

Studi Literatur: Pengembangan *Soft Skill* Pelajar

Alzena Graziella^{1*}, Kalita Asmara Astantia², Fairuuz Fathin Riza³, Nailiyatus Salamah Cahyono⁴,
Yusnianda Suteja⁵, dan Bimo Aji Suseno⁶

^{1,2,3,4,5,6} Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang

*Penulis Koresponden: Alzena Graziella. Email: alzena.graziella.2008116@students.um.ac.id.

Abstrak

Di era yang semakin maju ini, pengembangan *softskill* perlu mulai dilakukan sejak jadi pelajar tertentu untuk bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang mampu memudahkan manusia. Tujuan penelitian adalah memberikan pembaruan informasi di pengembangan *soft skill* bagi pelajar terutama mahasiswa untuk bisa memaksimalkan potensi yang ada menuju peradaban yang semakin maju beriringan dengan teknologi. Metode yang digunakan adalah metode studi kepustakaan atau *literature review*. Dengan prosedur yang digunakan adalah menggunakan beberapa artikel ilmiah dari jurnal nasional. Artikel-artikel ini diakses melalui pencarian dari internet, yakni *google scholar*. Hasilnya Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, menunjukkan bahwa peningkatan *soft skill* pada mahasiswa dapat dicapai melalui proses pembelajaran di kelas. Hal yang paling dasar untuk dilakukan adalah mengganti metode *teacher-centered learning* (TCL) menjadi *student-centered learning* (SCL). Kesimpulannya diharapkan *soft skill* dari pelajar dari berbagai jenjang akan lebih terasah dan peserta didik pun mengambil peran yang besar bagi keberlangsungan proses belajar-mengajar sendiri.

Kata kunci: *softskill*, pelajar, SCL

1. Pendahuluan

Di era yang semakin maju ini, telah banyak hal yang dipersiapkan oleh sejumlah pihak atau instansi tertentu untuk bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang mampu memudahkan manusia. Bila diamati, manusia memiliki gaya hidup yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba canggih yang membawa peradaban manusia memasuki era digital (Setiawan, 2017). Jika diperhatikan, seringkali pemberian bantuan dan pengajaran tidak lepas dari pengenalan teknologi yang digadang-gadang bisa mengurangi permasalahan yang terjadi. Dalam lingkup pendidikan pun demikian, proses pembelajaran dari anak usia dini hingga mahasiswa banyak didasarkan oleh teknologi dan internet. Oleh karena itu, pengoptimalan keterbaharuan seringkali dititikberatkan pada teknologi itu sendiri.

Padahal terdapat hal yang tidak kalah penting yaitu sumber daya manusia. Sumber daya manusia pada hal ini termasuk urgensi yang seharusnya juga diprioritaskan untuk memajukan peradaban. Jika dikilas lebih dalam, teknologi yang ada saat ini pun bisa tercipta berkat kemampuan manusia dibaliknya. Walaupun sering dikatakan bahwa peran manusia akan digantikan oleh teknologi, tetap saja manusia memiliki peran signifikan dalam peradaban teknologi yang tidak bisa tergantikan. Manusia perlu merevitalisasi dirinya untuk mengejar ketertinggalan dan adaptif terhadap perubahan di zaman yang serba cepat ini (Sharon, 2019). Oleh karenanya, penguatan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk dapat menguasai teknologi dan inovasi agar bisa menjadi bangsa pencipta patut diprioritaskan dimulai dari bangku pendidikan atau dengan kata lain pelajar atau mahasiswa sebagai masa depan bangsa.

Masalah yang ada pada saat ini dalam dunia pendidikan, para pelajar seringkali didorong dalam hal kemampuan spesifik seperti mendesain web, *programming*, bahasa asing, *marketing*, dan lain sebagainya yang lebih merujuk pada *hard skill* untuk persiapan memasuki dunia kerja. Akan tetapi, kualitas pribadi seperti *soft skills* yang bisa membantu mengembangkan diri manusia sering luput untuk disertakan dalam pembelajaran. Padahal *soft skills* sangat diperlukan bagi pelajar karena tidak hanya memberikan kemudahan di dunia kerja saja, tetapi juga di kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, *soft skill* seperti kemampuan berkomunikasi yang baik, manajemen waktu, *problem solving*, *leadership*, berpikir kritis, dan lain sebagainya akan sangat mempengaruhi kinerja seseorang. Bahkan banyak bukti yang menunjukkan bahwa penentu kesuksesan seseorang di luar bangku kuliah sangat dipengaruhi oleh kompetensi yang menyangkut *soft skills* (Firdaus, 2007). Apabila *soft skill* turut dikembangkan bersamaan dengan *hard skill*, maka kedepannya bangsa Indonesia akan memiliki kemungkinan untuk bisa maju sebagai bangsa pencipta karena memiliki sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut Muhmin (2018), sebagai salah satu produsen yang menyediakan tenaga kerja di era globalisasi ini, penerapan kurikulum atau metode pembelajaran yang berbasis pada *soft skills* merupakan suatu keharusan untuk diterapkan di dunia perguruan tinggi agar bisa sesuai dengan dunia kerja. Sayangnya, program pendidikan yang diselenggarakan saat ini cenderung lebih banyak membekali mahasiswa dengan pengetahuan akademik dibanding pengetahuan non-akademik (Firdaus, 2007). Padahal apabila potensi pelajar terutama mahasiswa dimaksimalkan dengan adanya *soft skill* yang baik, institusi pendidikan akan mampu mencetak banyak sumber daya manusia yang memiliki kualitas dan dibutuhkan oleh dunia kerja. Kurangnya pemfokusan pada *soft skill* nantinya akan berujung pada ketertinggalan dan juga semakin menutup diri terhadap perubahan yang semakin maju serta pengembangan diri yang tidak optimal.

Dalam jurnal penelitian yang dilakukan Nurjanah (2018) menghasilkan kesimpulan bahwa mahasiswa yang baru lulus cenderung merasa cemas menghadapi proses melamar kerja yang disebabkan banyak faktor yang salah satunya yaitu kurangnya *soft skill* yang dimiliki mahasiswa. Data tersebut menunjukkan bahwa selama mengenyam bangku pendidikan, pelajar kurang mendapatkan *soft skill* dari pengajaran yang diberikan sehingga hal inilah yang menjadi permasalahan terutama dalam dunia kerja nanti.

Oleh karena itu, untuk mencegah hal tersebut institusi pendidikan sebaiknya mendorong pengembangan *soft skill* bagi mahasiswa agar mampu mencetak lulusan yang memiliki kompetensi yang optimal. Dalam penelitian terdahulu oleh Sudiana (2012) menunjukkan hasil di mana upaya pengembangan *soft skills* melalui implementasi model pembelajaran kooperatif layak untuk dicoba diterapkan pada mata kuliah agar penerapan model pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih optimal bagi mahasiswa.

Salah satu cara yang efektif untuk mendukung pengembangan *soft skill* pada pelajar adalah dengan metode Student Centered Learning (SCL). Metode tersebut SCL memberikan penekanan pembelajaran pada minat, kebutuhan dan kemampuan individu. Metode pembelajaran SCL dianggap mampu mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan seperti *critical thinking*, komunikasi yang baik dan bekerja dalam tim, serta juga keahlian untuk beradaptasi terhadap perkembangan.

Dengan adanya pelatihan di bidang *soft skill* bagi pelajar diharapkan para pelajar tersebut tidak hanya memiliki kemampuan kasar saja, tetapi juga mampu mengadopsi kemampuan yang patut untuk dimiliki seperti *soft skill* agar bisa beradaptasi di kemudian hari. Sekalipun adanya kondisi pandemi saat ini seringkali menjadi penghalang bagi seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dan mengasah *skill*, diharapkan pelajar mampu menyempatkan diri untuk tetap bisa mengoptimalkan *soft skill* yang diperlukan. Oleh karena itu, tujuan dari penulisan ini adalah agar banyak pihak yang mulai memahami urgensi dari pengembangan *soft skill* bagi pelajar terutama mahasiswa untuk bisa memaksimalkan potensi yang ada menuju peradaban yang semakin maju seiring dengan teknologi.

2. Kajian Literatur

Peran model pembelajaran yang digunakan oleh para guru menentukan keberhasilan belajar siswa. Kecakapan yang diperlukan tidak hanya kecakapan akademik, kecakapan *soft skill* juga diperlukan. Pembelajaran yang menekankan pada peningkatan *soft skill* akan membantu kesiapan siswa dalam menghadapi era globalisasi. Baik dilihat dari segi kognitif dan afektif karena pembelajaran yang baik adalah yang dapat menyesuaikan antara tujuan yang menyeluruh (Holistik) dan proses belajar mengajar. *Hardskill* meliputi nilai keterampilan dan nilai akademik yang bisa dilihat secara langsung. *Softskill* melengkapi *hardskill* dan *softskill* sendiri mencakup kemampuan dan sifat manusia yang luas seperti: Kesadaran diri, dapat dipercaya, berhati nurani, mampu beradaptasi, berfikiran kritis dan sebagainya (Peggy Klaus, 2014: 10).

Sasaran belajar meliputi tiga ranah yaitu afektif, psikomotorik dan afektif. Sasaran tersebut tidak mungkin dapat dicapai dalam waktu singkat. Siswa belajar semalam suntuk untuk mengikuti tes dapat memperoleh nilai yang tinggi. Namun perolehan belajar dalam aspek kognitif demikian tidak bertahan lama. Siswa akan mudah melupakannya. Psikomotor atau keterampilan tidak dapat dicapai dalam waktu singkat. Keterampilan memerlukan waktu. Semakin banyak jam terbang seseorang, keterampilannya semakin baik dan orang tersebut menjadi lebih profesional. Keterampilan siswa yang perlu dilatih adalah menggambar, membuat tabel, grafik, menggunakan alat, merancang kegiatan, menyusun masalah, hipotesis, melakukan eksperimen, mentabulasi data, menganalisis data, hingga ke terampil membuat laporan dan mengkomunikasikannya (ini semua merupakan tuntutan dalam KTSP). Afektif atau sikap merupakan suatu pendapat sebelum bertindak, setuju tidaknya siswa terhadap suatu fenomena, atau aturan, menjunjung tinggi kedisiplinan, tenggang rasa, mau menerima saran, bersikap objektif, menjaga kebersihan, dsb. Sikap tidak dapat dibentuk seketika. Proses pembentukan sikap memerlukan waktu, karena diperlukan adanya internalisasi dan proses psikologis seseorang. Orang yang paham dan terampil seringkali dibarengi dengan pembentukan dan perubahan sikap yang positif.

Menurut LaFrance (2016: 4), misalnya, *soft skills* didefinisikan sebagai “personal and interpersonal behaviour that develop and maximize human performance (e.g.confidence, flexibility, honesty, and integrity)” yang maksudnya adalah bahwa *soft skills* merupakan “Perilaku personal dan interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja seseorang terkait kepercayaan diri, fleksibilitas, kejujuran dan integritas diri”. Berdasarkan definisi di atas diperoleh tiga catatan penting. Pertama, bahwa pada dasarnya *soft skills* merupakan kemampuan yang sudah melekat pada diri seseorang,

tetapi dapat dikembangkan dengan maksimal dan dibutuhkan dalam dunia pekerjaan sebagai pelengkap dari kemampuan *hardskills*. Kedua, *soft skills* dibedakan menjadi dua macam, yaitu: *soft skills* yang terkait dengan personal dan *soft skills* yang terkait dengan intrapersonal. Contoh *soft skills* personal adalah kemampuan mengendalikan emosi dalam diri, dapat menerima nasehat orang lain, mampu memajemen waktu, dan selalu berpikir positif. Sementara itu, contoh *soft skills* intrapersonal adalah kemampuan berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama dengan kelompok lain, dan lain lain. Ketiga, bahwa *soft skills* merupakan komplemen dari *hard skills*. Jika *hard skills* berkaitan dengan IQ, otak kiri serta kemampuan teknis dan akademis seseorang yang diperlukan dalam dunia kerja; maka *soft skills* berkaitan dengan EQ, otak kanan serta kemampuan non-teknis dan akademis seseorang yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, *soft skills* itu memiliki jenis dan bentuk yang berbeda-beda sebagaimana yang tergambar dalam Matrik 2. Jika *softskills* yang bersifat personal memiliki 6 (enam) bentuk, maka *soft skills* yang bersifat intrapersonal memiliki 7 (tujuh) bentuk. Sementara itu, kedua bentuk *soft skills* tersebut selanjutnya digabungkan menjadi 10 (sepuluh) bentuk (Illah Sailah: 2008: 19-20).

3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan atau *literature review*, yang mana pengumpulan data-data didapat dari beberapa artikel ilmiah yang berkaitan dengan peningkatan *soft skill* dengan metode *student-centered learning* (SCL). Kemudian data tersebut ditinjau secara sistematis dan dijabarkan secara deskriptif.

Penelitian ini melakukan studi terhadap beberapa artikel ilmiah dari jurnal nasional dengan kriteria full-text, dengan menggunakan kata kunci berupa pengembangan *soft skill* pada pelajar, dan *student-centered learning* (SCL). Artikel-artikel ini diakses melalui pencarian dari internet, yakni *google scholar*.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

Penelitian yang digunakan sebagai dasar penulisan adalah “Pengaruh Model *Self-Directed Learning* terhadap Kemandirian dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 3 Singaraja” oleh Ni Nyoman Lisna Handayani dan “Pentingnya Pengembangan *Soft Skills* Mahasiswa di Perguruan Tinggi” oleh Andi Hidayat Muhmin. Penelitian-penelitian ini dipilih karena memenuhi cakupan kriteria konsep yang akan dibahas. Diantara kriteria tersebut adalah pemenuhan penjelasan manfaat dari pengembangan *softskill*, pentingnya memiliki *soft skill* bagi pelajar dan mahasiswa, serta prosedur yang dapat dilakukan untuk membangun *soft skill*.

Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, menunjukkan bahwa peningkatan *soft skill* pada mahasiswa dapat dicapai melalui proses pembelajaran di kelas. Hal yang paling dasar untuk dilakukan adalah mengganti metode *teacher-centered learning* (TCL) menjadi *student-centered learning* (SCL) dan membuat silabus-silabus penilaian yang berdasarkan pada konsep pengembangan *soft skill* mahasiswa. Penilaian terhadap mahasiswa dapat dilakukan berdasarkan aspek *soft skill* apa saja yang telah dicapai kemudian dilakukan *mapping* setiap semester untuk melihat *progress* atau kemajuan yang telah dicapai. *Mapping* dilakukan untuk mengetahui lubang apa saja yang terdapat dari penerapan proses sebelumnya agar dapat diperbaiki dalam perencanaan

kurikulum dan silabus penilaian selanjutnya. Beberapa hal yang dapat diterapkan untuk menunjang *student centered learning* (SCL) sebagai berikut (Sailah, 2008).

a. *Small Group Discussion*

Soft skill yang diasah apabila mahasiswa sering diminta untuk melakukan diskusi secara mandiri adalah mahasiswa dapat lebih terbuka dalam mengemukakan pemikirannya. Mereka akan dapat belajar cara mengungkapkan pikirannya secara terstruktur, mendengarkan pendapat orang lain, menerima pendapat orang lain, menangani perbedaan pendapat, *public speaking*, *problem solving*, dan berpikir kritis. Mahasiswa tentu akan secara tidak sadar mempelajari bentuk-bentuk *soft skill* ini ketika diharuskan berada dalam suatu forum diskusi skala kecil dan diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.

b. *Role Play & Simulation*

Permainan peran dan simulasi akan membantu mahasiswa untuk membangun kreativitas, fleksibilitas, dan pembicaraan yang terstruktur. Meniru peran orang lain atau suatu peran yang telah ditentukan akan membuat mahasiswa lebih memerhatikan kecakapan verbal, gestur tubuh, dan pemikiran spontan yang harus diolah dan dilakukan ketika menghadapi suatu situasi yang tidak terduga. Begitupun dengan simulasi, yang mana digunakan untuk melatih suatu situasi yang akan terjadi di masa depan. Simulasi akan memicu mahasiswa untuk membuat keputusan yang cepat, menyoroti suatu kegagalan atau hambatan dari perilaku atau ucapan yang dilakukan, manajemen waktu, dan *planning* perilaku atau kegiatan yang lebih terstruktur.

c. *Case Study*

Studi kasus biasanya melibatkan suatu analisis kritis dan mendalam terhadap suatu kejadian atau peristiwa. Mempelajari suatu hal atau kasus baru akan membuat mahasiswa membuka kemampuan untuk berpikir logis, mengasah kemampuan pencarian informasi, kemampuan *crosscheck*, meningkatkan rasa ingin tahu, dan kemampuan pemecahan masalah. Beberapa *soft skill* yang berhubungan dengan kognisi individu akan dapat diasah apabila menerapkan studi kasus.

d. *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan sebuah model pembelajaran yang berbasis pada pelibatan kemampuan individu dalam mencari dan menemukan suatu konsep pembahasan secara logis, kritis, dan sistematis. *Soft skill* yang akan didapatkan individu dalam *discovery learning* meliputi kemampuan menemukan dan menerima informasi baru, kemampuan berpikir logis dan kritis, peningkatan *curiosity*, serta kemampuan penyimpulan suatu hal.

e. *Self-Directed Learning*

Self-directed learning (SDL) merupakan sebuah proses pembelajaran dimana individu sebagai peserta didik dilibatkan langsung dalam penentuan cakupan pembelajaran sekaligus menjadi pemegang kendali dalam menemukan dan menyimpulkan hasil belajar (Kirkman, 2007). Metode *self-directed learning* (SDL) ini akan membuat individu menumbuhkan inisiatif, manajemen diri dan waktu, kemandirian individu, membuat keputusan untuk dirinya sendiri, dan memilih serta menerapkan strategi pembelajaran versinya sendiri (Astawan, 2010).

f. *Cooperative Learning*

Konsep utama *cooperative learning* adalah menempatkan peserta didik dengan nilai akademis yang lebih tinggi dan peserta didik dengan nilai akademis yang lebih rendah didalam suatu kelompok yang sama. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan rasa empati dan peduli, kemampuan berinteraksi, kemampuan mengutarakan pendapat, kemampuan menerima pendapat, dan banyak lainnya. Disamping meningkatkan pembentukan *soft skill* pada individu, pembelajaran kooperatif juga akan memunculkan kerataan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik antara satu dengan yang lain.

g. *Collaborative Learning*

Proses pembelajaran ini memiliki inti yang hampir sama seperti diskusi grup dimana peserta didik diminta bergabung dengan peserta didik lain untuk membahas atau menemukan suatu topik pembelajaran. Proses ini nantinya akan mengasah kemampuan eksplorasi, kemampuan komunikasi, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berinteraksi, dan lain sebagainya.

h. *Contextual Teaching Learning*

Contextual Teaching Learning (CTL) adalah suatu model pembelajaran yang menyediakan sarana kegiatan belajar peserta didik untuk mencari, mengolah, menemukan, dan menyimpulkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mengaitkannya dengan lingkungan atau kehidupan aktual siswa (Komalasari, 2012). *Contextual Teaching Learning* (CTL) memiliki tujuh komponen spesifik, yakni konstruktivisme (*constructivism*), penemuan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), komunitas belajar (*learning community*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian asli (*authentic assessment*) yang menunjang pengadaaan *soft skill* seperti berpikir logis, kreativitas, interaksi sosial, kemampuan komunikasi, dan lain sebagainya (Trianto, 2007).

i. *Project-Based Learning*

Project-Based Learning (PBL) merupakan sebuah model yang menitikberatkan pada eksistensi pembuatan proyek atau kegiatan sebagai media dalam proses pembelajarannya. *Soft skill* yang dapat diperoleh dalam model pembelajaran ini adalah kemampuan pemecahan masalah, kemampuan interpretasi, kemampuan eksplorasi, kemampuan koordinasi dan komunikasi, kreativitas, *problem solving*, dan lain sebagainya.

j. *Problem-Based Learning & Inquiry*

Seperti namanya, *problem-based learning & inquiry* akan menempatkan sebuah permasalahan sebagai pokok bahasan pembelajaran. Peserta didik akan diminta untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi atau alternatif terhadap masalah yang telah diberikan. Peserta didik akan mampu menganalisis faktor penyebab masalah dengan kemampuan eksplorasi dan evaluasi, menemukan masalah dengan kemampuan berpikir kritis, serta menemukan solusi dengan kemampuan pemecahan masalah.

4.2 Pembahasan

Dari beberapa penelitian yang sudah dianalisis sebelumnya, *softskill* memang sangat penting untuk kemampuan individu, terutama pelajar. Dengan adanya *softskill* dalam diri pelajar, ia akan dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan dengan cara yang semakin beragam. Menurut Muhmin (2018), sebagai salah satu produsen yang menyediakan tenaga kerja di era globalisasi ini, penerapan kurikulum atau metode pembelajaran yang berbasis pada *soft skills* merupakan suatu keharusan

untuk diterapkan di dunia perguruan tinggi agar bisa sesuai dengan dunia kerja. Interaksi interpersonal juga akan meningkat menghasilkan koneksi yang lebih luas dan hasil diskusi yang maksimal. Pada pengembangan *softskill*, pelajar didorong melakukan hal yang memiliki tujuan melatih kemampuan spesifik yang merujuk pada hard skill dan berguna pada persiapan masuk dunia kerja. *Softskill* dan *hardskill* ini harus ditanamkan secara seimbang pada pelajar untuk menciptakan kemajuan seorang pelajar yang berkualitas. Pada dunia pekerjaan menyediakan tenaga kerja yang berada di era globalisasi sehingga pada suatu institusi pendidikan harus mampu mengembangkan potensi soft skill yang maksimal agar dapat memenuhi kebutuhan pada dunia kerja. Untuk mendapatkan pelajar yang memiliki *soft skill* institut pendidikan harus dapat mencetak lulusan yang memiliki kompetensi yang optimal mengenai pengembangan soft skill nya.

Manusia perlu merevitalisasi dirinya untuk mengejar ketertinggalan dan adaptif terhadap perubahan di zaman yang serba cepat ini (Sharon, 2019). Dalam pengembangan soft skill ini dibutuhkan pelatihan di bidang pelajaran yang diharapkan tidak hanya memiliki kemampuan kanya saja tetapi juga memiliki kemampuan yang patut dia apresiasi kepada jenjang yang berikutnya. Dalam soft skill ini seorang mahasiswa atau pelajar dituntut untuk melakukan pembelajaran atau diskusi secara mandiri dan dapat lebih memiliki pemikiran yang terbuka atau leluasa untuk mengemukakan sebuah pendapat atau inspirasi. Tidak hanya mengenai pengetahuan ataupun pemikiran yang terbuka softskill ini juga mempelajari mengenai bagaimana cara berfikir secara struktur dan dapat mendengarkan pendapat orang lain, meningkatkan public speaking, problem solving, dan memiliki pemikiran yang kritis.

Pengembangan soft skill ini harus memiliki perubahan dalam metode pengajaran yang awalnya Langkah awalnya adalah dengan mengubah sistem pembelajaran yang sebelumnya berada dalam konsep teacher based learning (TCL) menjadi student based learning (SBL). Perubahan ini akan membuat pelajar lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan baik melalui media verbal dan non verbal. Selain itu, dukungan silabus penilaian yang telah dirancang oleh kurikulum dengan mengedepankan penguasaan soft-skill akan membantu pelajar untuk lebih menguasai kemampuan-kemampuan soft skill yang dibutuhkan.

5. Kesimpulan

Pengembangan *soft skill* sangat krusial bagi pelajar yang nantinya akan menjadi pengendali tatanan masyarakat selanjutnya. Karena sifatnya yang penting dan bermanfaat, maka sudah sepatutnya kemampuan ini diasah sejak masa sekolah, yang mana para pelajar juga menghabiskan banyak waktu dan mempelajari *hardskill* disana. Pengembangan *softskill* sudah sepatutnya dimasukkan kedalam kurikulum dan mendapat kolom penilaian sendiri. Cara-cara pengembangannya juga sudah seharusnya dipraktekkan sehari-hari selama proses pembelajaran, contohnya adalah pengalihan dari *teacher-centered learning* (TCL) menuju *student-centered learning* (SBL). Dengan ini, diharapkan *soft skill* dari para peserta didik akan lebih terasah dan peserta didik pun mengambil peran yang besar bagi keberlangsungan proses belajar-mengajar sendiri. Apabila kemampuan *soft skill* dapat berimbang dengan *hardskill*, maka kualitas sumber daya manusia di masa depan pun akan meningkat.

Rujukan

- Fallon, Nicole. 2015. *Soft Skills Matter: Can They Be Taught?* New York: Business News Daily Assistant Editor.
- Handayani, N. N. L. (2017). Pengaruh Model Self-Directed Learning terhadap Kemandirian dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 3 Singaraja . *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1), 10-19. Diakses pada tanggal 28 Maret 2022 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/11957>
- Komalasari, K. (2012). The Effect Of Contextual Learning in Civic Education on Student's Civic Skills. *International Journal for Educational Studies*, 4(2), 179-190. <https://journals.mindamas.com/index.php/educare/article/view/255>
- LaFrance, Aricia E. Helping Students Cultivate Soft Skills. Diakses pada 2 April 2022, dari http://www.ncda.org/aws/NCDA/pt/sd/news_article/7010/_PARENT/layout_details_cc/false
- Muhmin, A. H. (2018). Pentingnya Pengembangan Soft Skills Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Forum Ilmiah Indonesia*, 15(2), 330-338. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Formil/article/view/2368>
- Widiyanto (2017) Jurnal: Peranan Soft Skill dan Minat Baca Terhadap Kemampuan Menulis Eksposisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Diakses pada 2 April 2022, dari <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/492>