

**PENILAIAN SOFTSKILL MAHASISWA PADA KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN RUBRIK
21St CLD**

Ali Masjono Muchtar¹, Sabar Warsini², Anis Wahyu Intan Maris³

Politeknik Negeri Jakarta, Program Studi Manajemen Keuangan. Jln Prof Siwabessy,
Kampus UI Depok 16424

ali.masjonomuchtar@akuntansi.pnj.ac.id¹.

sabar.warsini@akuntansi.pnj.ac.id²

anis.wahyuintanmaris@akuntansi.pnj.ac.id³

Abstract

Each lesson is expected to provide an assessment of soft skills, but the grade generated from a learning process generally does not include soft skills grade. Main reason arises that soft skill grade embedded in each subject (lesson), so the final grade of a subject is embedded (included) value of soft skills. Based on this phenomenon, this study models a provision of soft skills scores. The model is excavated (experimental) from student-based community service activities and is supported by theory from Microsoft's 21st Century Learning Design. As a result, the study program can provide soft skills values to students explicitly, no longer embedded in a course.

Keywords: Pembelajaran, Softskill, Pengabdian Masyarakat, Microsoft 21 CLD.

Abstrak

Setiap pembelajaran diharapkan dapat memberikan penilaian softskill, namun di daftar nilai yang dihasilkan dari suatu proses pembelajaran umumnya tidak mencantumkan nilai softskill. Beberapa alasan yang mengemuka adalah nilai softskill tertanam pada masing masing matakuliah, jadi nilai akhir suatu matakuliah didalamnya tertanam nilai softskill. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memodelkan pemberian nilai softskill. Model digali (ekperimen) dari kegiatan pengabdian masyarakat berbasis mahasiswa dan didukung oleh teori dari sistem pembelajaran abad 21 dari Microsoft. Hasilnya program studi dapat memberikan nilai softskill kepada mahasiswa secara eksplisit, tidak lagi tertanam dalam suatu matakuliah.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Softskill, Pengabdian Masyarakat, Microsoft 21 CLD.*

PENDAHULUAN

Dalam banyak kasus, daftar nilai yang dikeluarkan oleh sebuah perguruan tinggi tidak mencantumkan nilai softskill dan pada umumnya tidak ada matakuliah softskill yang dimasukan dalam kurikulum. Sebagai contoh kasus adalah di daftar nilai (marksheet) pencantuman nilai softskill dikonversi dalam bentuk nilai kelakuan yang nilainya bukan nilai nominal, melainkan dalam bentuk sebutan, misalnya Kelakuan baik, sedang dan kurang. Indikator penilaian ini dilihat dari jumlah ketidakhadiran mahasiswa, jika jumlah ketidakhadirannya mencapai 37 jam pelajaran maka nilai kelakuannya kurang, diantara 15-36 jam nilai kelakuannya sedang dan untuk kelakuan baik jumlah kehadirannya kurang dari 14 jam. Jika nilai kelakuannya nya kurang, akan berhubungan dan merefelksikan proses pembelajaran yang dialami oleh mahasiswa yang bersangkutan. (PNJ, 2019)

Nilai softskill yang dijelaskan diatas hanya bersumber kepada satu hal, yaitu kehadiran. Hasil penelitian (basuki,2020) menunjukkan bahwa kehadiran mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan (absensi) berpengaruh kuat terhadap nilai hasil ujian (korelasi positif) dengan nilai R^2 sebesar 33,28%. Sejalan dengan (Basuki 2020), (Lisnur, 2010), yang mengatakan ada hubungan positif antara kehadiran kuliah dengan nilai matakuliah. Hal ini mencerminkan bahwa ada 66,72 persen variabel yang belum berkontribusi dalam pemberian nilai softskill.

Bukti empiris dan banyak digunakan oleh hampir disemua perguruan tinggi adalah memberikan sanksi kepada mahasiswa yang tingkat kehadirannya rendah, misalnya jika tidak hadir kuliah matakuliah tertentu mencapai 4 kali maka tidak diizinkan untuk ikut ujian akhir semester, namun dalam implementasinya menjadi suatu dilema, disatu sisi ketentuan harus dilaksanakan, disisilain rasa kemanusiaan yang tinggi, akhirnya mengizinkan mahasiswa untuk ikut ujian demi membantu mahasiswa untuk lulus tepat waktu. Jika dilihat dari hasil penelitian (basuki,2020). R^2 hanya 33,28%, artinya ada variabel/komponen nilai selain kehadiran yang dapat menunjang nilai akhir.

Komponen lain yang perlu nilai antara lain collaboration, communication, knowledge construction, self-regulation, Real-World Problem-Solving and Innovation dan Use of ICT for Learning adalah model pembelajaran yang diprakarsai oleh Microsoft untuk menyongsong era digitalisasi pembelajaran. Model pembelajaran abad

21. Model ini dikembangkan untuk meningkatkan ketrampilan dalam pembelajaran peserta didik yang didalamnya menyediakan proses kolaborasi dan berbasis praktik dan membantu pendidik mengubah cara mereka merancang kegiatan pembelajaran dan memperkaya pemahaman bagi peserta didik. (section2; Collaboration) (Microsoft education Center, 2021)

Microsoft 21st CLD menyediakan rubrik antara lain rubrik collaboration, rubrik communication, rubrik knowledge construction, rubrik self-regulation, rubrik Real-World Problem-Solving and Innovation dan rubrik Use of ICT for Learning. (Microsoft 21st CLD). Masing masing rubrik memiliki kriteria penilaian tersendiri. (sumber (Microsoft education Center, 2021). Section 1)).

Rubrik *Collaboration* menjelaskan bahwa peserta didik harus bekerja sama dan berpasangan atau berkolompok untuk membahas suatu masalah, memecahkan masalah dan membuat produk (keputusan) dan memperlihatkan saling ketergantungan.

Penilaian yang diberikan berdasarkan rubrik *collaboration* melihat sejauh mana mahasiswa melakukan kerja sama (*works together or in pair*), bukan kerja individu. Sejauh mana mahasiswa memperlihatkan *share responsibility*. Apakah kerja sama tersebut menghasilkan suatu produk (keputusan). Mahasiswa memperlihatkan bagaimana kerja mereka memperlihatkan *interdependent*.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah nilai softskill apa saja selain kehadiran yang perlu diberikan penilaian tersendiri, apakah diperlukan daftar nilai tersendiri diluar matakuliah resmi (sesuai kurikulum) agar mahasiswa mendapatkan nilai softskill yang benar benar mengukur softskill tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat model pembelajaran yang dapat memberikan nilai softskill (selain kehadiran) pada suatu kegiatan, dalam penelitian ini digunakan pada pelaksanaan pengabdian masyarakat.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ada pada uji coba pelaksanaan suatu kegiatan dimana dalam kegiatan tersebut dosen sebagai pembina utama dalam kegiatan tersebut bertindak sebagai fasilitator dan memberikan arahan aktifitas apa yang harus dilakukan oleh mahasiswa. Dosen

melakukan pengamatan dengan berpedoman kepada Rubrik yang dikeluarkan oleh Microsoft 21st CLD yang dapat memberikan nilai nilai softskill.

Sepuluh orang mahasiswa yang terbagi dalam 5 kelompok, masing masing kelompok diberi tanggung jawab untuk melaksanakan suatu tugas (sudah disiapkan oleh dosen), mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga selesai (detilnya kegiatan diberikan kepada mhs dan dosen memberikan pengarahan). Mahasiswa diwajibkan untuk mendapatkan 10 orang anggota kelompok (peserta), jadi total peserta ada 50 orang dalam satu kegiatan.

Rubrik yang digunakan antara lain rubrik *collaboration, communication, knowledge construction, self-regulation, Real-World Problem-Solving and Innovation dan Use of ICT for Learning*. (Microsoft 21st CLD). Berdasarkan rubrik ini, penilaian dilakukan dengan dua pendekatan, pertama siswa melakukan *self assestment* terhadap yang yang diminta rubrik, kedua dosen juga memberikan penilaian dengan menggunakan rubrik yang sama berdasarkan pengamatan dan proses pembelajaran serta jawaban mahasiswa atas masing masing rubrik. Hasilnya merupakan kombinasi dari dua penilaian.

Bentuk penyesuaian rubrik tersebut untuk diimplementasikan pada kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rubrik *Collaboration*

1.Collaboration	Skor
1.1 apakah dalam melaksanakan Pengabdian masyarakat anda mengerjakannya bersama kelompok	1
1.2 Apakah dalam pelaksanaan tugas pengabdian kepada masyarakat, anda membagi tanggung jawab	2
1.3 Apakah dalam pelaksanaan tugas pengabdian kepada masyarakat, anda membuat keputusan yang penting	3
1.4 Apakah dalam pelaksanaan anda membagi tanggung jawab, dan membuat keputusan penting.	4
1.5 Apakah anda dalam melakukan kegiatan melakukan berbagai tanggung jawab, membuat keputusan penting dan bekerja saling ketergantungan	5

Sumber : Data Primer

Tabel 2 rubrik *communication*

2.Communcation	Skor
2.1 Dalam berkumunikasi anda menggunakan berbagai media; WA, Email, Zoom (Gmeet) dan lainnya	1
2.2 apakah anda merespon setiap komunikasi dengan pasangan anda dengan	2

	memberikan tambahan informasi	
2.3	apakah anda membuat rencana tindak lanjut dari komunikasi tersebut	3
	Apakah anda menambahkan informasi tambahan atau pendukung tentang	4
2.4	hal yang dikomunikasikan	
	apakah anda mendesain hasil komunikasi tersebut untuk audien tertentu,	5
2.5	selain teman anda	

Sumber : Data Primer

Tabel 3 Rubrik *Construction*

3. Knowledge Construction	Skor
Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, anda diminta untuk	1
3.1 menyiapkan materi presentasi untuk masing masing kelompok	
Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, anda diminta untuk	2
3.2 melakukan intepretasi, analisis, merumuskan dan mengevaluasi materi masing	
3.3 Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, anda diminta untuk	3
3.3 mempresentasikan materi tersebut di hadapan orang lain diluar kelompok	
Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, anda diminta untuk	4
3.4 menyiapkan materi presentasi untuk masing masing kelompok	
Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, anda diminta untuk	5
3.5 membahas materi dengan menyisipkan disiplin ilmu lain selain materi	
3.5 presentasi	

Sumber : Data Primer

Tabel 4 Rubrik *Self-Regulation*

4. Self Regulation	Skore
anda membuat catatan tentang rencana kerja dalam kegiatan pengabdian	1
4.1 kepada masyarakat pada saat selesai diberikan penjelasan oleh dosen	
4.2 anda membuat mendiskusikan rencana kerja tersebut dengan kelompok anda	2
anda meminta teman satu kelompok anda untuk memberikan masukan dan	3
4.3 merevisinya sesuai masukan teman kelompok anda	

Sumber : Data Primer

Tabel 5 Rubrik *Real World Problem Solving and Innovation*

5. Real World Problem Solving and Innovation	Skore
anda memecahkan permasalahan dalam menyampaikan materi sesuai dengan	1
5.1 pengetahuan yang telah anda pelajari	
5.2 anda memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh audien anda	2
5.3 anda melakukan pembaruan cara dalam menyampaikan mater ke audien anda	3

Sumber : Data Primer

Tabel 6 Rubrik *Use ICT for Learning*

6. Use ICT for Learning	Skor
-------------------------	------

anda menggunakan spreadsheet, Powerpoint, word dan aplikasi lainnya dalam	1
6.1 menyelesaikan masalah yang hendak di presentasikan	
anda menggunakan internet untuk mendapat keahlian dan pengetahuan baru	2
6.2 terkait materi presentasi	
anda mencari dukungan pengetahuan dari internet untuk menyiapkan	3
6.3 presentasi	
anda mendesain Power point presentasi menggunakan internet dan aplikasi	4
6.4 pendukung lainnya	

Sumber : Data Primer

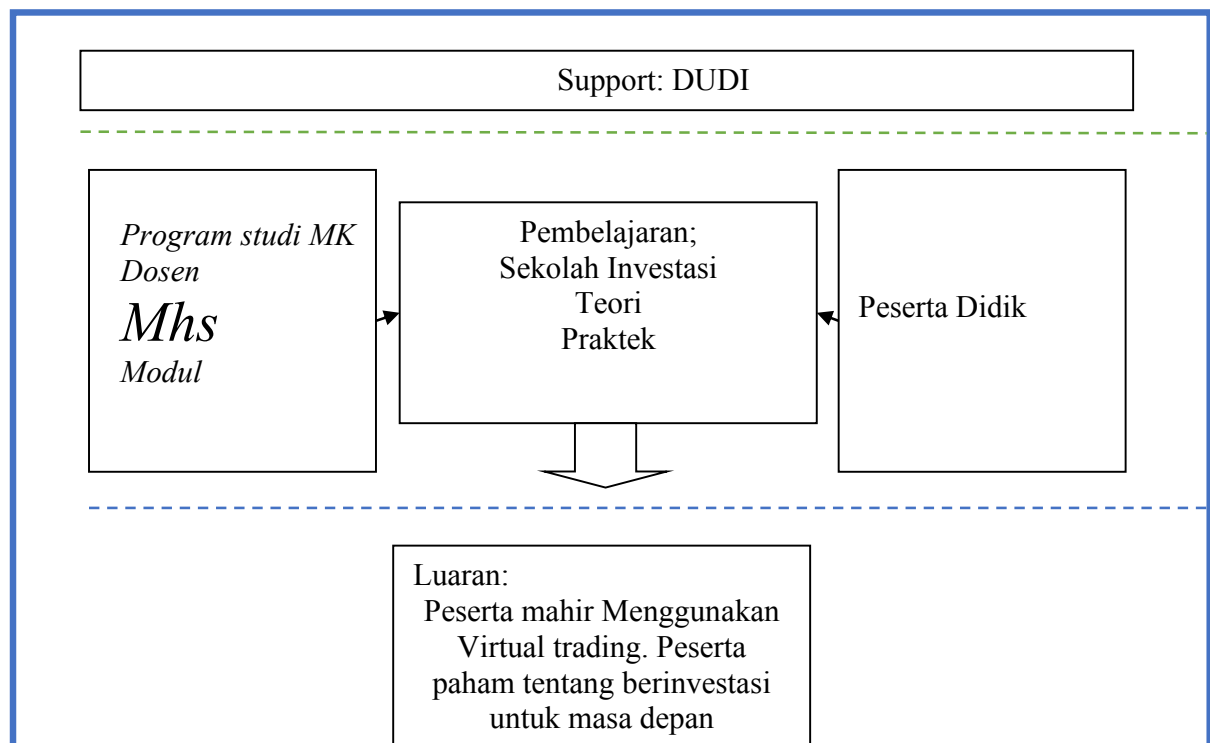
Tabel 7 Rubrik *Persuasive*

7. Persuasive	Skor
7.1 Apakah anda meyakinkan audien anda untuk mau berinvestasi	1
7.2 Apakah anda menjelaskan kepada audien anda tentang manfaat investasi	2
7.3 Apakah anda merumuskan investasi yang baik dan benar	3
7.4 Apakah anda merekomendasikan investasi kepada audien anda	4
7.5 Apakah anda yakin bahw mereka paham tentang materi yang anda sampaikan	5

Sumber : Data Primer

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Softskill



Gambar 1 Model Pembelajaran Soft skills

Sumber: Data primer hasil design tim peneliti

Dari model ini dapat dilihat bahwa pembelajaran difokuskan kepada praktek menggunakan aplikasi *virtual trading* yang disediakan oleh MNC dan didukung oleh BEI yang tertikat dalam suatu perjanjian tiga pihak.

Dari model terlihat bahwa tiga pihak yang terlibat memiliki peranan masing masing. Institusi Pendidikan selaku penanggung jawab kegiatan berkoordinasi dengan pihak MNC dan BEI.

Mahasiswa di model ini berperan sebagai aktor utama dalam kegiatan karena mereka yang terlibat sudah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, kriteria utama adalah lulus sertifikasi WPPE. (Wakil Perantara Pedagang Efek)

Proses pembelajaran menekankan pada praktek menggunakan aplikasi trading yang dikendalikan oleh mahasiswa. Dosen selaku pembimbing dan penanggung jawab kegiatan memberikan support dan menilai semua kegiatan mahasiswa menggunakan rubrik model 21st CLD.

Pelaksanaan

Prinsip dasar yang digunakan dalam kegiatan ini adalah memberikan tanggung jawab penuh kepada mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Salah seorang dari anggota tim menjadi nara-hubung antara SMA Malahayati dan PNJ.

Kegiatan utama adalah memberikan pencerahan dan pemahaman tentang investasi, pasar modal dan penggunaan aplikasi VT kepada siswa SMA Malahati Cijantung Jakarta Timur.

Mahasiswa yang sudah lulus WPPE dibagi menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 2 orang. Masing-masing anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab tersendiri. Dalam kegiatan ini semua mahasiswa memiliki tugas khusus yaitu menjadi tutor penggunaan aplikasi trading (VT) dan tiga orang dari mereka mendapat tugas tambahan sebagai nara sumber untuk Materi Investasi, Materi Pasar Modal dan Pemahaman tentang Pasar Modal Syariah diberikan oleh narasumber dari MNC karena untuk pasar modal Syariah belum ada mahasiswa dan dosen yang lulus sertifikasi.

Hari pertama mahasiswa memberikan materi Perencanaan Keuangan dan Investasi, Pasar Modal. Pencerahan pemahaman pasar modal Syariah, Siswa berkumpul di *main room* aplikasi *zoom*. Hari ke dua tutorial penggunaan *Virtual Trading*, siswa

dikelompokkan di *breakout room* menjadi 10 kelompok dengan masing masing kelompok di kendalikan oleh dua orang mhs.

Hasil

Dari hasil *self assestment* yang dilakukan oleh mahasiswa terungkap bahwa 100% mahasiswa melakukan *collaboration* dengan sangat baik. Artinya dalam kegiatan tersebut mereka benar benar melakukan kolaborasi. Pertanyaan inti yang perlu dijawab oleh mahasiwa atau diidentifikasi oleh pembina adalah *Are students required to share responsibility and make substantive decisions with other people? Is their work interdependent?* (sumber Microsoft 21 CLD).

Untuk rubrik *communication*, 83% mahasiswa melakukan *communication* dengan sangat baik, dan 17% berkomunikasi dengan baik. Pertanyaan inti yang perlu dijawab atau diidentifikasi oleh dosen Pembina adalah *Are students required to communicate their own ideas regarding a concept or issue? Must their communication be supported with evidence and designed with a particular audience in mind?* (sumber Microsoft 21 CLD).

Untuk rubrik *Knowledge Construction*, 100% mahasiswa melakukannya dengan sangat baik, artinya pertanyaan dasar dari rubrik *knowledge construction* ini dilakukan oleh mahasiswa. Inti pertanyaan tersebut adalah *Are students required to construct and apply knowledge? Is that knowledge interdisciplinary?* (sumber Microsoft 21 CLD).

Untuk rubrik rubrik *self-Regulation*, 83% mahasiswa melakukannya. Dan 17% tidak melakukan dengan baik, artinya ada item pertanyaan dasar yang tidak dilakukan oleh mahasiswa. Pertanyaan mendasar rubrik *self-regulation* adalah *Is the learning activity long-term? Do students plan and assess their own work, and revise their work based on feedback?* (sumber Microsoft 21 CLD).

Rubrik *real world problem solving* menghendaki mahasiswa menjawab pertanyaan dasar yaitu *Does the learning activity require solving authentic, real-world problems? Are students' solutions implemented in the real world?* (sumber Microsoft 21 CLD). Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa 67% mahasiswa melakukan apa yang diminta oleh pertanyaan dasar, dan 23% mahasiswa tidak mengerjakan.

Untuk rubrik *Uses ICT for Learning* yang menjadi pertanyaan inti adalah *Are students passive consumers of ICT, active users, or designers of an ICT product for an authentic audience?* (sumber Microsoft 21 CLD). Hasil dari kegiatan ini menunjukkan

bahwa 67% mahasiswa menggunakan ICT secara aktif dalam kegiatan dimaksud dan 23% menggunakan secara pasiv. Disini terungkap bahwa ada sebagian mahasiswa yang pasiv menggunakan ICT.

Untuk rubrik persuasive, tidak menjadi bagian dari rubrik Microsoft 21st CLD. Rubrik ini dibuat atas inisiatip pembimbing karena dalam kegiatan ini ada unsur pertanyaan dasar untuk meyakinkan audien. Secara tidak langsung hal ini dikaitkan dengan kerja sama tiga pihak, dimana pihak BEI dan MNC menginginkan peserta menjadi *real investor* dengan modal awal hanya Rp100.000, - Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa 83% mahasiswa melakukan *persuasive active* kepada audien dan 27% melakukan *persuasive passive*.

Pembahasan

Penilaian softskill dilakukan dengan memodifikasi rubrik Microsoft 21st CLD yang disesuaikan dengan keadaan, sehingga rubrik sesuai digunakan pada kegiatan ini (lihat metodologi). Rubrik tersebut diisi oleh mahasiswa setelah kegiatan selesai. Mahasiswa merespon sesuai dengan apa yang di alami selama kegiatan. Dosen Pembina mempelajari jawaban mahasiswa, terutama pada jawaban pertanyaan esai untuk menilai apakah isian rubrik yang dimaksud telah sesuai dengan kriteria, jika sesuai maka penilaian dari mahasiswa sendiri sudah baik dan berhak mendapatkan nilai yang baik pula dai dosen pembimbing.

Secara umum jika semua item rubrik dikerjakan oleh mahasiswa maka mahasiswa cenderung untuk memberikan dengan skor tertinggi untuk tugas yang mereka kerjakan. Hal ini mencerminkan bahwa semua item rubrik telah dikerjakan dengan baik. Jika item penilaian dikerjakan dengan baik maka nilainya akan “Sangat Baik”

Dari sisi mahasiswa, pembelajaran seperti ini merupakan pengalaman pertama dan membuktikan bahwa sertifikasi yang mereka miliki benar benar bisa berguna dan menjadi dasar pengetahuan menjadi tutor di kegiatan ini dan untuk mendapatkan pekerjaan di bidang investasi dan pasar modal. Dari sisi dosen selaku pembimbing, pengalaman pertama memberikan nilai kepada mahasiswa lewat kegiatan pengabdian masyarakat, karena selama ini peran mahasiswa hanya sebagai pembantu pelaksana. Dari sisi institusi, mengeluarkan nilai softskill dalam bentuk daftar nilai baru pertama kali. Selama ini belum pernah ada daftar nilai softskill. Kendalanya adalah pengakuan

nilai softskill belum ada secara resmi dan belum bisa mempengaruhi Indeks prestasi mahasiswa.

Bagaimana menerapkannya untuk matakuliah dalam satu semester. Jika penilaian softskill dilakukan oleh dosen masing masing matakuliah, hasilnya seperti yang didapat saat ini, yaitu nilai softskill tertanam di dalam matakuliah, jadi tidak bisa dilihat bahwa mahasiswa tersebut *skill collaboration*nya sangat baik atau sangat jelek.

Penerapannya adalah dengan metode survey, mahasiswa mengisi kuesioner yang telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan rubrik, jawaban mahasiswa tersebut dapat dikategorikan sangat baik atau sangat jelek dari skoring yang ada. Hasilnya masing masing mahasiswa akan mendapatkan nilai softskill tersebut. Catatan penilaian dilakukan di akhir semester, artinya penilaian softskill diambilkan berdasarkan pengalaman pembelajaran mahasiswa untuk semua matakuliah dalam satu semester.

SIMPULAN

Model pembelajaran yang dapat memberikan nilai softskill secara eksplisit adalah dengan memberikan tanggung jawab penuh kepada mahasiswa untuk menyelenggarakan suatu even, setelah even selesai maka mahasiswa wajib menjawab pertanyaan terkait rubrik. Dosen kemudian memberikan nilai softskillnya.

Softskill dinilai adalah *collaboration, communication, knowledge construction, self-regulation, Real-World Problem-Solving and Use of ICT for Learning*. Masing masing rubrik memiliki kriteria penilaian tersendiri. Jika perlu disesuaikan dengan keadaan.

Referensi

- Basuk. (2021). Pengaruh Kehadiran (Absensi) terhadap Nilai Hasil Ujian di Politeknik Citra Wida Edukasi-Bekasi. *Jurnal Citra Widya Edukasi*, 12(1), 19-26.
- Hermawaty. (2019) Analisis Faktor Kehadiran Mahasiswa Terhadap Proses Belajar Mengajar Menggunakan Metode Principle Component Analysis. *Creative Communication and Innovative Technology*, 1(12), (73-86). 2019.
- Lisnur, W. (2010). Hubungan Antara Jumlah Kehadiran Mahasiswa Dengan Nilai Akhir Semester Ganjil 2009/2010 Matakuliah Statistika Menggunakan Korelasi Rank Spearman. *Prosiding SNaPP2021* (pp. 248-255). Retrieved from <https://adoc.pub/prosiding-snapp2010-edisi-eksakta-issn.html>
- Microsoft. (2021). *Microsoft Education Center*. Retrieved from Microsoft education Center: <https://education.microsoft.com/en-us>