana desain adalah cabang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian dan teori tentang strategi instruksional dan proses untuk mengembangkan dan mengimplementasikan strategi.

Desain pembelajaran sebagai sains, dimana desain pembelajaran adalah ilmu untuk menciptakan spesifikasi yang rinci untuk pengembangan, pelaksanaan, evaluasi, dan pemeliharaan situasi yang memfasilitasi pembelajaran baik besar dan kecil unit materi pelajaran di semua tingkat kompleksitas.

Desain Pembelajaran sebagai realitas, dimana desain pembelajaran dapat mulai pada setiap titik proses desain. Seringkali bagian dari ide ini dikembangkan untuk memberikan inti dari sebuah situasi instruksi. Pada saat seluruh proses ini dilakukan perancang kembali memeriksa untuk melihat apakah semua bagian dari

"ilmu" telah diperhitungkan. Kemudian seluruh proses ditulis seolah-olah sudah terjadi secara sistematis.

Metodologi

Tahap pengembangan dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu (1) Tahap Analisis, dan (2) Tahap Perencanaan dan pengembangannya. Kedua tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap analisis

Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dianalisis, yaitu

a. Tujuan.

Dalam hal ini tujuan ditentukan terlebih dahulu yang menjadi acuan dan gambaran yang jelas hasil akhir yang diinginkan. Dengan kata lain tujuan menjadi penentu arah yang hendak dituju. Dan selanjutnya dengan penentuan secara menyeluruh semua tujuan yang akan dicapai. Hal ini dikaitkan dengan pelaksanaan pembelajaran kompetensi tertentu pada saat perkuliahan. Ada beberapa pertanyaan yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan dalam hal ini, yaitu:

- Menentukan alasan mengapa sesuatu itu dilakukan?
- Menguraikan bagaimana yang ditentukan itu dapat meningkatkan kualitas belajar mahasiswa?
- Mendatakan tantangan belajar apa yang diharapkan dalam rencana tersebut?

b. Audience

Dalam tahap berikut yang dilakukan adalah mendatakan gambaran umum karakteristik mahasiswa dan kebutuhannya. Analisis dilanjutkan dengan

membuat daftar karakteristik mahasiswa yang menjadi target pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan membuat pertanyaan sebagai berikut:

- Mahasiswa pada level mana secara umum yang mengikuti perkuliahan tersebut?
- Apakah mahasiswa paling banyak dalam bidang utamanya atau tidak?
- Apa yang telah mereka lakukan sebelumnya?
- Mengapa mereka mengikuti kuliah ini (pendidikan umum, keperluan utama, pilihan dst)?
- Berapa banyak latar pengetahuan yang secara khusus mereka miliki pada kuliah ini?
- Secara umum bagaimana sikap mahasiswa terhadap isi kuliah tersebut?
- Apa pengalaman utama yang terkait dengan isi untuk mahasiswa yang mengikuti kuliah tersebut?

2. Perencanaan dan Pengembangan

a. Topik umum

Pada langkah ini direncanakan outcome pembelajaran khusus yaitu dengan mendefinisikan tujuan. Dilanjutkan dengan mendaftar . topic-topik utama informasi dan/atau pengetahuan yang diharapkan dipelajari mahasiswa. Sebelum mendaftar topic umum yang akan didefinisikan dalam lingkup yang direncanakan, dibuat pertanyaan pertanyaan berikut :

- Apa gambaran besarnya?
- Apa topic utama yang dipelajari dalam kelas tersebut?

- Topik apa saja yang terdaftar dalam syllabus?
- Apa judul umum dalam textbook?

b. Outcome belajar berbasis kinerja *include* dengan softskill

Tahapan berikut yang dilakukan adalah membuat daftar spesifikasi, yaitu

- 1) Spesifikasi informasi dan /atau keterampilan yang akan dikuasai dan
- 2) Spesifikasi mana yang akan dilakukan mahasiswa untuk menunjukkan penguasaan.
 - *learning outcomes (hasil belajar)*
 - *performance-based (Outcomes hasil berbasis kinerja)*
 - *learning objectives (Tujuan belajar)*
 - *performance-based learning outcomes (Hasil belajar berbasis kinerja)*
 - *course objectives (Tujuan pelatihan)*
 - *performance-based objectives (Tujuan berbasis kinerja)*
 - *performance outcomes (Hasil Kinerja)*
 - *performance-based learning objectives (Tujuan belajar berbasis kinerja)*

Hasil Pengembangan

Ketika learning outcome sudah dikembangkan selanjutnya dituangkan dalam syllabus matakuliah. Hal ini dilakukan dengan dua (2) alasan utama. Pertama untuk menjelaskan kepada mahasiswa apa sebenarnya yang akan mereka pelajari dan lakukan. Kedua menjelaskan kepada mahasiswa secara pasti apa yang seharusnya dilakukan untuk mendapatkan nilai yang mencerminkan

berbagai tingkat penguasaan. Ketika mengembangkan *performace based learning outcome* yang include dengan softskill yang menjadi pokok perhatian adalah:

- kegiatan yang dirancang untuk membantu mahasiswa menguasai informasi dan keterampilan YANG BERBEDA DARI SEBELUMNYA
- kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan mahasiswa untuk menunjukkan sejauh mana mereka telah menguasai informasi dan keterampilan
- Kegiatan dirancang untuk memberikan kondisi terbangun softskill pada diri mahasiswa.

Dari semua tahapan-tahapan proses desain yang diuraikan maka dalam implementasinya yang menjadi perhatian utama adalah bagaimana agar softskill tertular pada diri mahasiswa. Untuk ini pengampu matakuliah memilihkan attribute softskill mahasiswa yang dapat dibangun dari sekian banyak attribute softskill pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sejajan dengan uraian Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia ada 10 atribut yang dominan di perguruan tinggi (Dalam Sailah, 2008), yaitu: (1) Inisiatif, (2) Integritas, (3) Berfikir kritis, (4) Kemauan untuk belajar, (5) Komitmen, (6) Motivasi untuk meraih prestasi, (7) Antusias, (8) Kemampuan Komunikasi, (9) Handal dan (10) Berkreasi

Kajian-kajian teori belajar dan pembelajaran serta mencermati atribut-atribut softskill tersebut pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (Student Centered Learning = SCL) merupakan strategi yang sesuai dalam implementasi model

pembelajaran berbasis softskill. Hal ini dengan sesuai prinsip-prinsip yang dimiliki SCL dalam membelajarkan mahasiswa yang didukung strategi yang sangat sesuai dalam menumbuhkan softskill mahasiswa. Beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang terbentuknya softskill mahasiswa, yaitu:

- *Small Group Discussion* (komitmen, kemampuan komunikasi lisan, Kemauan untuk belajar)
- *Role-Play & Simulation* (etika, Kemauan untuk belajar)
- *Case Study* (inisiatif, kreatif, berpikir kritis, tanggungjawab, kemampuan komunikasi tulisan, Kemauan untuk belajar)
- *Discovery Learning* (Inisiatif, berpikir kritis, tanggung jawab, Kemampuan komunikasi tulisan, Kemauan untuk belajar, Integritas)
- *Self-Directed Learning* (Inisiatif, motivasi, keberanian tanggung jawab, handal, Kemauan untuk belajar, Integritas)
- *Cooperative Learning* (Komitmen, etika, inisiatif, tanggungjawab, kemampuan komunikasi,)
- *Collaborative Learning* (komitmen, etika, inisiatif, tanggungjawab, kemampuan komunikasi, Kemauan untuk belajar)
- *Contextual Instruction* (Inisiatif, berpikir kritis, tanggungjawab, Kemampuan komunikasi, Kemauan untuk belajar, Integritas)
- *Project Based Learning* (Inisiatif, Kemandirian,

Tanggungjawab, Komitmen, berkreasi, komunikasi, Integritas)

- *Problem Based Learning and Inquiry (PBL)* (Berpikir kritis, Inisiatif, berkreasi, komunikasi, Kemauan untuk belajar)

Pembahasan

Proses pembelajaran dengan strategi SCL (Student Centered Learning) salah satu pilihan dalam pembelajaran berbasis softskills. Softskills dikembangkan tidak hanya melalui satu mata kuliah, melainkan di selipkan di setiap mata kuliah. Misalnya apabila atribut soft skills yang akan dikembangkan adalah komunikasi lisan, maka proses pembelajaran menggunakan presentasi, diskusi, diskusi kelompok menjadi perlu dilakukan. Namun, apabila komitmen atau kerjasama yang akan difokuskan, maka penugasan berkelompok yang banyak diberikan. Tetapi diharapkan dosen pada saat memberi penugasan berkelompok perlu menjalankan perannya sebagai fasilitator dan pendamping. Bila dosen menyerahkan sepenuhnya kepada mahasiswa untuk berkelompok tanpa pendampingan dari dosen maka hasilnya tidak akan memuaskan.

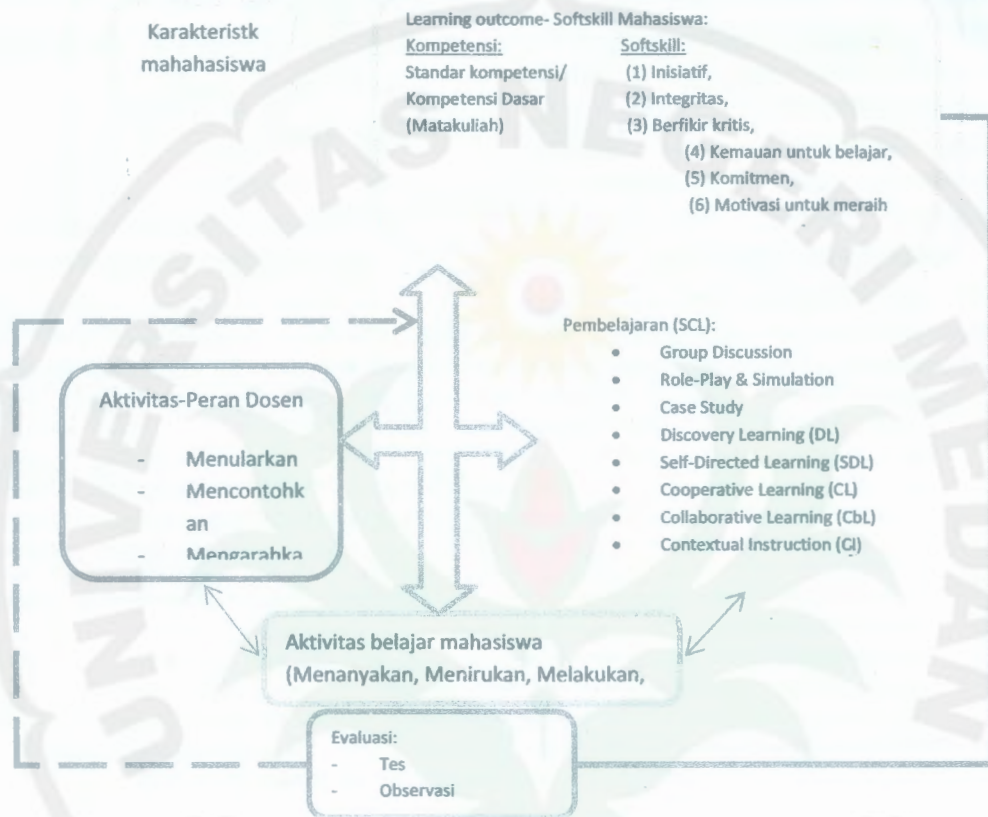
Para peneliti pendidikan telah menemukan berbagai metoda dalam membangun kompetensi-kompetensi softskill. Dalam hal ini tinggal memilih mana yang cocok dan relevan untuk diterapkan pada mata kuliah yang diampu sesuai dengan kompetensi yang akan diberikan melalui mata kuliah tersebut. Dalam satu mata kuliah dapat dibangun softskills lebih dari 2 atribut sekaligus. Misalnya melatih berpikir analitis, kreatif, berfikir kritis dan manajemen waktu dapat dilakukan pendekatan SCL dengan menggunakan Problem based Learning atau

studi kasus. Intinya pembelajaran SCL mengutamakan tercapainya kompetensi mahasiswa (kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif secara utuh).

Untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar dapat dipilah antara hardskill dan softskill. Hardskill dapat dinilai dari technical test atau practical test. Sementara untuk menilai soft skill tidak cukup mahasiswa dievaluasi dengan kertas dan pensil dengan jawaban tunggal (konvergen). Perlu dilengkapi dengan model soal yang divergen dengan jawaban beragam. Ketika mahasiswa mengidentifikasi informasi, sangat mungkin hasilnya beragam dan semuanya benar. Demikian pula ketika mahasiswa menyampaikan pendapat. Komponen kesadaran diri juga lebih dekat dengan ranah afektif, sehingga evaluasinya tidak dapat hanya dengan tes. Diperlukan format observasi guna mengetahui apakah mahasiswa memang sudah menghayati yang direpresentasikan dalam tindakan keseharian. Tes kinerja dan lembar observasi juga diperlukan untuk mengetahui kinerja mahasiswa dalam mengerjakan tugas/tes maupun perilaku keseharian. Substansi ujian sebaiknya dikaitkan dengan masalah nyata, sehingga dapat menjadi bentuk *authentic evaluation* paling tidak berupa *shadow authentic evaluation* yang bersifat pemecahan masalah (*problem based*).

Cara lain untuk menilai soft skill mahasiswa dapat dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara yang mendalam dan menyeluruh dengan pendekatan *behavioral interview*. Hal ini dilakukan agar mahasiswa lulus tidak hanya memiliki hard skill namun juga didukung oleh soft skill.

Dalam bentuk diagram dapat digambarkan model pengembangannya seperti berikut.



GAMBAR MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS SOFTSKILL

Penutup

Agar lulusan memenuhi harapan setelah terjun ke masyarakat maka kegiatan pembelajaran perlu direncanakan dengan matang yaitu melalui tahapan-tahapan mulai menentukan tujuan yang hendak dicapai dengan mempertimbangkan *softskill* yang akan ditularkan pada diri mahasiswa. Dosen sebagai anutan bagi mahasiswa diharapkan agar memerankan diri sebagai anutan untuk menularkan *softskill* hingga menjadikan terbangunnya karakter mahasiswa. Dosen mencontohkan kepada mahasiswa mulai keefektifan penggunaan waktu, tanggung jawab (memeriksa tugas mahasiswa, mengarahkan), etika, hubungan sosial antara dosen dengan mahasiswa. Demikian juga kreasi-kreasi dosen dalam melakukan pembelajaran yang melatih mahasiswa

untuk bersosialisasi perlu semakin ditingkatkan. dan lain-lain yang merupakan bagian dari *softskill*.

Andai tugas diberikan yang adalah membuat tulisan kelompok, maka dosen seharusnya berada di tengah kelompok memperhatikan dan mengarahkan bagaimana mereka menentukan kordinator/ketuanya, bagaimana mereka memutuskan topik yang akan ditulis, bagaimana mereka membagi tugas dan menulis bersama. Perlu diarahkan agar sinkronisasi dilakukan setelah semua tulisan terkumpul?. Tidak heran jika tulisan yang disusun oleh kelompok tidak runtut dari satu bab ke bab lain, karena mahasiswa tidak benar-benar bekerjasama, tetapi hanya sama-sama bekerja.

Dengan perncananaan pembelajaran yang matang dan implementasinya yang betul dengan mencurahkan perhatian dan keikhlasan pelaksanaannya maka besar harapan apa yang diharapkan bertumbuhnya softskill pada diri lulusan sebagai produk pendidikan secara pasti akan terpenuhi. Untuk itu par apelaku pembelajaran sangatlah diharapkan membuat suatu perencanaan pembelajaran sesuai dengan penumbuhan softskill pada diri mahasiswa semenjak mahasiswa menginjakkan aki dibangku kuliah.

Daftar Pustaka

- Armstrong, Anne-Marie. *Instructional Design in the Real World—A View from the Trenches*. USA: Idea Group Inc. 2004
- Mioduser, David & Dagan, Oenat. *The Effect Of Alternatif Approachs To Design Instruction (Structural and Funtional) on Student mental Model of Technological Design Process*. Tel Aviv: 2006.
- O'Brien PS. *Making College Count: A Real World Look At How To Succeed In and After College*. USA: Graphic Management Corp. 1997.
- Sailah I. *Bengembangan SoftSkill DI Perguruan Tinggi*. Jakarta: Tim Kerja Pengembangan Softskill Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2008

UNIVERSITY
UNIMED
THE
Character Building
UNIVERSITY