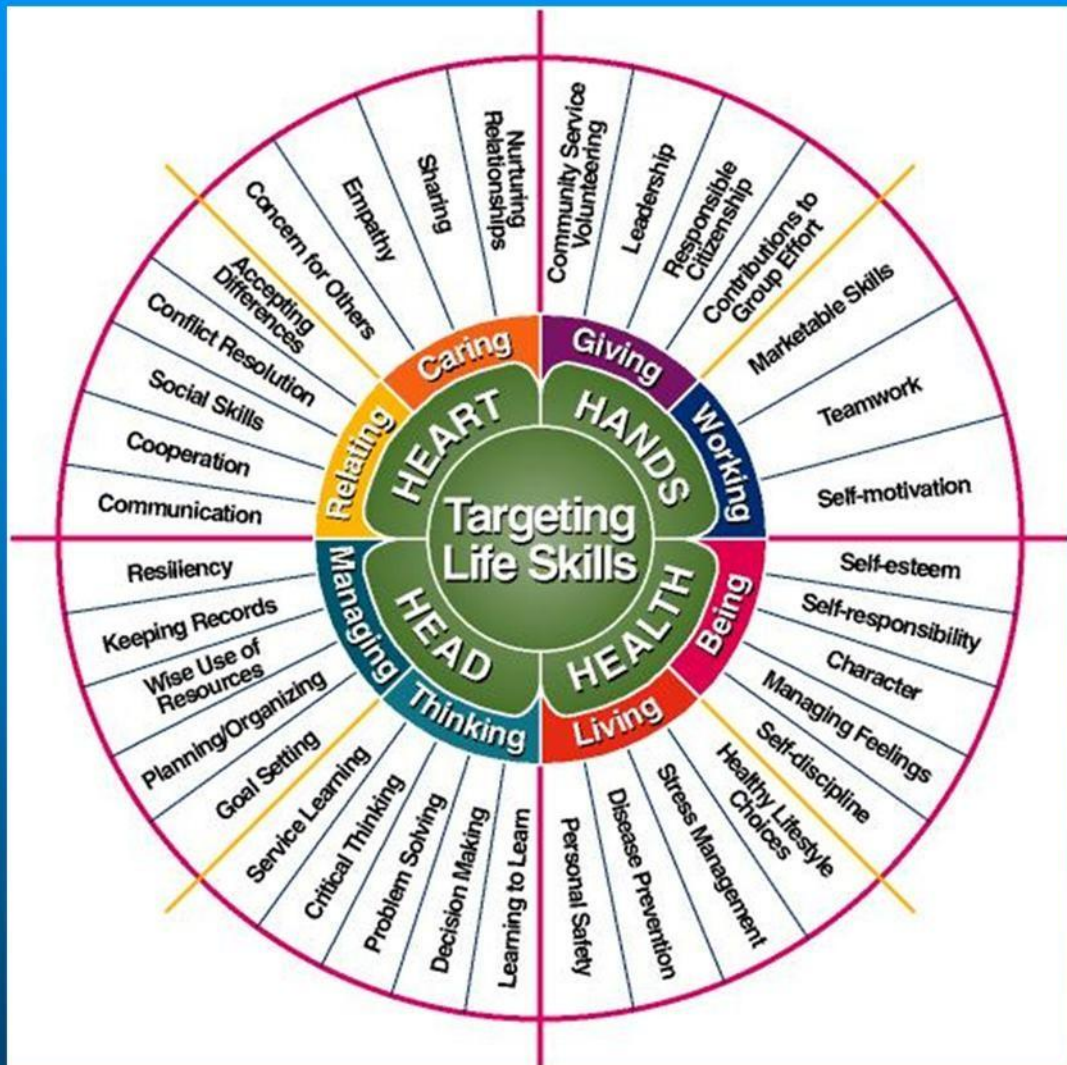


PEDOMAN PERUMUSAN SOFT SKILLS



UNIVERSITAS ANDALAS
TAHUN 2015

Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Penjaminan Mutu
(LP3M)

Universitas Andalas

Gedung Rektorat Lt. 2, Limau Manis, Padang – 25163 Telp. 0751 – 7880777



PEDOMAN ASESMEN PROSES DAN HASIL PEMBELAJARAN

Pengarah:

Rektor
Wakil Rektor I

Penanggung jawab:

Ketua LP3M
Sekretaris LP3M

Tim Penyusun:

Prof. Dr. Mansyurdin
Prof. Dr. Oktavianus
Prof. Dr. Afrizal
Prof. Dr. I. Made Arnawa
Dr. Adjar Pratoto
Dr. Rahmi Fahmi, SE. MA.
dr. Nur Afrainin Syah, M.Med.Ed, Ph.D

**LEMBAGA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DAN PENJAMINAN MUTU (LP3M)
UNIVERSITAS ANDALAS
GEDUNG REKTORAT LANTAI 2
KAMPUS LIMAU MANIS
PADANG 25163
TELEPON: 0751-72650; WEBSITE: www.lp3m.unand.ac.id**

KATA PENGANTAR

Sejalan dengan semangat Penerapan Kurikulum Pendidikan Tinggi berdasarkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang sudah harus dilaksanakan untuk jenis dan jenjang pendidikan di seluruh perguruan tinggi di Indonesia, maka Unand telah merancang Kebijakan dan Standar Mutu Pengembangan Kurikulum pada tahun 2015. Dalam Kebijakan dan Standar Mutu Pengembangan Kurikulum tersebut bahwa setiap program studi harus menambahkan unsur capaian pembelajaran pada sikap dan keterampilan umum, agar lulusan memiliki daya saing global, jiwa kewirausahaan dan berkarakter.

Khusus untuk penambahan unsur capaian pembelajaran pada sikap dan keterampilan umum perlu mengimplementasikan *soft skills* dalam kurikulum dan mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran. Untuk memudahkan program studi merumuskan *soft skills* dalam kurikulum dan pemahaman dosen dalam mengintegrasikan dimensi *soft skills* dalam proses pembelajaran, maka perlu disediakan sebuah pedomannya.

Padang, 5 November 2015
Ketua LP3M,

Prof. Dr. Mansyurdin
NIP. 196002131987031005

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	3
II. KONSEP <i>SOFT SKILLS</i>	4
2.1 Definisi <i>Soft Skills</i>	4
2.2. <i>Soft Skills</i> sebagai Capaian Pembelajaran	4
2.3 Dimensi <i>Soft Skills</i>	5
2.4 <i>Soft Skills</i> sebagai Kunci Sukses Lulusan	7
III. PENGEMBANGAN <i>SOFT SKILLS</i>	9
3.1 Strategi Pengembangan <i>Soft Skills</i> dalam Sistem Pendidikan Tinggi	9
3.2 Implementasi <i>Soft Skills</i> dalam Pendidikan	11
IV. PERUMUSAN <i>SOFT SKILLS</i> DALAM KURIKULUM	14
V. PENGINTEGRASIAN <i>SOFT SKILLS</i> DALAM PROSES PEMBELAJARAN	16
DAFTAR REFERENSI	19
LAMPIRAN	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 Kuisisioner Penelusuran <i>Soft Skills</i> Lulusan yang Dibutuhkan dalam Rekrutmen Tenaga Kerja dan Kesuksesan Karir di Lapangan Kerja	20
2 Rekapitulasi data dari kuisisioner <i>soft skills</i> lulusan menurut alumni dan pengguna lulusan	22
3 Penetapan <i>soft skills</i> sebagai capaian pembelajaran	23
4 Pemetaan <i>soft skills</i> selama masa pendidikan program S1	24
5 Penempatan Dimensi <i>Soft Skill</i> dalam Struktur Kurikulum	25
6 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	27

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu misi Unand pada Renstra 2014-2018 adalah menyelenggarakan pendidikan akademik dan profesi yang berkualitas dan berkesinambungan. Tujuan strategis bidang pendidikan menghasilkan lulusan yang berdaya saing global, mempunyai karakter dan spirit kewirausahaan serta mendapat penghargaan dari dunia kerja. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan program pengembangan bidang pendidikan dengan sasaran dan strategi sebagai berikut: 1) tersusunnya kurikulum yang memenuhi unsur-unsur capaian pembelajaran dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI); 2) terlaksananya proses pembelajaran yang holistik untuk mendukung semua unsur capaian pembelajaran; 3) terpenuhinya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran; 4) dan meningkatnya atmosfer akademik di antara sivitas akademika.

Untuk menjamin relevansi dunia pendidikan dengan dunia kerja maka Kepmendikbud No. 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT) menekankan bahwa standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang harus dipenuhi dalam KKNI mencakup unsur:

- 1) Sikap; merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.
- 2) Pengetahuan; merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.
- 3) Keterampilan; merupakan kemampuan melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan, dan/atau instrumen, yang diperoleh melalui pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran, mencakup:
 - a) Keterampilan umum sebagai kemampuan kerja umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis pendidikan tinggi; dan

- b) Keterampilan khusus sebagai kemampuan kerja khusus yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi.
- 4) Pengalaman kerja mahasiswa; yaitu berupa pengalaman dalam kegiatan di bidang tertentu pada jangka waktu tertentu, berbentuk pelatihan kerja, kerja praktik, praktik kerja lapangan atau bentuk kegiatan lain yang sejenis.

Rumusan sikap dan keterampilan umum sebagai bagian dari capaian pembelajaran lulusan untuk setiap tingkat program dan jenis pendidikan tinggi, disamping yang telah ditetapkan oleh SNPT dapat ditambah oleh perguruan tinggi. Rumusan pengetahuan dan keterampilan khusus sebagai bagian dari capaian pembelajaran lulusan wajib disusun oleh: (i) forum program studi sejenis atau nama lain yang setara; atau (ii) pengelola program studi dalam hal tidak memiliki forum program studi sejenis. Oleh karenanya, Unand telah menetapkan tambahan keterampilan umum yaitu *soft skills* untuk memaksimalkan kemampuan akademik atau *hard skills*.

Sejauh ini upaya pengembangan *soft skill* pada kurikulum di perguruan tinggi di Indonesia hanya berkisar sepuluh persen. Hal ini bertolak belakang dengan yang dituntut di lapangan kerja bahwa *soft skill* yang dimiliki seseorang berpengaruh sebanyak 80 persen terhadap kesuksesan karirnya, sedangkan *hard skill* hanya 20 persen. Oleh karena itu, lulusan perguruan tinggi tidak cukup hanya menguasai *hard skills* saja namun penting pula menguasai *soft skills*.

Model pembelajaran dalam sistem pendidikan tinggi konvensional yang dilaksanakan selama ini tidak cukup untuk menyediakan lulusan bagi dunia yang makin dinamis pada abad ke-21, karena kita hidup dalam suatu era yang dikendalikan oleh informasi, kompetisi global, teknologi-teknologi baru yang mengubah cara berfikir, hidup dan bekerja. Pada tahun 2015 Indonesia sudah berada dalam era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) sehingga tenaga kerja dari negara-negara yang tergabung di dalamnya harus memiliki standar kualifikasi yang sesuai dipersyaratkan. Permintaan dunia kerja terhadap kriteria calon pekerja semakin tinggi. Berbagai jenis pekerjaan membutuhkan serangkaian pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dunia kerja tidak hanya memprioritaskan pada kemampuan akademik (*hard skills*) yang tinggi saja, melainkan juga memperhatikan kecakapan dalam mengelola diri sendiri dan berintegrasi dengan orang lain, yang sering dikenal dengan aspek *soft skills*. Di dalam praktek proses seleksi karyawan yang dilakukan oleh perusahaan pada umumnya melakukan saringan berdasarkan aspek kemampuan berpikir logis dan analisis di tahap awal. Kemudian dilanjutkan dengan seleksi karakter dan sikap kerja, sementara pada proses seleksi akhir, baru

dilakukan seleksi berdasarkan kemampuan teknis dan akademis calon pegawai tersebut. Terutama proses seleksi wawancara, proses ini sangat sarat dengan *soft skills*, yaitu ketrampilan berkomunikasi secara efektif, kemampuan berpikir kritis, ketrampilan menghargai orang lain, sikap serta motivasi kerja.

Memperhatikan pentingnya *soft skills* untuk daya saing dan pengembangan karir lulusan, maka Unand menekankan agar seluruh program studi merumuskan kurikulum yang memenuhi semua unsur capaian pembelajaran dan dilengkapi dengan *soft skills* sebagai keterampilan umum.

1.2. Tujuan

Tujuan penyediaan Pedoman Perumusan *Soft Skills* Lulusan untuk:

- 1) Membantu program studi untuk menempatkan *soft skills* dalam unsur capaian pembelajaran secara tepat.
- 2) Membantu program studi untuk mampu menetapkan dimensi *soft skills* lulusan sesuai menurut alumni dan pihak pengguna lulusan.
- 3) Membantu dosen dalam mengintegrasikan dimensi *soft skills* dalam proses pembelajaran.

II. KONSEP *SOFT SKILLS*

2.1 Definisi *Soft Skills*

Kajian literatur pendidikan menunjukkan bahwa tidak ada definisi umum untuk istilah *soft skills*. Pengenalan istilah *soft skills* pada umumnya dimulai oleh dunia kerja dalam meningkatkan produktivitasnya. Namun dalam dekade terakhir ini, telah banyak perguruan tinggi di negara-negara maju terutama universitas kelas dunia telah menggunakan konsep *soft skills* ke dalam sistem pendidikannya. Semenjak itu pakar dan pemerhati pendidikan membuat berbagai definisi dan batasannya serta membedakan konsep *soft skills* dengan *hard skills*.

Meskipun pada umumnya perguruan tinggi di dunia menggunakan istilah *soft skills*, namun pada beberapa perguruan tinggi menggunakan istilah *generic skills* (keterampilan umum) yang secara substansial adalah sama. Bahkan dalam KKNi juga memakai istilah keterampilan umum. *Hard skills* diartikan sebagai penguasaan seseorang terhadap disiplin ilmu yang ditekuni dan keterampilan mengaplikasikannya, yang tercakup dalam ranah kognitif dan psikomotorik. *Soft skills* merupakan kemampuan seseorang dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skills*) dan kemampuan dalam berinteraksi secara efektif dengan orang lain (*interpersonal skills*) yang mampu mengembangkan kemampuan kerja secara maksimal yang telah dimiliki pada *hard skills*, yang tercakup dalam ranah afektif.

Banyak sumber referensi yang membingungkan karena mencampur adukkan antara *soft skills* dan *values*. Sesungguhnya batasan *soft skills* berbeda dengan *values*, dimana *value* adalah standar-standar atau prinsip-prinsip yang dianggap penting dalam hidup, baik yang datang dari dalam diri seseorang maupun yang dipraktekkan dalam kehidupannya. *Values* membuat hidup berkualitas dan bermakna, memberikan identitas dan karakter seseorang, bertindak sebagai panduan apa yang harus dan yang tidak boleh dilakukan.

2.2. *Soft Skills* sebagai Capaian Pembelajaran

Ahli konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara multidimensi termasuk dalam konteks pengalaman selama masa pendidikan. Berbagai kompetensi baru telah menjadi persyaratan untuk masuk ke lingkungan kerja yang sudah mengadopsi azas ekonomi berbasis pengetahuan, globalisasi, dan belajar sepanjang hayat (*life long learning*). Persyaratan ini telah mengubah paradigma pendidikan formal dan nonformal. Perubahan dalam dunia kerja dan jenis pengetahuan yang diharapkan dari lulusan adalah lebih menyeimbangkan pendekatan pembelajaran antara pengetahuan dan keterampilan (*skills*). Hal

ini dapat dicapai oleh perguruan tinggi melalui pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan bidang keahlian suatu program studi. Suatu perguruan tinggi yang berhasil menjalankan program pendidikannya dengan memperhatikan perkembangan kebutuhan dunia kerja maka perguruan tinggi tersebut akan menginvestasi *human capital*.

Secara esensial, perguruan tinggi harus mengimplementasikan keempat unsur capaian pembelajaran yakni sikap, pengetahuan, keterampilan (umum dan khusus) dan pengalaman kerja sebagaimana disyaratkan dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT). Khusus untuk pengembangan keterampilan umum, dapat menjadi tempat *soft skills* sebagaimana dicantumkan pada poin 3.b sub pada Bab 1.1.

2.3 Dimensi *Soft Skills*

Agar lebih mudah memahami dimensi *soft skills* maka perlu ditekankan kembali bahwa *hard skills* mencakup unsur penguasaan ilmu dan keterampilan khusus dalam bidang ilmu. Penguasaan ilmu dalam konsep Bloom termasuk ranah kognitif, dengan tingkatannya sebagai berikut:

- Mengingat; melalui mendefinisikan
- Memahami: melalui mendeskripsikan, menerangkan dan menginterpretasikan
- Mengaplikasikan; melalui menghitung, memecahkan, dan menggunakan
- Menganalisis; melalui membedakan dan menguji
- Mensintesis; melalui merencanakan, mengembangkan dan mengatur
- Mengevaluasi; melalui menilai, mempertimbangkan dan membenarkan

Selanjutnya keterampilan khusus sesuai bidang ilmu termasuk ranah psikomotorik, dengan tingkatannya sebagai berikut:

- Mengamati
- Mempraktekan
- Memodifikasi
- Memperbaiki
- Merancang/mengembangkan
- Membuat/menemukan
- Menciptakan

Khusus untuk *soft skills*, dapat dikelompokkan dalam domain *intrapersonal skills* (bersifat motivasi) dan *interpersonal skills* (bersifat interaktif), dengan dimensi atau atribut masing-masingnya sebagai berikut:

a) Dimensi pada *intrapersonal skills*:

- Berpikir kritis
- Berpikir analitis
- Pemecahan masalah
- Kreatif
- Inovatif
- Berargumen logis
- Mandiri
- Manajemen waktu
- Lainnya

b) Dimensi pada *interpersonal skills*:

- Kepemimpinan
- Kerja dalam tim
- Komunikasi lisan
- Sinergi
- Resolusi komplik
- Membuat keputusan
- Memasarkan diri
- Negosiasi
- Diplomasi
- Fleksibel
- lainnya

Agar tidak mencampur adukkan antara *soft skills* dan *values*, maka dimensi *values* dikelompokkan sebagai berikut:

a) Dimensi *values* dari dalam diri seseorang, yakni:

- Cinta
- Kasih sayang
- Kebaikan hati
- Kemurahan hati
- Simpati

- Empati
 - Integritas (jujur & dipercaya)
 - lainnya
- b) Dimensi *values* yang diparktekan dalam kehidupan, yakni:
- Integritas (jujur & dipercaya)
 - Disiplin
 - Komitmen
 - Percaya diri
 - Tanggung jawab
 - Kerja keras
 - Menghargai waktu
 - Berfikir positif
 - Lainnya

2.4 Soft Skills sebagai Kunci Sukses Lulusan

Soft skills merupakan kunci sukses bagi lulusan untuk bisa bersaing mendapatkan pekerjaan, peningkatan karir di lingkungan kerja, dan hidup lebih bermakna dalam bermasyarakat di luar lingkungan kerja. Penguasaan *soft skills* mahasiswa merupakan esensi kompetensi yang harus dikuasai dan terukur melalui unjuk kerja selama pembelajaran. Seseorang dengan penguasaan *soft skills* yang baik akan mencerminkan kemampuan yang melebihi kapasitas sebagai tenaga kerja. Pembelajaran *soft skills* dipandang sebagai bagian dari upaya pembentukan sikap profesional. Sikap ini akan mempengaruhi perilaku peduli kepada mutu, cepat, tepat, dan efisien, menghargai waktu dan reputasi. Kapasitas seseorang ditentukan oleh akumulasi dua fungsi yaitu *hard skills* dan *soft skills*. Dengan *soft skills* yang kuat maka seseorang akan memiliki kelebihan dan kekuatan, sebaliknya apabila tidak disertai dengan karakter yang baik maka kelebihan dan kekuatan itu akan muncul sebagai kelemahan. Seseorang yang memiliki potensi sederhana tetapi karakternya kuat, maka dapat dipastikan dia memiliki potensi yang besar. Jika seseorang memiliki *soft skills* sempurna, maka ilmu dan keterampilan yang dikuasainya dapat mendatangkan kesejahteraan dan kenyamanan bagi pemiliknya dan lingkungannya. Sebaliknya, jika seseorang tidak memiliki *soft skills* yang baik, maka *hard skills* yang telah dimilikinya dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain.

Hasil penelitian Harvard University, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% oleh *hard skills* dan sisanya 80% oleh *soft skills*. Para praktisi pengembangan sumberdaya manusia menyadari bahwa pendekatan *hard skills* saja dalam kurikulum sudah sudah saat ditinggalkan karena *hard skills* tanpa *soft skills* adalah sia-sia. Hampir semua perusahaan dewasa ini mensyaratkan adanya kombinasi yang sesuai antara *hard skills* dan *soft skills*. Namun, sejauh ini upaya pengembangan *soft skills* pada kurikulum di perguruan tinggi di Indonesia hanya berkisar sepuluh persen. Hal ini bertolak belakang dengan yang seharusnya di lapangan kerja bahwa *soft skills* yang dimiliki seseorang berpengaruh sebanyak 80 persen, sedangkan *hard skills* hanya 20 persen.

Dimensi *soft skills* seperti kepemimpinan, membuat keputusan, resolusi konflik, negosiasi, komunikasi, kreativitas dan kemampuan presentasi adalah penting untuk sukses dalam kewirausahaan dan memaksimalkan *human capital* dalam suatu perusahaan. Ketika dimensi tersebut diseimbangkan dengan manajemen tim yang baik dan sistem manajemen sumber daya manusia, akan memberikan jalan untuk memperoleh keuntungan tertinggi pada investasi *human capital*. Dimensi kepemimpinan adalah salah satu *soft skills* kunci terpenting bagi keberhasilan pimpinan dalam memajukan suatu perusahaan atau institusi. Dengan demikian *hard skills* atau keterampilan profesi (*professional skills*) akan membuka pintu peluang, selanjutnya *soft skills* akan memelihara seseorang pada posisi yang ditempatinya.

Dimensi-dimensi *soft skills* kunci yang dibutuhkan seseorang untuk sukses tidak sama untuk setiap bidang pekerjaan dan posisinya. Oleh karena itu, program studi perlu aktif melakukan survei terhadap alumni dan pihak pengguna yang relevan untuk memperoleh masukan tentang dimensi *soft skills* yang cocok dikembangkan dalam program pendidikannya.

III. PENGEMBANGAN *SOFT SKILLS*

3.1 Strategi Pengembangan *Soft Skills* dalam Sistem Pendidikan Tinggi

Dalam mempersiapkan lulusan untuk bekerja dengan sukses dan hidup lebih bermakna di lingkungan masyarakat, universitas memainkan peranan penting dalam menetapkan strategi pengembangan *soft skills* dalam sistem pendidikannya. Pengembangan *soft skills* yang tersistem harus tercakup dalam kebijakan kurikulum, standar mutu kurikulum dan peraturan akademik. Untuk mendukung sistem tersebut harus disediakan pedoman perumusan *soft skills* dan kompetensi dosen yang akan menerapkannya. Oleh karenanya perlu pembagian peran universitas, fakultas, program studi dan dosen yang akan menjalankan strategi pengembangan *soft skills*.

3.1.a Peranan universitas

Universitas mempunyai kebijakan untuk memutuskan penekanan apa yang akan ditempatkan dalam area *soft skills*. Setiap institusi menempatkan penekananannya sendiri terhadap pengembangan *soft skills*, dan bervariasi pada setiap jenjang pendidikan, program studi dan mata kuliah.

Pada umumnya perguruan tinggi menekankan program pengembangan *soft skills* adalah berdasarkan dimensi yang teridentifikasi amat penting bagi lulusan dalam proses rekrutmen tenaga kerja. Oleh karenanya, rencana pengembangan *soft skills* yang akan menjadi program pendidikan pada tingkat universitas perlu mendapat masukan dari alumni dan pengguna lulusan. Masukan dari alumni dan pengguna lulusan akan menjadi dasar perumusan kebijakan, standar kurikulum dan peraturan akademik sebagai landasan hukumnya. Strategi lainnya yang perlu disiapkan pada tingkat universitas adalah perubahan cara fikir (*mindset*) dan peningkatan kompetensi dosen yang mengimplementasikan *soft skills* dalam proses pembelajaran. Strategi ini dapat dicapai melalui Pelatihan PEKERTI dan AA serta pelatihan khusus tentang strategis pengintegrasian *soft skills* dalam proses pembelajaran.

3.1.b Peranan fakultas

Pada umumnya fakultas memiliki rumpun ilmu yang berbeda yang masing-masingnya terdiri dari kumpulan beberapa bidang ilmu, sehingga setiap rumpun akan menekankan kekhasan pengembangan *soft skills* lulusannya. Oleh karena kekhasan penekanan

pengembangan *soft skills* itu, setiap fakultas perlu berperan dalam menetapkan kebijakan dan standar yang khas pula terhadap dimensi *soft skills* yang sesuai untuk lulusannya. Dengan adanya kebijakan dan standar tersebut maka fungsi pengendalian perumusan dan implementasi *soft skills* pada tingkat program studi dapat dijalankan.

3.1.c Peranan program studi

Menurut UU Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, program studi merupakan kesatuan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang memiliki kurikulum dan metode pembelajaran tertentu dalam satu jenis pendidikan akademik, pendidikan profesi, dan/atau pendidikan vokasi. Setiap kurikulum yang disusun oleh program studi sudah pasti memiliki profil lulusan dan capaian pembelajaran atas pertimbangan kebutuhan pasar kerja yang relevan, sehingga peranannya akan lebih strategis dalam pengembangan *soft skills*. Peranan strategis yang dijalankan oleh program studi dalam merumuskan *soft skills* lulusan adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan survei kepada alumni dan pengguna lulusan untuk memperoleh masukan dimensi *soft skills* yang dapat meningkatkan daya saing lulusan dalam mendapatkan pekerjaan dan peningkatan karirnya di lingkungan kerja.
- b) Menetapkan *soft skills* dalam proses pembelajaran atas masukan alumni dan pengguna lulusan.
- c) Memutuskan setiap matakuliah harus menempatkan beberapa dimensi *soft skills* yang sesuai sebagai capaian dalam perencanaan pembelajaran (Rencana Pembelajaran Semester = RPS atau Rencana Pembelajaran Blok = RPB) dari.

3.1.d Peranan dosen

Tugas utama dosen sebagai pendidik profesional dan ilmuwan adalah mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dosen sebagai pendidik profesional merupakan pelaku utama dalam pemenuhan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan (umum dan khusus), dan pengalaman kerja mahasiswa yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran lulusan. Berkaitan dengan keterampilan umum yang mewadahi pengembangan *soft skills*, peranan dosen sangat menentukan dalam mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran yang berpusat kepada

mahasiswa (*Student Centered Learning*). Pengintegrasian *soft skills* dalam proses pembelajaran harus diiringi dengan penilaian *soft skills* mahasiswa yakni melalui penilaian proses.

3.2 Implementasi *Soft Skills* dalam Pendidikan

Pengembangan *soft skills* mahasiswa dapat diimplementasikan baik melalui kurikulum, ko-kurikulum, ekstra-kurikulum, kehidupan berasrama, kegiatan formal dan non formal institusi. Setiap perguruan tinggi tidak sama mengimplementasikannya, universitas maju di dunia pada umumnya mengimplentasikan *soft skills* dalam kurikulum sehingga pengembangannya lebih efektif. Sementara di Indonesia, pada umumnya universitas mengimplementasikan *soft skills* melalui ekstra-kurikulum dan sangat jarang melalui kurikulum. Unand melalui kerjasama dengan USAID-HELM semenjak tahun 2013 telah merancang implementasi *soft skills* melalui kurikulum dan beberapa program studi telah dijadikan sebagai percontohan. Implementasi *soft skills* melalui kurikulum ini merupakan upaya Unand dalam penguatan *soft skills* lulusan yang telah diterapkan sebelumnya melalui kegiatan ekstra-kurikuler, yaitu daalam bentuk *Student Activities Performance System (SAPS)* yang dikuatkan oleh Peraturan Rektor Nomor 728/XIV/A/Unand/ 2007.

3.2.a Melalui kurikulum

Pada prinsipnya pengembangan *soft skills* dapat implementasi dalam kurikulum tetapi tidak menjadi satu mata kuliah tersendiri melainkan dalam kurikulum tertanam (*embedded curriculum*) yakni melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, seluruh dosen diharapkan mampu mengintegrasikan *soft skills* dalam proses pembelajaran.

Adanya pembelajaran terpadu antara *hard skills* dan *soft skills* sangatlah diharapkan keberadaannya karena efektif dan efisien dalam pelaksanaannya. Melalui strategi pembelajaran yang tepat yakni dengan memilih model SCL yang sesuai dengan dimensi *soft skills*, maka kemampuan *soft skills* mahasiswa akan maksimal dikembangkan.

3.2.b Melalui ko-kurikulum

Ko-kurikulum di perguruan tinggi merupakan kegiatan yang sangat erat sekali dan menunjang intrakurikulum, dilakukan di luar jadwal intrakurikulum dan di luar kampus dengan maksud memberikan pengalaman bagi mahasiswa. Unand memiliki beberapa

matakuliah yang termasuk ko-kurikulum antara lain Kuliah Kerja Nyata (KKN), Kerja Praktek atau Kerja Praktek Lapangan, dan Magang yang aktivitasnya dilaksanakan di luar kampus. Melalui kegiatan ko-kurikulum tersebut, *soft skills* dapat dikembangkan sehingga secara langsung akan membentuk kepribadian dan karakter mahasiswa. Banyak dimensi *soft skills* yang bisa dikembangkan melalui kegiatan tersebut antara lain, kepemimpinan, kerjasama, komunikasi di depan umum, pemecahan masalah, negosiasi, resolusi konflik, dan lainnya.

3.2.c Melalui ekstra-kurikulum

Banyak perguruan tinggi di Indonesia pada saat ini yang telah menetapkan implementasi *soft skills* dalam ekstra kurikulum baik secara terstruktur ataupun tidak terstruktur. Unand merupakan salah satu perguruan tinggi yang sudah mengimplementasikan *soft skills* dalam ekstra kurikulum secara terstruktur yaitu dalam bentuk SAPS, dengan pengumpulan minimal 50 sks kegiatan ekstra-kurikuler selama masa pendidikan sebagai persyaratan menemepuh ujian akhir atau ujian sarjana.

Kemampuan *soft skill* dapat diperoleh melalui kegiatan yang diikuti di luar bangku kuliah. Semua mahasiswa didorong untuk mengikuti kegiatan ekstra-kurikuler agar mereka terbiasa beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosional dan sosialnya. Justru karena itu kewajiban untuk mengikuti kegiatan ekstra-kurikuler dengan jumlah kredit tertentu yang diberikan kepada mahasiswa Unand diharapkan dapat memacu semangat mahasiswa untuk mengembangkan diri.

3.2.d Melalui kehidupan berasrama

Bagi perguruan tinggi yang memiliki asrama mahasiswa maka implementasi *soft skills* dapat diimplementasikan melalui kehidupan berasrama. Asrama bukan hanya sekedar tempat pemondokan saja bagi mahasiswa, melainkan sarana ini dapat difungsikan untuk pengembangan kompetensi, karakter dan akhlak mahasiswa melalui kebersamaan hidup, sosialisasi, menjalin kekeluargaan serta kemandirian sebagai calon sarjana profesional. Namun masih ada perguruan tinggi yang telah memiliki asrama tetapi belum memanfaatkan sarana tersebut untuk implementasi *soft skills*. Keberadaan asrama mahasiswa di dalam lingkungan kampus hendaknya menjadi sesuatu yang penting, terutama untuk pengembangan pendidikan berbasis non kurikuler seperti *life skills* atau *soft skills*.

3.2.e Melalui kegiatan formal dan nonformal

Soft skills mahasiswa juga dapat dikembangkan baik melalui aktivitas formal dan non formal yang diselenggarakan pada tingkat universitas/fakultas/program studi. Dalam kegiatan formal seperti seminar, workshop, lokakarya dan konferensi, mahasiswa dapat dilibatkan dalam keorgansisasiannya. Kegiatan formal lainnya yang penting cukup berpengaruh mengembangkan *soft skills* mahasiswa pada tingkat program studi rekrutmen mahasiswa tingkat akhir sebagai asisten dalam praktek/perkuliahan dan mentor bagi mahasiswa tingkatan di bawahnya. Dalam kegiatan non formal seperti kegiatan-kegiatan sosial dan keagamaan, mahasiswa juga dapat dilibatkan berpartisipasi. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan formal dan non formal tersebut secara tidak langsung dapat membentuk kepercayaan diri, kepribadian dan karakter mahasiswa.

IV. PERUMUSAN *SOFT SKILLS* DALAM KURIKULUM

Sebagaimana dinyatakan pada sub bab 3.2.a bahwa pengembangan *soft skills* lebih efektif dan efisien diimplementasikan melalui kurikulum, maka perumusan *soft skills* yang akan dikembangkan dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1) Suvey kebutuhan *soft skills*;

Masukan dari alumni dan pihak pengguna lulusan sangat berarti dalam perumusan *soft skills* lulusan melalui kurikulum. Dimensi *soft skills* yang penting disurvei adalah dimensi yang sangat menentukan dalam proses rekrutmen tenaga kerja di perusahaan/ instansi atau yang berpengaruh penting dalam peningkatan karir di lapangan kerja (Lampiran 1). Dimensi *soft skills* yang dibutuhkan dalam proses rekrutmen tenaga kerja tidak akan sama dengan kesuksesan karir di lapangan kerja, begitu juga halnya untuk setiap bidang pekerjaan. Maka setiap program studi akan memperoleh kesimpulan berbeda dari hasil surveynya.

2) Pemilihan dimensi *soft skills* yang akan diimplementasikan dalam kurikulum;

Dari analisis data survey alumni dan pengguna lulusan maka diperoleh skor dan kriteria dimensi *soft skills* yang dibutuhkan lulusan (Lampiran 2). Dimensi *soft skills* yang akan diimplementasikan dalam kurikulum adalah dimensi yang termasuk kriteria selalu dan sering dibutuhkan. Dari contoh pada Lampiran 2, ada empat dimensi *soft skills* (berpikir kritis, berpikir analitis, pemecahan masalah, dan kreatif) dalam domain *intrapersonal skills* dan empat dimensi *soft skills* (kepemimpinan, kerja dalam tim, komunikasi lisan, dan membuat keputusan) dalam domain *interpersonal skills* yang termasuk kategori selalu dan sering dibutuhkan untuk rekrutmen tenaga kerja atau sukses di lapangan pekerjaan.

3) Dimensi *soft skills* sebagai capaian pembelajaran;

Kesembilan contoh dimensi *soft skills* yang telah dipilih oleh program studi, selanjutnya ditetapkan sebagai capaian pembelajaran pada unsur keterampilan umum (Lampiran 3). Dengan demikian capaian pembelajaran dalam unsur keterampilan umum suatu program studi adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki *intrapersonal skills* dalam berpikir kritis, berpikir analitis, memecahkan masalah, dan kreatif.
- b) Memiliki *intrapersonal skills* dalam kepemimpinan, kerja dalam tim, komunikasi lisan, dan membuat keputusan.

4) Pemetaan dimensi *soft skills* berdasarkan masa/tahun pendidikan;

Masing-masing dimensi *soft skills* lulusan yang telah ditetapkan sebagai capaian pembelajaran, penekanannya akan berbeda selama masa/tahun pendidikan. Oleh karena itu, perlu membuat pemetaannya dari tahun pertama sampai tahun terakhir untuk program studi S1 (Lampiran 4). Pada tahun pertama biasanya penekanannya lemah dan secara bertahap makin tinggi.

5) Penempatan dimensi *soft skills* dalam struktur kurikulum;

Berdasarkan pemetaan dimensi *soft skills*, maka masing-masingnya ditempatkan dalam struktur kurikulum. Perlu diperhatikan bahwa tidak semua dimensi *soft skills* diintegrasikan pada satu matakuliah, melainkan hanya beberapa saja, diantaranya yang sesuai dengan karakteristik matakuliah (Lampiran 5).

V. PENGINTEGRASIAN *SOFT SKILLS* DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Soft skills yang telah ditempatkan dalam struktur kurikulum selanjutnya perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Untuk mengintegrasikan dimensi *soft skills* dalam proses pembelajaran, diperlukan langkah sebagai berikut:

1) Merevisi RPS/RPB

RPS/RPB merupakan suatu perencanaan pembelajaran yang wajib dibuat oleh pengampu matakuliah dengan tujuan untuk panduan belajar mahasiswa dan pertanggungjawaban suatu matakuliah terhadap capaian pembelajaran dalam kurikulum program studi. Sesuai dengan SNPT dan telah dilengkapi dalam pedoman LP3M bahwa RPS (Lampiran 6) memuat:

- Nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu;
- Latar belakang;
- Perencanaan pembelajaran:
 - o Deskripsi singkat matakuliah
 - o Tujuan / capaian pembelajaran
 - o Metode Pembelajaran
 - o Penilaian
 - o Norma akademik
 - o Lampiran rencana kegiatan pembelajaran mingguan

Oleh karena *soft skills* diintegrasikan dalam proses pembelajaran maka perlu penambahan capaian pembelajarannya pada RPS pada setiap matakuliah atau RPB pada setiap blok . Contoh pada matakuliah *Mk-w11* pada semester III (Lampiran 5, Tabel 6) yang ditugaskan mengintegrasikan dimensi berfikir kritis, kerja dalam tim dan komunikasi lisan, maka perlu menyusun: (a) capaian pembelajaran, (b) memilih metode pembelajaran yang sesuai, dan (c) rubrik penilaiannya. Masing-masingnya adalah sebagai berikut:

a) Tujuan /capaian pembelajaran dalam *soft skills*;

Contoh pada matakuliah *Mk-w11* untuk ketiga dimensi yaitu pada akhir perkuliahan, mahasiswa mampu:

- berfikir kritis terhadap berbagai teori tentang
- bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tentang

- mengkomunikasikan secara lisan tentang topik yang ditugaskan
- b) Metode Pembelajaran;

Keberhasilan mengintegrasikan *soft skills* dalam matakuliah tergantung pada ketepatan pemilihan strategi atau metode pembelajaran. Model- model SCL dapat dipilih untuk proses pembelajaran yang mengintegrasikan dimensi *soft skills*. Contoh pada *Mk-w1*; untuk dimensi berpikir kritis dapat menggunakan model *Contextual Instruction Self Direct, Self-Directed Learning*, atau *Problem Based Learning*. Kerjasama dalam tim dapat menggunakan *Cooperative Learning* atau *Collaborative Learning*. Selanjutnya, kemampuan komunikasi dapat menggunakan menggunakan *Small Group Discussion*. Setiap dimensi *soft skills* tersebut dapat menggunakan berbagai model SCL, atau menggunakan satu model SCL yang dapat mencakup ketiga dimensi *soft skills* seperti menggunakan *Cooperative Learning*.
- c) Penetapan bobot penilaian *soft skills*;

Konsekuensi mengintegrasikan *soft skills* dalam proses pembelajaran adalah menambah beban dosen dalam melakukan penilaian mahasiswa yakni penilaian selama proses pembelajaran berlangsung, disamping melakukan penilaian hasil melalui Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). Oleh karena itu, tim pengampu mata kuliah perlu menetapkan bobot masing-masing dimensi *soft skills* dalam menentukan nilai akhir perkuliahan. Minimal bobot *soft skills* yaitu 20% seperti bobot tugas menurut BAN-PT.

2) Melaksanakan kontrak perkuliahan

Pada pertemuan pertama perkuliahan, dosen selalu menyampaikan kontrak perkuliahan sebagaimana yang telah direncanakan dalam RPS atau RPB. Hal yang penting juga disampaikan dalam kontrak perkuliahan adalah pengintegrasian *soft skills* dalam proses pembelajaran, mencakup manfaatnya bagi mahasiswa dan cara mencapainya. Untuk memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran, sudah seharusnya RPS dan RPB dapat diakses oleh mahasiswa sebagai pedoman dalam belajar.

3) Pengembangan dimensi *soft skills* dalam proses pembelajaran

Semua model SCL pada prinsipnya disamping dapat meningkatkan *hard skills* juga dapat mengembangkan *soft skills* mahasiswa. Bagi dosen yang telah menerapkan kedua aspek tersebut, maka suasana akademik betul-betul meningkat dalam proses pembelajaran

terutama interaksi sesama mahasiswa, antara dosen dan mahasiswa. Contoh untuk dimensi *soft skills* kerja dalam tim dengan menerapkan model *Cooperative Learning*, maka capaian kelompok tergantung pada kontribusi maksimalnya anggota. Untuk dimensi *soft skills* komunikasi lisan maka mahasiswa akan berlomba-lomba untuk menyampaikan pendapatnya.

4) Melaksanakan penilaian proses

Penilaian proses merupakan penilaian yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung baik terhadap capaian *hard skills* maupun *soft skills* mahasiswa. Khusus untuk penilaian *soft skills*, dosen perlu membuat rubrik penilaian untuk setiap dimensi *soft skills* yang akan dikembangkan. Penilaian proses secara rinci dijelaskan dalam Panduan Asesmen Mahasiswa yang dikeluarkan oleh LP3M Unand Tahun 2015.

DAFTAR REFERENSI

- Al-Mamun M.A. 2012. The Soft Skills Education for the Vocational Graduate: Value as Work Readiness Skills. *British Journal of Education, Society & Behavioural Science* 2(4): 326-338.
- Babić V. and M. Slavković. 2012. Soft And Hard Skills Development: A Current Situation In Serbian Companies. *Management, Knowledge and Learning*. International Conference 2011. p: 407- 414.
- Gokhale M. 2011. Literary Communication: A Tool for Soft Skill Development the Undergraduate Level. *International Journal of Communicology*, 1(1): 73-77.
- Kaipa P., Milus T., Chowdary S., and B.V. Jagadeesh. 2005. Soft Skills are Smart Skills. *Kaipa Group*. p: 1-18.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
- Perera B.M.K. 2002. Strengthening Soft Skills. HETC Project. University Development Grants (UDGs). Career Guidance Unit University of Peradeniya.
- Pillay, Hitendra and Boulton-Lewis, Gillian and Wilss, Lynn (2004) Changing Workplace Environments: Implications for Higher Education. *Educational Research Journal* 19(1):17-42.
- Sailah I. 2008. *Pengembangan Soft Skills Di Perguruan Tinggi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Schulz B. 2008. The Importance of Soft Skills: Education beyond academic knowledge. *NAWA Journal of Language and Communication*. 146-154.
- Selamat J., Ismail K., Ahmad A. and S.A. Noordin. 2013. Self-Driven Co-Curricular Activities: A Subtle Way to Enhance Students' *Soft Skills*. *World Applied Sciences Journal* 22 (2): 287-291.
- Shakir R. 2009. Soft skills at the Malaysian institutes of higher learning. *Asia Pacific Educ. Rev.* 10:309–315.
- Shrivastava S. 2013. Extreme Demands Of Soft Skills And Its Essentiality for Contemporary Workforce. *VSRD International Journal of Business and Management Research*, Vol. 3 No. 3 March 2013. p: 91- 96.
- Subramaniam I. 2013. Teachers perception on their readiness in integrating soft skills in the teaching and learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 2(5): 19-29.
- Yassin S., Hasan F.A., Wan Amin, and Nur Amiruddin. 2008. Implementation of Generic Skills in the Curriculum. Proceedings of the EDU-COM 2008 International Conference. Sustainability in Higher Education: Directions for Change, Edith Cowan University, Perth Western Australia, 19-21 November 2008.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.

Lampiran 1: Kuisioner Penelusuran *Soft Skills* Lulusan yang Dibutuhkan dalam Rekrutmen Tenaga Kerja dan Kesuksesan Karir di Lapangan Kerja

Biodata Alumni/Pengguna Lulusan* (coret yang tidak sesuai) :

Nama :
Bidang Keahlian S1 :
Tahun lulus S1 :
Tahun mulai bekerja :
Nama perusahaan/instansi kerja :
Pendidikan terakhir :
Jabatan dalam pekerjaan saat ini :

LATAR BELAKANG

Untuk meningkatkan daya saing lulusan mendapatkan pekerjaan dan sukses di lapangan kerja, maka Unand akan mengembangkan *soft skills* lulusan sebagai penguat *hard skills* dalam bidang keahlian di setiap program studi. Indikator luaran pendidikan Unand tidak hanya berpatokan pada keberhasilan IPK tinggi dan masa studi pendek, melainkan mengupayakan kompetensi lulusan dengan menyeimbangkan antara *hard skills* dan *soft skills*. Dalam rangka menuju sasaran tersebut, kami meminta masukan kepada alumni/pihak pengguna lulusan untuk penilaian terhadap dimensi atau atribut *soft skills* yang dinyatakan penting ketika rekrutmen lulusan dan kesuksesan karir di lingkungan kerja sesuai dengan pengalaman Saudara.

PETUNJUK :

- Sesuai dengan pengalaman Saudara dalam persaingan mendapatkan pekerjaan dan kesuksesan karir, berilah penilaian secara objektif terhadap dimensi *soft skill*.
- Berikan penilaian terhadap dimensi *soft skills* pada tabel berikut dengan menuliskan tingkat kepentingannya pada kolom di sebelah kanan yang tersedia (**tuliskan tanda √**)
- Penilaian dilakukan terhadap atribut-atribut *soft skills* pada tabel berikut dengan kriteria rentang skor 0 sampai dengan 4:
 - 0 = tidak dibutuhkan
 - 1 = kurang sekali dibutuhkan
 - 2 = kurang dibutuhkan
 - 3 = sering dibutuhkan
 - 4 = selalu dibutuhkan

Tabel 1. Skor penilaian dimensi *soft skills* untuk kepentingan proses rekrutmen tenaga kerja

No.	Domain <i>Soft Skills</i>	Skor				
		0	1	2	3	4
<i>Intrapersonal skills</i>						
1	Berpikir kritis					
2	Berpikir analitis					
3	Pemecahan masalah					
4	Kreatif					
5	Inovatif					
6	Berargumen logis					
7	Mandiri					
8	Manajemen waktu					
9	Lainnya (tuliskan)					
<i>Interpersonal skills</i>						
9	Kepemimpinan					
10	Kerja dalam tim					
11	Komunikasi lisan					
12	Sinergi					
13	Resolusi komplik					
14	Membuat keputusan					
15	Memasarkan diri					
16	Negosiasi					
17	Diplomasi					
18	Fleksibel					
19	Lainnya (tuliskan)					

Tabel 2. Skor penilaian dimensi *soft skills* untuk kesuksesan karir di lapangan kerja

No.	Domain <i>Soft Skills</i>	Skor				
		0	1	2	3	4
<i>Intrapersonal skills</i>						
1	Berpikir kritis					
2	Berpikir analitis					
3	Pemecahan masalah					
4	Kreatif					
5	Inovatif					
6	Berargumen logis					
7	Mandiri					
8	Manajemen waktu					
9	Lainnya (tuliskan)					
<i>Interpersonal skills</i>						
9	Kepemimpinan					
10	Kerja dalam tim					
11	Komunikasi lisan					
12	Sinergi					
13	Resolusi komplik					
14	Membuat keputusan					
15	Memasarkan diri					
16	Negosiasi					
17	Diplomasi					
18	Fleksibel					
19	Lainnya (tuliskan)					

Lampiran 2: Rekapitulasi data dari kuisioner *soft skills* lulusan menurut alumni dan pengguna lulusan

Tabel 3. Contoh skor penilaian dimensi *soft skills* untuk kesuksesan karir di lingkungan kerja

No.	Domain <i>Soft Skills</i>	Jumlah Responden		Skor	Kriteria
		Alumni	Pengguna Lulusan		
<i>Intrapersonal skills</i>					
1	Berpikir kritis	35	15	3,15	Sering dibutuhkan
2	Berpikir analitis	35	15	3,75	Selalu dibutuhkan
3	Pemecahan masalah	35	15	3,65	Selalu dibutuhkan
4	Kreatif	35	15	3,90	Selalu dibutuhkan
5	Inovatif	35	15	2,70	Kurang dibutuhkan
6	Berargumen logis	35	15	2,65	Kurang dibutuhkan
7	Mandiri	35	15	2,50	Kurang dibutuhkan
8	Manajemen waktu	35	15	2,70	Kurang dibutuhkan
9	Lainnya				
<i>Interpersonal skills</i>					
10	Kepemimpinan	35	15	2,90	Sering dibutuhkan
11	Kerja dalam tim	35	15	3,95	Selalu dibutuhkan
12	Komunikasi lisan	35	15	3,70	Selalu dibutuhkan
13	Sinergi	35	15	2,70	Kurang dibutuhkan
14	Resolusi komplik	35	15	2,50	Kurang dibutuhkan
15	Membuat keputusan	35	15	3,35	Selalu dibutuhkan
16	Memasarkan diri	35	15	2,70	Kurang dibutuhkan
17	Negosiasi	35	15	2,40	Kurang dibutuhkan
18	Diplomasi	35	15	1,75	Kurang sekali dibutuhkan
19	Fleksibel	35	15	2,65	Kurang dibutuhkan
20	Lainnya				

Kriteria: >3,50 = selalu dibutuhkan; 2,75 to 3,50 = sering dibutuhkan; 1,51 - 2,75 = kurang dibutuhkan; 0,51 - 1,50 = kurang sekali dibutuhkan; <0,5 = tidak dibutuhkan

Lampiran 3: Penetapan *soft skills* sebagai capaian pembelajaran

Tabel 4. Contoh penetapan dimensi *soft skills* pada unsur keterampilan umum

Unsur Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan Menurut Level Kualifikasi KKNI	Capaian Pembelajaran Ciri Lulusan PT
1. Sikap dan Tata Nilai	Ditetapkan dalam KKNI	Dapat ditambah oleh perguruan tinggi
2. Penguasaan pengetahuan	Wajib disusun oleh: a. forum program studi sejenis atau nama lain yang setara; atau b. pengelola program studi dalam hal tidak memiliki forum program studi sejenis.	Ditambah dengan keunggulan kekhasan program studi
3. Keterampilan Kerja:		
a. Keterampilan Umum	Ditetapkan dalam KKNI	1. Memiliki <i>intrapersonal skills</i> dalam dimensi berpikir kritis, berpikir analitis, memecahkan masalah, dan kreatif. 2. Memiliki <i>interpersonal skills</i> dalam dimensi kepemimpinan, kerja dalam tim, komunikasi lisan, dan membuat keputusan.
b. Keterampilan Khusus	1. Memiliki <i>intrapersonal skills</i> dalam dimensi berpikir kritis, berpikir analitis, memecahkan masalah, dan kreatif. 2. Memiliki <i>intrapersonal skills</i> dalam dimensi kepemimpinan, kerja dalam tim, komunikasi lisan, dan membuat keputusan.	Ditambah dengan keunggulan kekhasan program studi
4. Tanggungjawab	Ditetapkan dalam KKNI	-

Lampiran 4: Pemetaan *soft skills* selama masa pendidikan program S1

Tabel 5. Contoh peta penekanan dimensi *soft skills* selama masa pendidikan program S1

No.	Domain <i>Soft Skills</i>	Penekanan pada tahun:			
		1	2	3	4
<i>Intrapersonal skills</i>					
1	Berpikir kritis	**	***	****	****
2	Berpikir analitis	*	**	***	****
3	Pemecahan masalah	*	**	***	****
4	Kreatif	*	**	***	****
<i>Interpersonal skills</i>					
5	Kepemimpinan		*	**	***
6	Kerja dalam tim	***	***	****	****
7	Komunikasi lisan	*	**	***	****
8	Membuat keputusan		*	**	***

Keterangan: * = penekanan kurang
 ** = penekanan sedang
 *** = penekanan agak tinggi
 **** = penekanan sangat tinggi

Lampiran 5: Penempatan Dimensi *Soft Skills* dalam Struktur Kurikulum

Tabel 6. Contoh penempatan masing-masing dimensi *soft skills* dalam struktur kurikulum S1

Mata Kuliah	Dimensi <i>Soft Skills</i> pada:							
	<i>Intrapersonal Skills</i>				<i>Interpersonal Skills</i>			
	berpikir kritis	berpikir analitis	memecahkan masalah	kreatif	kepemimpinan	kerja dalam tim	komunikasi lisan	membuat keputusan
Semester I								
<i>Mk-w1</i>	✓					✓		
<i>Mk-w2</i>	✓					✓		
<i>Mk-w3</i>	✓					✓		
<i>Mk-w4</i>	✓					✓		
<i>Mk-w5</i>	✓					✓		
<i>Mk-w6</i>	✓					✓		
Semester II								
<i>Mk-w6</i>	✓					✓		
<i>Mk-w7</i>	✓					✓		
<i>Mk-w3</i>	✓					✓		
<i>Mk-w8</i>	✓					✓		
<i>Mk-w9</i>	✓					✓		
<i>Mk-w10</i>	✓					✓		
Semester III								
<i>Mk-w11</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w12</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w13</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w14</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w15</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w16</i>	✓					✓	✓	
Semester IV								
<i>Mk-w17</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w18</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w19</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w20</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w21</i>	✓					✓	✓	
<i>Mk-w22</i>	✓					✓	✓	
Semester V								
<i>Mk-w23</i>		✓			✓	✓	✓	
<i>Mk-w24</i>		✓			✓	✓	✓	
<i>Mk-w25</i>		✓			✓	✓	✓	
<i>Mk-w26</i>		✓			✓	✓	✓	
<i>Mk-w27</i>		✓			✓	✓	✓	
<i>Mk-w28</i>		✓			✓	✓	✓	
Semester VI								
<i>Mk-w29</i>		✓			✓	✓	✓	
<i>Mk-w30</i>		✓			✓	✓	✓	
<i>Mk-w31</i>		✓			✓	✓	✓	

<i>Mk-p1</i>		√	√	√			√	
<i>Mk-p2</i>		√	√	√			√	
<i>KKN</i>			√	√	√	√	√	√
Semester VII								
<i>Mk-w32</i>		√			√	√	√	
<i>Mk-w33</i>		√			√	√	√	
<i>Mk-p3</i>		√	√	√			√	
<i>Mk-p4</i>		√	√	√			√	
<i>Praktek Kerja Lapangan/Magang</i>		√		√			√	√
Semester VIII								
<i>Seminar I</i>		√	√	√			√	
<i>Seminar II</i>		√	√	√			√	√
<i>Tugas Akhir</i>		√	√	√			√	√

Keterangan: *Mk-w* = matakuliah wajib; *Mk-* = matakuliah pilihan

Mengetahui
Dekan Fakultas

.....
(Nama dan tanda tangan)

Padang,, 2015

Ketua Program Studi,

.....
(Nama dan tanda tangan)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

nama mata kuliah

**Kode mata kuliah ... (..... sks)
Semester ...**

Pengampu mata kuliah

.....
.....
.....

Program Studi
Fakultas
Universitas Andalas
Padang, Tahun

A. LATAR BELAKANG

Uraian dengan ringkas tentang :

- ✓ Kedudukan mata kuliah dalam struktur kurikulum (kelompok inti keilmuan, IPTEKS pendukung, IPTEKS pelengkap, IPTEKS dikembangkan, untuk masa depan, atau ciri institusi).
- ✓ Hubungan mata kuliah dengan mata kuliah lainnya.
- ✓ Kontribusi kompetensi/capaian pembelajaran mata kuliah ini terhadap kompetensi/capaian pembelajaran dalam kurikulum program studi.
- ✓ Inovasi metode pembelajaran yang dikembangkan untuk mendukung capaian pembelajaran.

B. PERENCANAAN PEMBELAJARAN

1. Deskripsi singkat matakuliah

Uraikan semua pokok-pokok bahasan dalam matakuliah

2. Tujuan pembelajaran

Uraikan tujuan umum pembelajaran dalam mata kuliah yang diampu.

3. Capaian pembelajaran (*Learning outcomes*)

Unsur capaian pembelajaran mencakup sikap dan tata nilai, kemampuan, pengetahuan, dan tanggung jawab/hak, atau mencakup *hard skills* dan *soft skills* (*intrapersonal skills* dan *interpersonal skills*)

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk pelaksanaan pembelajaran mata kuliah antara lain: (1) *Small Group Discussion*; (2) *Role-Play & Simulation*; (3) *Case Study*; (4) *Discovery Learning (DL)*; (5) *Self-Directed Learning (SDL)*; (6) *Cooperative Learning (CL)*; (7) *Collaborative Learning (CbL)*; (8) *Contextual Instruction (CI)*; (9) *Project Based Learning (PjBL)*; dan (10) *Problem Based Learning and Inquiry (PBL)*, atau metode lainnya yang termasuk pendekatan *Student Centered Learning (SCL)*.

5. Penilaian

Kriteria penilaian terdiri atas penilaian hasil dan proses sesuai dengan capaian pembelajaran, dengan contoh sebagai berikut:

No.	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1. Penilaian hasil		
a.	UTS	
b.	UAS	
2. Penilaian proses		
1.	Dimensi intrapersonal <i>skill</i>	
2.	Atribut interpersonal <i>softskill</i>	
3.	Dimensi sikap dan tatanilai	
	Total	100

6. Norma akademik

Contoh norma yang diberlakukan dalam perkuliahan:

- Kehadiran mahasiswa dalam pembelajaran minimal 75% dari total pertemuan kuliah yang terlaksana.
- Kegiatan pembelajaran sesuai jadwal resmi dan jika terjadi perubahan ditetapkan bersama antara dosen dan mahasiswa.
- Toleransi keterlambatan 15 menit.
- Selama proses pembelajaran berlangsung HP dimatikan.
- Pengumpulan tugas ditetapkan sesuai jadwal
- Yang berhalangan hadir karena sakit (harus ada keterangan sakit/surat pemberitahuan sakit) dan halangan lainnya harus menghubungi dosen sebelum perkuliahan.
- Berpakaian sopan dan bersepatu dalam perkuliahan.
- Pakai baju/kameja putih dan celana hitam untuk pria dan rok hitam bagi perempuan pada saat UTS dan UAS.
- Kecurangan dalam ujian, nilai mata kuliah yang bersangkutan nol.
- Norma akademik lainnya

7. Bahan, sumber informasi, dan referensi

8. Rencana kegiatan pembelajaran mingguan

Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Pokok dan sub pokok bahasan	Metode Pembelajaran	Yang dilakukan dosen	Yang dilakukan mahasiswa	Penilaian Mahasiswa
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
dst						