

## PENINGKATAN SOFT SKILLS DAN HARD SKILLS MAHASISWA MELALUI PROJECT-BASED LEARNING PADA MATA KULIAH PERENCANAAN PEMBELAJARAN GEOGRAFI

**Fitra Delita<sup>1</sup>, Elfayetti<sup>1</sup>, Tumiar Sidauruk<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan  
Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate Medan, 20211 Indonesia

Email : [delitafitra@gmail.com](mailto:delitafitra@gmail.com)

### Abstrak

*Penelitian ini dilakukan karena masih minimnya kemampuan soft skills dan hard skills mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan soft skills dan hard skills mahasiswa melalui penerapan Project Based Learning pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi serta untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penerapan Project Based Learning. Penelitian ini tergolong penelitian PTK dengan pengamatan selama 2 siklus. Indikator soft skills yang diamati adalah komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi dan kreativitas. Sedangkan indikator hard skills yang digunakan adalah nilai mahasiswa, kemampuan merancang perangkat pembelajaran dan media. Data diperoleh melalui lembar observasi, kuesioner, penilaian product dan hasil tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan indikator soft skill yaitu komunikasi lisan (0,54), partisipasi (0,92), kejujuran (0,42) dan kreativitas (1,4) Peningkatan jumlah mahasiswa yang mendapat nilai A pada Siklus II yaitu 8 orang (naik 25 % dari total mahasiswa), nilai B meningkat menjadi 2 orang (naik 6 % dari total mahasiswa). Indikator hard skills berupa kemampuan merancang perangkat pembelajaran dan media juga mengalami kenaikan pada Siklus II yaitu 21 orang (68 %) kategori sangat baik dan 10 orang (32 %) kategori baik. Mahasiswa memberi tanggapan positif terhadap penerapan Project Based Learning pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi.*

*Kata kunci: Soft Skills, Hard Skills, Project Based Learning*

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam pembangunan dan kemajuan bangsa yang sejalan dengan tujuan negara. Salah satu tujuan negara Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan negara tersebut dapat diwujudkan melalui pendidikan nasional. Fungsi pendidikan nasional dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sedangkan tujuan pendidikan nasional adalah untuk

berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional tersebut maka Universitas Negeri Medan merumuskan visinya yaitu "menjadi universitas yang unggul di bidang pendidikan, rekayasa industri dan budaya". Keunggulan di bidang pendidikan diwujudkan melalui penyelenggaraan pendidikan berkualitas, penelitian dasar dan terapan yang seimbang berbasis kebutuhan riil

stakeholder, dan pengabdian kepada masyarakat berbasis penelitian dan berorientasi *income generate*. Sebagai LPTK, Unimed memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan tenaga guru yang berkualitas. Mahasiswa Unimed sebagai calon guru yang berkualitas dapat dihasilkan dari manajemen kurikulum yang dituangkan dalam berbagai mata kuliah dan proses pembelajaran melalui berbagai rancangan, pendekatan, model serta metode yang digunakan dosen.

Dalam proses perkuliahan mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan *hard skills* akan tetapi juga kemampuannya yang bersifat *soft skills*. *Hard skills* dan *soft skills* sangat dibutuhkan terutama dalam memasuki dunia kerja. Goleman dalam Forum Mangunwijaya VII (2013) menyatakan keberhasilan seseorang 80 % ditentukan oleh kecerdasan emosional (EI) dalam wujud *soft skills* berupa sikap/karakter dan 20 % ditentukan oleh kecerdasan intelektual (IQ) yang merupakan bagian dari *hard skills*. Untuk itu, setiap proses pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan dalam rangka pencapaian keseimbangan antara *hard skills* dan *soft skills*.

Namun kenyataannya masih terjadi kesenjangan persepsi antara dunia pendidikan tinggi dengan dunia kerja. Perguruan tinggi memandang bahwa lulusan yang *high competence* adalah lulusan dengan IPK tinggi dan lulus dalam waktu cepat (< 4 tahun). Sedangkan, yang dimaksud dengan lulusan yang *high competence* dalam dunia kerja adalah mereka yang memiliki kemampuan dalam aspek teknis dan perilaku yang baik (Sudiana, 2010). Rasio kebutuhan *soft skills* dan *hard skills* di dunia kerja berbanding terbalik dengan pengembangan *soft skills* di perguruan tinggi, yang membawa dan mempertahankan orang di dalam sebuah kesuksesan 80% *soft skills* dan 20% *hard skills* namun di perguruan tinggi atau sistem

pendidikan kita saat ini *soft skills* hanya diberikan rata-rata 10% dalam kurikulumnya (Sailah, 2007).

Jurusan Pendidikan Geografi sebagai salah satu jurusan yang ada dibawah naungan Fakultas Ilmu Sosial Unimed juga memiliki peran strategis dalam menghasilkan calon guru geografi/ IPS yang mampu bersaing di dunia kerja. Hal ini tertuang dalam visi Jurusan Pendidikan Geografi yaitu mewujudkan program studi yang unggul dalam bidang pengembangan pendidikan geografi, ilmu sosial pada umumnya, dan kewirausahaan sehingga menghasilkan tenaga akademik yang memiliki wawasan dan keahlian di bidang tersebut. Khusus untuk menghasilkan calon guru, Jurusan Pendidikan Geografi telah merancang berbagai mata kuliah terutama mata kuliah yang berkaitan dengan bidang kependidikan seperti Perencanaan Pembelajaran Geografi, Evaluasi Belajar Geografi, Strategi Belajar Mengajar Geografi, PTK, Micro Teaching serta Kajian Kurikulum dan Bahan Ajar Geografi. Selain itu, untuk pendalaman materi geografi juga memberikan berbagai mata kuliah yang terkait geografi fisik, sosial dan terapan/teknik.

Dalam setiap mata kuliah diintegrasikan berbagai pendekatan, model dan metode pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa sehingga dapat meningkatkan *hard skills* dan *soft skills* mahasiswa sebagai satu kesatuan yang utuh. Masih adanya keluhan dari guru pamong tentang kompetensi yang dimiliki oleh calon guru PPL mengisyaratkan bahwa perlu pembinaan lebih lanjut bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PPL. Pembinaan ini tak hanya pada penguasaan materi, bahan ajar serta kemampuan teknis lainnya yang mendukung proses pembelajaran (*hard skills*) tapi juga termasuk keterampilan intrapersonal (manajemen diri) dan interpersonal yang berkaitan dengan *soft skills*. Karena faktanya dilapangan, mahasiswa PPL masih belum mempunyai *hard skills* dan *soft skills* yang memadai.

Berbagai model pembelajaran dapat diterapkan untuk melatih mahasiswa sehingga menjadi pribadi yang utuh dengan *hard skills* dan *soft skills* yang *balance*. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). *Project-based learning* merupakan model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. *Project-based learning* berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya mahasiswa bernilai, dan realistis (Oku ; Gul E. dan Rzasa, 2004). Dalam mata kuliah bidang kependidikan diharapkan mahasiswa mampu merancang dan menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, LKS, lembar penilaian, media dan lain sebagainya. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki 4 kompetensi guru dan menguasai 8 keterampilan dasar mengajar di dalam kelas.

Mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi merupakan salah satu dari mata kuliah bidang kependidikan yang wajib bagi mahasiswa semester V. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa yang nantinya akan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah agar mampu memahami, merancang dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu mata kuliah ini juga mengemban tugas membina mahasiswa agar memiliki keterampilan intrapersonal dan interpersonal. Mengingat urgent atau pentingnya keseimbangan antara *hard skills* dan *soft skills* mahasiswa sebagai calon guru berkualitas untuk mempersiapkan diri dalam persaingan dunia kerja ataupun dalam rangka pelaksanaan PPL di

semester VII, maka perlu dilakukan kajian penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi. Untuk itu penelitian ini akan difokuskan pada permasalahan : (1) Seberapa besar penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan *hard skills* dan *Soft Skills* mahasiswa pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi? ; (2) Bagaimanakah tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan *hard skills* dan *soft skills* pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi?

Departemen Pendidikan Nasional (2008) menyatakan *hard skill*, yaitu penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan teknis yang berhubungan dengan bidang ilmunya (insinyur mesin tentunya harus kompeten dalam pengetahuan permesinan, dokter harus mumpuni dalam ilmu kedokteran, demikian pula profesi yang lainnya). Setiap profesi dituntut mempunyai *hard skill* yang berbeda-beda sesuai dengan bidang yang ditekuni. Pada perguruan tinggi, *hard skills* ditandai dengan lulusan yang mempunyai kompetensi dalam penguasaan serta penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Hard skills* adalah keterampilan yang dapat langsung dilihat hasilnya dalam proses pembelajaran, segera setelah selesai proses tersebut selesai.

Istilah *hard skills* merujuk kepada pengetahuan dan ketrampilan teknis dalam bidang tertentu yang berhubungan dengan suatu proses, alat, atau teknik. Kemampuan tersebut biasanya di peroleh melalui perkuliahan formal atau dari buku (Sukhoo, 2005). Ketrampilan yang termasuk dalam *hard skills*, misalnya ketrampilan mengoperasikan komputer, pengetahuan dan ketrampilan finansial, ketrampilan berbahasa asing, dan ketrampilan perakitan produk. Dalam kegiatan pembelajaran *hard skills* merupakan hasil belajar yang tergolong pada ranah kognitif dan psikomotorik

yang diperoleh dari proses pemahaman, hapalan dan pendalaman materi dari model-model pembelajaran yang dilakukan di kelas. Kemampuan *hard skills* mahasiswa dapat dinilai dari indeks prestasi yang diperoleh di setiap semester.

*Hard skills* merupakan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan teknis yang berhubungan dengan bidang ilmunya. *Hard skills* merupakan keterampilan teknis yang melekat atau dibutuhkan untuk profesi tertentu, contoh: insinyur mekanik membutuhkan keterampilan bekerja dengan permesinan, programmer harus menguasai teknik pemrograman dengan bahasa tertentu (Arhamuwildan, 2012). Menurut Sudiana (2010) *hard skill* lebih berorientasi untuk mengembangkan *intelligence quotient* (IQ). Jadi dapat disimpulkan bahwa *hard skill* merupakan kemampuan untuk menguasai ilmu pengetahuan teknologi dan keterampilan teknis dalam mengembangkan *intelligence quotient* yang berhubungan dengan bidangnya.

Brethel dalam Sailah (2007) menyatakan *soft skill* sebagai keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*inter-personal skills*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intra-personal skills*) yang mampu mengembangkan secara maksimal unjuk kerja (*performans*) seseorang. Keterampilan mengatur dirinya sendiri antara lain (a) *transforming character*, (b) *transforming beliefs*, (c) *change management*, (d) *stress management*, (e) *time management*, (f) *creative thinking processes*, (h) *goal setting and life purpose*, (i) *acelerated learning techniques*, dan lain-lain. Sedangkan contoh keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain di antaranya adalah (a) *communication skill*, (b) *relationship building*, (c) *motivation skills*, (d) *leadership skills*, (e) *self-marketing skills*, (f) *negotiation skills*, (g) *presentation skills*, (h) *public speaking skills*, dan lain-lain.

Atribut *soft skills* ini dimiliki oleh seseorang dengan kadar yang berbeda, dipengaruhi oleh kebiasaan berpikir,

berkata, bertindak, dan bersikap. Menurut Sailah (2007) ada 23 atribut *soft skills* yang yang dominan di lapangan kerja. Ke 23 atribut tersebut diurutkan berdasarkan prioritas kepentingannya di dunia kerja, yaitu: inisiatif, etika/integritas, berpikir kritis, kemauan belajar, komitmen, motivasi, bersemangat, dapat diandalkan, komunikasi lisan, kreatif, kemampuan analitis, dapat mengatasi stres, manajemen diri, menyelesaikan persoalan, dapat meringkas, kerjasama, fleksibel, kerja dalam tim, mandiri, mendengarkan, tangguh, berargumentasi logis, dan manajemen waktu.

*Soft skills* adalah keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (termasuk dengan dirinya sendiri). Dengan demikian, atribut *soft skills* tersebut meliputi nilai yang dianut, motivasi, perilaku, kebiasaan, karakter, dan sikap. *Soft skills* atau *people skills* dapat dipilah menjadi dua bagian, yaitu *intrapersonal skills* dan *interpersonal skills*. *Intrapersonal skills* adalah keterampilan seseorang dalam "mengatur" diri sendiri. Sedangkan *intrapersonal skills* adalah keterampilan seseorang yang diperlukan dalam berhubungan dengan orang lain (Sailah dalam Sudiana, 2010).

Sharma (2009), menyebutkan bahwa *soft skills* adalah seluruh aspek dari *generic skills* yang juga termasuk elemen-elemen kognitif yang berhubungan dengan *non-academic skills*. Ditambahkan pula bahwa, berdasarkan hasil penelitian, tujuh *soft skills* yang diidentifikasi dan penting dikembangkan pada mahasiswa di pendidikan tinggi, meliputi; keterampilan berkomunikasi (*communicative skills*), keterampilan berpikir dan menyelesaikan masalah (*thinking skills and problem solving skills*), kekuatan kerja tim (*team work force*), belajar sepanjang hayat dan pengelolaan informasi (*life-long learning and information management*), keterampilan wirausaha (*entrepreneur skill*), etika, moral dan profesionalisme (*ethics, moral and*

*professionalism*), dan keterampilan kepemimpinan (*leadership skills*).

Sudiana (2010) merumuskan cara yang tepat untuk meningkatkan *hard skills* dan *soft skill* dalam perkuliahan serta langkah-langkah yang dapat ditempuh sebagai berikut:

- (1) Keyakinan tinggi. Seorang pendidik harus yakin bahwa dirinya mampu mengerjakan *hard skills* dan *soft skills*. Dengan demikian, mahasiswa akan merasakan bahwa dosennya juga berubah menuju ke arah yang lebih baik.
- (2) Menyusun perencanaan pembelajaran kuliah. Menyusun perencanaan perkuliahan yang dengan secara sadar memasukkan pembelajaran *soft skills* ke dalam pembelajaran *hard skills*. Seorang dosen sebelum perkuliahan hendaknya merumuskan keterampilan *soft skills* apa saja yang harus dikuasai mahasiswa dalam pembelajaran materi tertentu. Selanjutnya menentukan cara/metode pembelajaran yang digunakan, serta cara mengevaluasinya.
- (3) Gunakan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran yang paling efektif adalah melalui pemberian model atau percontohan (panutan). Pendidik diharapkan menjadikan dirinya sendiri sebagai model penguasaan *soft skills* dan menerapkannya dalam proses pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa/mahasiswa tidak cukup hanya diceramahi dan diberikan latihan. Mereka butuh model untuk dijadikan panutan dalam mengaplikasikan *soft skills* tersebut, dan yang lebih penting lagi, pembelajar, akan lebih cepat menguasai suatu keterampilan bila setiap hari disertai dengan contoh atau model yang benar.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa agar memiliki kreativitas berfikir, pemecahan

masalah, dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada penyelesaian masalah-masalah nyata adalah *project-based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis proyek (Thomas, 1999; Esche, 2002; The George Lucas Educational Foundation, 2005; Turgut, 2008). *Project-based learning* dapat menstimulasi motivasi, proses, dan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dengan menggunakan masalah-masalah yang berkaitan dengan mata kuliah tertentu pada situasi nyata.

*Project-based learning* berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (central) dari suatu disiplin, melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang mahasiswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya mahasiswa bernilai, dan realistis (Oku dan. Gul E. Dan Rzasa, 2004).

Klein et. al dalam Widyantini (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi. Adapun karakteristik pembelajaran berbasis proyek adalah siswa menyelidiki ide-ide penting dan bertanya, siswa menemukan pemahaman dalam proses. Thomas (2000) menyatakan bahwa "pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* sebagai model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam transfer pengetahuan". Model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* menyerupai pembelajaran berbasis masalah hal ini dikarenakan permulaan pembelajaran berdasarkan adanya permasalahan yang diungkap, serta kegiatan belajar bersifat kolaboratif ataupun berkelompok yang menekankan lingkungan peserta didik menjadi aktif. Perbedaannya terletak pada objek, dimana pada pembelajaran berdasar masalah diperlukan perumusan masalah,

pengumpulan data dan analisis sedangkan dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik lebih didorong dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik lebih didorong dalam kegiatan merancang atau desain dari mulai: merumuskan job, merancang, mengkal-kulasikan, melaksanakan pekerjaan dan mengevaluasi hasil.

Kegiatan workshop *project-based learning* bagi tutor menurut Rosenfeld (2001) terdiri dari: (1) membuat pertanyaan yang akan dijadikan proyek, (2) memilih pertanyaan utama atau menentukan proyek, (3) membaca dan mencari materi yang relevan dengan masalah, (4) merancang masalah, (5) merancang/ metode yang tepat dalam memecahkan masalah, (6) menulis proyek proposal, (7) implementasi dan membuat dokumen tugas, (8) analisis data dan membuat simpulan, (9) membuat laporan final, (10) mempresentasikan proyek final.

Langkah yang lebih singkat untuk setting mahasiswa menurut Gabriella (2000) dan Thomas (2000) adalah: Pertama persiapan formulasi problem (memilih tema proyek, membuat pertanyaan, membuat list, membuat defenisi, memilih dan memutuskan proyek, memformulasi problem dan hipotesis). Ini adalah tahapan standar pengantar pembelajaran dimana informasi dan jadwal dibuat mahasiswa berusaha memahami satu sama lain dengan memperkenalkan diri dan mengumpulkan harapannya di dalam keseluruhan aktivitas proyek. Kedua integrasi, ini merupakan langkah proses yang terdiri dari sejumlah aktifitas berkenaan dengan persiapan dan langkah penting pengerjaan suatu proyek.

1. Merancang dan menyiapkan perlengkapan untuk proyek, menentukan metode, tempat, dan gejala-gejala.
2. Pembentukan kelompok dan pemilihan proyek: mahasiswa diharapkan untuk memecahkan

permasalahan yang dipilih secara jujur dalam kelompok kecil.

3. Pengumpulan informasi: presentasi ringkas dan diskusi proyek individual, yang mendukung pengumpulan berbagai pandangan atas proyek.
4. Langkah kerja proyek: langkah kerja merupakan bagian penting dari kerja kelompok. Adapun hal-hal yang dilihat berkaitan dengan bagaimana motivasi mahasiswa dalam mengikuti *project-based learning*, cara mahasiswa dalam melakukan problem-solving, proses kolaborasi antar mahasiswa dan dosen, serta kemandirian mahasiswa dalam menyelesaikan proyek-proyek.

Langkah ketiga adalah Evaluasi (interpretasi dan membuat perbandingan, menyimpulkan & membuat laporan proyek). Hal-hal yang disiapkan dalam PBL: kurikulum, perengkapan proyek, lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan interaksi aspek-aspek tersebut. Pola ini menunjukkan bentuk aktivitas dalam melakukan penilaian terhadap mahasiswa. Feedback membantu dosen dalam menafsirkan penguasaan mahasiswa terhadap proyek yang telah dikerjakannya. Thomas (2000) berpendapat bahwa PBL terdiri dari kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan  
Ini adalah tahapan standar pengantar pembelajaran dimana informasi dan jadwal dibuat. mahasiswa berusaha memahami satu sama lain dengan memperkenalkan diri dan mengumpulkan harapannya di dalam keseluruhan aktifitas proyek.
2. Proses PBL  
Ini adalah tahapan-utama pembelajaran dan terdiri dari sejumlah aktifitas berkenaan dengan persiapan dan langkah penting pengerjaan suatu proyek. Tahap ini meliputi: (a) pembentukan kelompok dan pemilihan proyek, (b) pengumpulan informasi, dan (c) langkah kerja proyek.
3. Tahap Evaluasi

Pola ini menunjukkan bentuk aktifitas di dalam melakukan penilaian terhadap mahasiswa. Feedback membantu dosen dalam menafsirkan penguasaan mahasiswa terhadap proyek yang telah dikerjakannya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian yaitu mahasiswa semester V kelas AB Ekstensi yang mengambil mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi yang berjumlah 31 orang. Alasan pemilihan subjek ini yaitu (1) Pertimbangan bahwa mereka akan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) disekolah sebagai latihan praktek mengajar di lapangan. (2) Diantara kelas lainnya pada semester V, kelas AB Ekstensi dinilai masih rendah *hard skill* dan *soft skill* nya yang terlihat dari hasil pembelajaran sebelumnya.

Objek penelitian ini adalah: penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning/ PBL*) yang didukung oleh materi ajar, lembar kerja mahasiswa, kuis, latihan soal, kunci jawaban atas kuis dan latihan soal, tugas-tugas terstruktur secara berkelompok maupun individu dan lembar catatan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Variabel *soft skills* dilihat dari indikator berupa komunikasi lisan, kejujuran, tingkat partisipasi dan tingkat kreativitas mahasiswa selama proses pembelajaran dan variabel *hard skills* berupa pemahaman konsep materi kajian kurikulum dan bahan ajar geografi dengan indikator hasil belajar serta tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan mengacu pada model Kemmis dan Mc

Taggart yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. Perencanaan perencanaan dimulai dari pembagian kelompok, analisis materi yang akan dikonstruksi mahasiswa melalui pembuatan perangkat pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013 dan media.
2. Tindakan  
Pada tahap ini mahasiswa mulai bekerja mendesain perangkat pembelajaran sesuai materi yang telah disepakati, merancang media dan presentasi hasil desain.
3. Pengamatan  
Pada tahap ini pemantauan terhadap kegiatan yang berlangsung dikelas. Pengamatan dilakukan terhadap proses tindakan, efek tindakan, dan terhadap hasil tindakan serta sejauh mana tindakan yang dilakukan membantu pencapaian tujuan perkuliahan.
4. Refleksi  
Refleksi dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap proses yang terjadi dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Refleksi dilakukan dengan cara kolaboratif yaitu adanya diskusi tentang berbagai masalah untuk perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah atribut *soft skills* dan *hard skills* yang dikumpulkan dengan metode observasi dan kuisioner Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Aspek *soft skills* yang diteliti pada penelitian tindakan kelas ini adalah komunikasi lisan, kejujuran, tingkat partisipasi dan tingkat kreativitas siswa dalam merancang pembelajaran dan media.

Sedangkan aspek *hard skills* yang dinilai adalah pemahaman konsep materi kajian kurikulum dan bahan ajar geografi. Masing-masing aspek *soft skills* dan *hard skills* diberikan skor minimal satu dan maksimal 5, sesuai dengan skala Likert. Skor untuk masing-masing aspek akan

dijumlahkan kemudian dicari rata-ratanya dan dipakai sebagai skor kemampuan komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi, tingkat kreativitas, penguasaan konsep materi. Untuk melihat seberapa jauh adanya peningkatan masing-masing aspek mahasiswa, maka akan dianalisis secara deskriptif dengan melihat rentangan peningkatannya dari siklus satu ke siklus berikutnya. Adapun rumus yang dipergunakan adalah mencari mean ideal (Mi) dan Standar deviasi ideal (SDi) seperti berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$SDi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

Setelah diperoleh nilai mean ideal (Mi) dan Standar deviasi ideal (SDi) maka langkah berikutnya adalah mengkonversi tiap-tiap atribut *soft skills* untuk mengetahui kategori masing-masing atribut *soft skills*. Konversi atribut *soft skill* kedalam kategori tersebut menggunakan rumus seperti berikut :

Tabel 1. Konversi atribut *soft skill*

Rumus rata-rata skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 SDi$	Sangat Baik
$Mi + 0,5 SDi < X < Mi + 1,5 SD$	Baik
$Mi - 0,5 SDi < X < Mi + 0,5 SD$	Cukup
$Mi - 1,5 SDi < X < Mi - 0,5 SD$	Kurang
$X < Mi - 1,5 SDi$	Sangat kurang

Sumber : Sugiarta, 2009

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dengan pokok bahasan RPP Kurikulum 2013. Berdasarkan tindakan

pada siklus I, maka data yang diperoleh disajikan di bawah ini:

Tabel 2. Rerata, Mean ideal dan Standar Deviasi indikator *soft skills* mahasiswa di siklus I

Atribut Soft Skills	Rerata (X)	Mi	SDi
Komunikasi lisan	3,62	3,00	0,67
Kejujuran	3,09	3,00	0,67
Partisipasi	2,75	3,00	0,67
Kreativitas	2,56	3,00	0,67

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Setelah diketahui nilai rerata (X), Mean ideal (Mi) dan Standar Deviasi ideal (SDi), maka untuk mengetahui kategori masing-masing aspek *soft skills* apakah dalam kategori Sangat Baik, Baik,

Cukup, Kurang atau Sangat Kurang dilakukan perhitungan untuk mencari nilai  $Mi + SDi$ ;  $Mi + 0,5 SDi$ ;  $Mi + 1,5 SDi$ ;  $Mi - 0,5 SDi$ ;  $Mi - 1,5 SD$  seperti yang disajikan di tabel 3.

Tabel 3. Nilai Indikator Soft Skills

Rumus	Nilai indikator <i>soft skills</i>			
	KM	KJ	PS	KR
$Mi + SDi$	3,67	3,67	3,67	3,67
$Mi + 0,5 SDi$	3,34	3,34	3,34	3,34
$Mi + 1,5 SDi$	4,01	4,01	4,01	4,01
$Mi - 0,5 SDi$	2,66	2,66	2,66	2,66
$Mi - 1,5 SDi$	1,99	1,99	1,99	1,99

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Ket : KM (komunikasi), KJ (kejujuran), PS (partisipasi), KR (kreativitas)

Indikator *soft skills* yang meliputi kemampuan komunikasi lisan mahasiswa dengan rerata 3,62 termasuk dalam kategori baik karena berada dalam rentang  $Mi + 0,5 SDi < X < Mi + 1,5 SDi$  ( $3,34 < 3,62 < 4,01$ ). Indikator *soft skills* kejujuran termasuk kategori cukup dalam rentang  $Mi - 0,5 SDi < X < Mi + 0,5 SDi$  ( $2,66 < 3,09 < 3,34$ ). Selanjutnya Indikator *soft skills* kreativitas termasuk kategori cukup dalam rentang  $Mi - 0,5 SDi < X < Mi + 0,5 SDi$  ( $2,66 < 2,75 < 3,34$ ). Kemudian partisipasi termasuk kategori kurang yaitu dalam rentang  $Mi - 1,5 SDi < X < Mi - 0,5 SDi$  ( $1,99 < 2,56 < 2,66$ ).

Aspek *hard skills* yang diamati dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep RPP Kurikulum 2013 dengan indikator peningkatan persentase jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai A (90-100) dan mampu merancang perangkat pembelajaran dan media yang dijadikan sebagai proyek dalam perkuliahan. Pada

siklus I dari 31 (tiga puluh satu) mahasiswa yang diamati komposisi nilai perencanaan pembelajaran mahasiswa adalah sebagai berikut: 5 orang (16%) berada dalam kategori A, 16 orang (52%) berada dalam kategori B dan 10 orang (32%) berada dalam kategori C. Skor *hard skills* dengan indikator merancang perangkat pembelajaran di siklus I adalah dari 31 orang mahasiswa yang diamati terdapat 11 orang mahasiswa (35,48%) yang mampu merancang perangkat dan media dengan baik. Sementara itu 20 orang mahasiswa (64,52%) belum mampu merancang perangkat pembelajaran beserta medianya dengan baik. Kemudian dilakukan refleksi terhadap kendala yang dihadapi mahasiswa dan mendiskusikan solusi dari permasalahan tersebut.

Pada siklus II dengan materi yang sama RPP Kurikulum 2013, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4. Rerata, Mean ideal dan Standar Deviasi indikator *soft skills* mahasiswa di siklus II

Atribut Soft Skills	Rerata (X)	Mi	SDi
Komunikasi lisan	4,16	3,00	0,67
Kejujuran	3,51	3,00	0,67
Partisipasi	3,67	3,00	0,67
Kreativitas	3,96	3,00	0,67

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Setelah diketahui nilai rerata (X), Mean ideal (Mi) dan Standar Deviasi ideal (SDi), maka untuk mencari kategori masing-masing aspek *soft skills* apakah dalam kategori Sangat Baik, Baik, Cukup,

Kurang atau Sangat Kurang dilakukan perhitungan untuk mencari nilai  $Mi + SDi$ ;  $Mi + 0,5 SDi$ ;  $Mi + 1,5 SDi$ ;  $Mi - 0,5 SDi$ ;  $Mi - 1,5 SD$  seperti yang disajikan di tabel 3.

Tabel 5. Nilai Indikator *Soft Skills*

Rumus	Nilai indikator <i>soft skills</i>			
	KM	KJ	PS	KR
$Mi + SDi$	3,67	3,67	3,67	3,67
$Mi + 0,5 SDi$	3,34	3,34	3,34	3,34
$Mi + 1,5 SDi$	4,01	4,01	4,01	4,01
$Mi - 0,5 SDi$	2,66	2,66	2,66	2,66
$Mi - 1,5 SDi$	1,99	1,99	1,99	1,99

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Ket : KM (komunikasi), KJ (kejujuran), PS (partisipasi), KR (kreativitas)

Indikator *soft skills* yang meliputi kemampuan komunikasi lisan mahasiswa dengan rerata 4,16 termasuk dalam kategori sangat baik karena berada dalam rentang  $X > Mi + 1,5 SDi$  ( $4,16 > 4,01$ ). Indikator *soft skills* kejujuran termasuk kategori baik dalam rentang  $Mi + 0,5 SDi < X < Mi + 1,5 SDi$  ( $3,34 < 3,51 < 4,01$ ). Selanjutnya Indikator *soft skills* kreativitas termasuk kategori baik dalam rentang  $Mi + 0,5 SDi < X < Mi + 1,5 SDi$  ( $3,34 < 3,96 < 4,01$ ). Kemudian partisipasi termasuk kategori baik yaitu dalam rentang  $Mi + 0,5 SDi < X < Mi + 1,5 SDi$  ( $3,34 < 3,67 < 4,01$ ).

Aspek *hard skills* yang diamati dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep RPP Kurikulum 2013 dengan indikator peningkatan persentase jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai A (90-

100) dan mampu merancang perangkat pembelajaran dan media yang dijadikan sebagai proyek dalam perkuliahan. Pada siklus II dari 31 (tiga puluh satu) mahasiswa yang diamati komposisi nilai perencanaan pembelajaran mahasiswa adalah sebagai berikut: 13 orang (42%) berada dalam kategori A, 18 orang (58%) berada dalam kategori B. Skor *hard skills* dengan indikator merancang perangkat pembelajaran dan media di siklus II adalah 31 orang mahasiswa yang diamati terdapat 21 (68%) mahasiswa mampu merancang perangkat dan media dengan sangat baik serta 10 orang dalam kategori baik (32%).

Dari rerata *soft skills* pada siklus I dan Siklus II dapat terlihat peningkatan pada setiap indikator seperti terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 6. Perbandingan skor indikator *soft skills* pada Siklus I dan Siklus II

Indikator	Rerata siklus I	Rerata Siklus II	Peningkatan
Komunikasi Lisan	3,62	4,16	0,54
Kejujuran	3,09	3,51	0,42
Partisipasi	2,75	3,67	0,92
Kreativitas	2,56	3,96	1,4

Sumber: Hasil Penelitian, 2016

Peningkatan indikator *soft skill* yaitu komunikasi lisan, partisipasi, kejujuran dan kreativitas diperoleh dengan memberi stimulus kepada mahasiswa diantaranya dengan menjadikan setiap indikator *soft skill* sebagai bagian dari penilaian dalam mata kuliah serta memberikan motivasi kepada mahasiswa setiap kali pertemuan. Selanjutnya peningkatan atribut *hard skills* pada Siklus II yaitu meningkatnya jumlah mahasiswa yang mendapat nilai A dan B serta meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam merancang perangkat dan media pembelajaran diperoleh dengan cara memberikan bimbingan kepada mahasiswa terhadap setiap kegiatan yang dilakukan. Peningkatan jumlah mahasiswa

yang mendapat nilai A pada Siklus II yaitu 8 orang (naik 25 % dari total mahasiswa), nilai B 2 orang (naik 6 % dari total mahasiswa).

Indikator *hard skills* berupa kemampuan merancang perangkat pembelajaran dan media juga mengalami kenaikan pada Siklus II yaitu 21 orang (68%) kategori sangat baik dan 10 orang (32%) kategori baik. Berdasarkan data kuesioner, Mahasiswa memberi tanggapan positif terhadap penerapan Project Based Learning pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terjadi

peningkatan skor nilai indikator soft skills berupa komunikasi lisan partisipasi, kejujuran dan kreativitas dari 2 siklus Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan. Indikator *hard skills* berupa jumlah mahasiswa yang mendapat nilai A dan B, serta indikator kemampuan merancang perangkat pembelajaran berupa RPP Kurikulum 2013 dan media juga mengalami peningkatan yang signifikan. Mahasiswa pun memberi tanggapan positif terhadap penerapan *Project Based Learning* pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi.

Dengan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *project based learning* dapat meningkatkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa pada mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Geografi pada tahun ajaran 2016/2017.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Pengembangan *Soft Skill* dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi. Jakarta.
- Forum Manguwijaya VII. 2013. Menyambut Kurikulum 2013. Jakarta : Penerbit Buku Kompas.
- Gabriella Bodnar dan Judit Hazy. 2000. Experiences of Project-Based Teaching Applied In The Field of Psychology. *Journal Social Management Science*. 2000. Volume VII. Page 173-190
- Oku ; Gul E. dan Rzasa. 2004. A Project-Based Approach to Entrepreneurial Leadership Education. *Journal Technovation*. Desember. Volume XX. Page 1-16.
- Rosenfeld, Sherman; Benhur, Yehuda. 2001. Project-Based Learning (PBL) In Science and Technology: A Case Study of Professional Development. *Journal of Action Research and Professional Development*. Volume II. Page 460-480.
- Sailah. 2007. Pengembangan Soft skills di Perguruan Tinggi. Makalah di sampaikan dalam rangka Sosialisasi Soft Skills di Undiksha. Singaraja, 20 Oktober.
- Sharma, A. 2009. Professional Development for Teachers. Diakses tanggal 10 April 2016 <http://schoolofeducators.com/2009/02/importance-of-softskills-developmentin-education>.
- Sudiana. 2010. Peningkatan Kualitas Lulusan Melalui Pengembangan Soft Skills di Perguruan Tinggi. Makalah disajikan dalam Loka Karya Soft Skills Impementasi PHK-I STIE Triatma Mulya Dalung Badung, 29 Januari.
- Sugiarta, I Made. 2009. Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kearifan Lokal Masyarakat Bali "Tri Kaya Parisudha" Berbantuan Modul Untuk Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Analisis Real 2. Laporan Penelitian Lanjut. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja
- Sukhoo, Aneerav, et. al. 2005. Accomodating Soft skills in Software Project Management. Working Paper in Issues Informing Science and Information Technology. available at <http://informingscience.org/proceedings/InSITE2005/155f42Sukh.pdf>
- Thomas, J.W., Margendoller, J.R., & Michaelson, A. 1999. Project-Based Learning: A Handbook for Middle and High School Teachers. <http://www.bgsu.edu/organizations/ctl/proj.html>.

Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. Retrieved 18 July 2005 from <http://www.autodesk.com/foundation>

Turgut, Halil. 2008. Prospective Science Teachers' Conceptualizations About Project Based Learning. International Journal of Instruction. Volume I. No. 2. 61-79. <http://www.e-iji.net>. Diakses 28-6-2008

Widyantini. 2014. Laporan Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dalam Pembelajaran Matematika. PPPPTK matematika: Yogyakarta.