

[Type text]

Esti Sarjanti, Peningkatan Softskill Mahasiswa ...

PENINGKATAN *SOFTSKILL* MAHASISWA PADA MATERI SISTEM SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN MEDIA *MINDSCAPE* DAN DISKUSI KOOPERATIF

Esti Sarjanti

ABSTRACT

This research was aimed at improving students softskill on the topic of social system through cooperative discussion and mindscape learning. This action research was done in two cycles and meant to get data on lecturers and student activity as well as the softskill of 45 PGSD students of University Muhammadiyah Purwokerto. The data include their initiatives, integrity, self concept, creativity, critical-thinking ability, commitment, learning motivation. Data was taken through observation and analyzed descriptively to know their learning activities which were categorized from less active to active, while the softskill was categorized from lacking to good. The result showed that lecturers activity which were already good were able to improve the students softskill in the aspect of integrity/ cooperating ability, learning commitment and motivation. The other aspect of students softskill were still in medium level category and needed to be improved.

Key words: *softskill, cooperative, dan mindscape*

Pendahuluan

Proses pendidikan tenaga kependidikan hendaknya diarahkan pada pembentukan pribadi yang utuh, yaitu sosok kepribadian yang memiliki *soft skills* dan *hardskills* yang baik. *Soft skills* berkaitan dengan kecakapan non jasmani yang sangat penting untuk meraih kesuksesan, sedangkan *hardskills* berkaitan dengan kecakapan jasmaniyah. Terlebih lagi untuk calon guru Sekolah Dasar (SD) yang akan menjadi panutan bagi pembentukan sikap dan perilaku anak didik.

Dra. Esti Sarjanti, M.Si. adalah staf pengajar tetap pada Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

[Type text]

Esti Sarjanti, *Peningkatan Softskill Mahasiswa ...*

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa perilaku mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP UMP tahun 2008/2009, berdasarkan pengalaman pada pertemuan awal tampak masih kurang dalam hal inisiatif baru, kebanyakan masih *wait and see*, memiliki konsep dan kerangka kerja yang jelas, komitmen (misalnya ketepatan hadir perkuliahan), serta komunikasi dan interaksi belajar sesama, rasa toleransi dan menghargai pendapat orang lain, dan merasa materi terlalu banyak dan sulit. Gejala tersebut di atas menunjukkan bahwa *softskills* mahasiswa masih kurang, oleh karenanya perlu ditingkatkan dan segera ditangani secara serius, agar terbentuk karakter pendidik yang individualisme, inkonsisten, bekerja pada fokus tugas yang berkembang secara optimal. Selain itu dosen yang masih dominan dan kurang memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran dapat menjadi penghambat pengembangan *softskill* mahasiswa.

Proses belajar mengajar adalah hal penting yang menjadi penentu keberhasilan dalam pendidikan, maka desain pembelajaran yang disusun oleh dosen seharusnya mampu memfasilitasi berkembang kemampuan *softskills* peserta didik secara optimal, terutama kemampuan mengembangkan sikap keberanian yang didasari atas kebenaran, sikap peduli terhadap sesama yang diwujudkan dalam bentuk kerjasama dan tolong menolong, sikap jujur, disiplin, komitmen, penuh vitalitas, kritis, kreatif, inisiatif, komunikatif dan tekun. Peningkatan *softskills* mahasiswa yang dilakukan secara terpadu dengan materi perkuliahan yang menjadi *dasar* bagi matakuliah yang lain, kontinyu dan kolaboratif lintas tenaga pengajar, akan dapat mengontrol perkembangan *soft skills*nya secara efektif.

Materi Sistem Sosial, menjadi salah satu ilmu dasar dalam pembentukan perilaku kehidupan bermasyarakat yang membahas masalah konsep dasar ilmu sosial, tempat dan ruang, serta permasalahan sosial yang semakin kompleks merupakan matakuliah yang tepat untuk membangun *softskills* mahasiswa khususnya karakter pendidik yang inisiatif, integritas, memiliki konsep dan kesadaran diri, kreatif, berpikir kritis, komitmen, penuh vitalitas, handal, sosial, dan komunikatif. Salah satu pendekatan dan metode mengajar yang dipandang cocok untuk meningkatkan kemampuan *softskills* mahasiswa adalah menggunakan media *Mindscape* dan Diskusi kooperatif. Agar dihasilkan *softskills* dengan baik maka sebelumnya perlu disiapkan Silabi, SAP, buku acuan, model pembelajaran yang benar-benar berpandu.

Pembelajaran dengan menggunakan media *Mindscape* dan diskusi merupakan tugas yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa untuk menyusun *rancangan pelajaran visual* (pemetaan visual atau poster) dan makalah yang dipresentasikan. Tugas ini menuntut minat baca, melatih menyusun makalah dan rancangan visual, serta melatih keterampilan mengkomunikasikan pengetahuan yang dapat mendorong mahasiswa untuk komitmen, berani, kreatif, komunikatif, kerjasama dalam tugas dan tanggungjawab, melatih mahasiswa bekerja secara efektif, karena dituntut belajar mandiri menelaah buku-buku teks/ajar yang relevan dan mengamati kondisi sosial

[Type text]

Esti Sarjanti, Peningkatan Sofskill Mahasiswa ...

sesungguhnya. Kemampuan mahasiswa menuangkan pelajaran secara *visual* memudahkan penerapannya kedalam pemecacahan masalah dan pemikiran kritis serta pemanfaatan teknologi informasi sebagai calon guru akan terbina dengan penyusunan rancangan visual dan makalah yang harus dipresentasikan.

Presentasi dikembangkan untuk melatih sikap kerja sama yang *interpedence* sehingga tidak didominasi oleh mahasiswa yang pandai saja, tetapi mendorong kemampuan belajar bersama. Secara keseluruhan aktivitas tersebut diharapkan dapat memfasilitasi terbentuknya *softskills* mahasiswa sebagai calon pendidik yang profesional dan mengarungi dunia yang rumit.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pengembangan inovasi ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
Semakin terbukanya peluang mahasiswa untuk mengembangkan *softskills*nya khususnya yang terkait dengan kemampuan memahami konsep sistem sosial.
2. Manfaat Bagi Dosen
 - a. Masukan bagi dosen sebagai bahan pengajaran khususnya dosen Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - b. Mendorong kreativitas dosen dalam mengajar materi sistem sosial
 - c. Sebagai dasar penelitian lanjutan.
3. Manfaat Bagi Program Studi
Program studi akan memperoleh kekayaan khasanah melalui penggunaan media *Mindscape* dan diskusi kooperatif sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan.

Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Belajar dan Pembelajaran

Skinner (Dahar, 1996) berpendapat bahwa belajar adalah proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Seseorang dikatakan belajar karena terjadi perubahan tingkah laku akibat stimulus dari luar yang melibatkan proses kognitifnya. Demikian Muhammad Ali (1984 : 4-5) menyatakan bahwa ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar yaitu : a. perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, artinya setiap individu yang belajar akan merasakan suatu perubahan terjadi pada dirinya, b. perubahan dalam belajar bersifat fungsional, artinya perubahan yang terjadi pada diri individu akan berguna bagi kehidupannya karena perubahan itu akan berlangsung secara terus-menerus dan tidak statis, c. perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, artinya perubahan itu akan terus bertambah dan terarah untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, d. perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, artinya perubahan yang terjadi bersifat

[Type text]

Esti Sarjanti, *Peningkatan Sofskill Mahasiswa ...*

menetap atau permanen, e. perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, artinya perubahan yang terjadi ada tujuan yang ingin dicapai, f. perubahan mencakup keseluruhan aspek tingkah laku.

Jerome S. Bruner (Slavin, 2000:260) menganggap bahwa belajar dengan penemuan berarti mencari pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memperoleh hasil yang lebih baik. Berusaha mencari sendiri pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya akan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna, bukan sekadar pengetahuan hafalan yang tidak dimengerti maknanya, melalui partisipasi aktif agar memperoleh pengalaman dan melakukan eksperimen yang memungkinkan mereka untuk menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip materi.

Menurut Von Glasersfeld (Suparno, 1997) mengajar adalah membantu seseorang berpikir secara benar dengan membiarkannya berpikir sendiri. Jadi guru hanya berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik. Implikasi konstruktivistik terhadap pembelajaran, tugas guru adalah membantu siswa agar mampu mengkonstruksi pengetahuannya. Ausubel (Dahar, 1996:259) menambahkan, agar pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna, maka proses belajar juga harus bermakna. Belajar akan bermakna bila dalam proses belajar informasi baru dihubungkan dengan struktur pengetahuan yang sudah dimiliki seseorang yang sedang belajar. Guru berfungsi sebagai fasilitator, yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung agar siswa dapat mewujudkan kemampuan belajarnya.

Pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran, menerapkan pembelajaran kooperatif secara luas, berdasarkan teori siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Vigostky (Slavin, 2000:256) menyarankan sikap kooperatif dalam proses belajar sehingga siswa dapat berinteraksi dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi pemecahan masalah yang efektif di dalam daerah pengembangan masing-masing. Kemudian menurut Pontecorvo (Nur, 2000), penekanan pada hakikat sosial dalam belajar dan penggunaan kelompok sejawat untuk memodelkan cara berfikir yang sesuai dan saling mengemukakan serta meluruskan kekeliruan pengertian atau miskonsepsi diantara mereka sendiri merupakan unsur kunci dari konsepsi Piaget dan Vigostky. Menurut Kourilsky dan Wittrock (Slavin, 2000), model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivis akan efektif bila disajikan dengan pembelajaran kooperatif, dimana terjadi proses mental siswa untuk mencari keseimbangan kognitif dengan dorongan dari interaksi berfikir siswa lain.

2. *Media Mindscape*

McGuines (2003) menyatakan bahwa *Mindscape* merupakan media berupa gambar-gambar dan kata-kata yang dirancang sebagai alat untuk menyampaikan

[Type text]

Esti Sarjanti, *Peningkatan Sofskill Mahasiswa ...*

gagasan atau ide, penggunaan alat ini memungkinkan seseorang mampu meningkatkan keterampilan berpikir dengan banyak cara, melihat sebagian atau keseluruhan serta memperhatikan hubungan antar ide (Nancy Margulies dan Christine Valenza, 2005 dalam Hartati Widiastuti. 2008).

Simbol-simbol dan gambar yang mengkspresikan makna khusus dalam *mindscape* telah digunakan oleh berbagai disiplin ilmu seperti sains, matematika, musik, dan tarian. Gambar visual memadatkan banyak sekali informasi dan seringkali lebih mudah dipahami tanpa memandang status usia dan budaya. Menurut David Hyerly (dalam *visual tools for conructing knowledge*) menyatakan bahwa Penggunaan alat visual menimbulkan pergeseran dalam dinamika ruang kelas dari pembelajaran pasif ke pembelajaran interaktif yang dapat dilihat semuanya (Nancy Margulies dan Christine Valenza, 2005 dalam Hartati Widiastuti. 2008).

Proses pengembangan dan menggunakan penyusunan gambar telah ditujukan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa dan ketrampilan berpikir berurutan lebih tinggi (IARE 2003 dalam Nancy Margulies dan Christine Valenza, 2005 dalam Hartati widiastuti. 2008), dari 29 studi hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan penyusunan gambar (seperti Mindscapes, peta pikiran dan pencatatan visual lainnya) dapat membantu siswa : a. menggali gagasan, b. mengembangkan, mengorganisir dan mengkomunikasikan gagasan, c. melihat koneksi, pola dan hubungan, d. memeriksa dan berbagai pengetahuan sebelumnya, e. mengembangkan kosa kata, f. memberikan garis besar aktivitas proses menulis, g. menonjolkan gagasan penting, h. mengelompokkan ate membuat kategori konsep, ide dan informasi, i. memahami peristiwa dalam cerita ate buku, j. meningkatkan interaksi sosial dan memudahkan kerja kelompok, k. mengarahkan kaji ulang dan penelitian, l. meningkatkan ketrampilan dan strategi memahami bacaan, m. memudahkan mengingat dan mempertahankan ingatan Selain itu *mindscape* bermanfaat dalam memecahkan masalah, perencanaan acara, mengatur (dan mencapai) tujuan, dan menyiapkan serta memberikan laporan lisan atau tertulis, menjadikan hubungan lebih efektif.

3. Pembelajaran Diskusi Kooperatif dasn Media *Mindscape*

Belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok, karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif, sehingga memungkinkan adanya terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan interpedensi efektif di dalam kelompok. Pola hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa, untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok. Dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama secara kolaboratif dan membentuk untuk memahami suatu materi, memeriksa, dan

[Type text]

Esti Sarjanti, Peningkatan Sofskill Mahasiswa ...

memperbaiki pekerjaan teman serta kegiatan lainnya dengan tujuan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi.

Selain itu, dalam belajar kooperatif memungkinkan adanya komunikasi dan interaksi yang lebih berkualitas antara siswa dengan siswa dalam kelompok maupun antara siswa dengan siswa antar kelompok dan guru dapat berperan sebagai motivator, fasilitator dan moderator. Selain itu siswa ditempatkan pada peran yang sama untuk mencapai tujuan belajar, penguasaan materi pelajaran dan keberhasilan belajar, yang dipandang tidak semata-mata ditentukan oleh guru, tetapi merupakan tanggung jawab bersama, sehingga akan mendorong tumbuh dan berkembangnya rasa kebersamaan dan saling membutuhkan diantara siswa.

Johnson dan Johnson (1984) mengemukakan empat elemen dasar dalam pembelajaran kooperatif yang juga merupakan ciri-ciri belajar kooperatif adalah, (1) adanya saling ketergantungan secara positif, (2) adanya interaksi tatap muka secara langsung, (3) adanya akuntabilitas individu dan (4) adanya keterampilan menjalin hubungan interpersonal. Keempat elemen dasar dalam pembelajaran kooperatif yang dikemukakan Johnson dan Johnson diuraikan oleh Scott (1992 : 31) sebagai berikut:

- a. Saling ketergantungan positif. Siswa harus memiliki persepsi “berenang atau tenggelam bersama”.
- b. Adanya interaksi tatap muka secara langsung. Siswa belajar dengan saling bertatap muka, berhadapan dan berinteraksi secara langsung, sehingga siswa harus mengembangkan komunikasi yang efektif dan efisien.
- c. Adanya akuntabilitas (tanggung jawab individu). Setiap anggota dalam kelompok harus mempelajari materi secara tuntas, dalam hal ini ketuntasan belajar, belajar kooperatif tidak berbeda dengan belajar tuntas.
- d. Adanya keterampilan menjalin hubungan interpersonal. Dalam hal ini keterampilan sosial, seperti tenang rasa, bersikap sopan terhadap teman termasuk dalam mengkritik ide orang lain, berani mengemukakan pendapat dan mempertahankan pendapat (ide) serta berbagai ketrampilan sosial lainnya.

Pembelajaran kooperatif bisa disebut sebagai metode aktif dan alami dan kerjasama diketahui dapat meningkatkan pembelajaran dalam beberapa hal. Siswa lemah (*weak student*) yang belajar sendiri akan menyerah ketika mendapatkan kesulitan, sementara jika belajar bersama dia akan terus bisa melanjutkan belajarnya. Siswa yang kuat (*strong student*) akan membantu dalam menjelaskan dan menerangkan materi-materi yang dipelajari, sehingga tujuan dibentuknya kelompok-kelompok kecil pada pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar.

Penggunaan media *mindscape* dan diskusi kooperatif juga termasuk pembelajaran kooperatif menuntut kemampuan mahasiswa untuk mengkonstruksi gagasan secara mandiri dan mengkomunikasikannya secara ilmiah serta dapat dipertanggungjawabkan. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, terdiri 4-5

[Type text]

Esti Sarjanti, Peningkatan Softskill Mahasiswa ...

orang dengan subjek masing-masing yang berbeda. Tiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya kepada siswa lain. Siswa lain (yang tidak mempresentasikan *mindscapenya*) diharapkan memberikan umpan balik (*feed back*) dan juga membuat rancangan pemetaan pikiran sebagai bahan untuk balikan, sehingga terjadi proses diskusi dalam pemecahan masalah. Kesuksesan kelompok (yang presentasi) sangat bergantung dari kelompok lainnya dan sebaliknya, artinya kelompok yang presentasi diharapkan mampu mengkomunikasikan suatu subjek dengan baik sehingga bisa diterima kelompok lain. Kelompok lain pun bertanggung jawab memberikan balikan.

4. Kecakapan Individu (Soft Skills)

Soft skills adalah kemampuan tak terlihat untuk mencapai sukses (Pratiwi: 2005). *Soft skills* merupakan bentuk kecerdasan ganda otak kanan dan kiri secara simultan yang membentuk sebuah energi misterius dan berpengaruh terhadap perilaku individu. Adapun ciri-ciri yang dominan dari *soft skills* yaitu: a. inisiatif, b. integritas/kerjasama c. memiliki konsep dan kesadaran diri, d. kreatif, e berpikir kritis, f. komitmen, g. motivasi belajar Pratiwi (2005).

Penggunaan media *Mindscape* dan diskusi kooperatif, akan mendorong mahasiswa terlibat secara aktif mempersiapkan perkuliahan, memberdayakan sumber-sumber belajar dan media pembelajaran serta, akan menuntun siswa untuk menemukan dan memahami konsep dengan baik dan mampu mengkomunikasikannya. Mahasiswa termotivasi untuk berfikir kritis sekaligus terjadi proses sosial dengan mahasiswa lain sehingga akan dapat melatih kemampuan komunikasi, kemampuan menghargai pendapat, dan kemampuan bekerjasama. Hal ini sangat penting mengingat perlunya proses pendidikan dalam pembelajaran.

Metode Penelitian

1. Subjek Pembelajaran

Adapun yang menjadi subjek dalam pembelajaran ini adalah mahasiswa PGSD FKIP UMP tahun akademik 2007/2008 Semester Gasal untuk kelas A. Alasan pemilihannya adalah karena kelas tersebut memiliki *softskills* yang masih memerlukan peningkatan.

a. Analisis awal-akhir (*Front-end analysis*)

Dalam tahap ini peneliti mendiskusikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial umumnya dan khususnya materi sistem sosial. Dalam diskusi terungkap bahwa dalam pembelajaran IPS mahasiswa cenderung pasif, dosen lebih dominan menjelaskan dengan cermah, materi terlalu banyak dan cenderung teoritis, dosen kurang memberikan contoh sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Pada akhir diskusi disepakati jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti menawarkan untuk merancang peningkatan *softskill*

[Type text]

Esti Sarjanti, Peningkatan Softskill Mahasiswa ...

mahasiswa melalui pembelajaran menggunakan media *mindscape* dan diskusi kooperatif, yang dianggap cocok.

b. Analisis mahasiswa

Pada tahap ini peneliti menganalisis tentang kemampuan dan latar belakang mahasiswa. Di Prodi PGSD kemampuan mahasiswa memiliki kemampuan homogen yaitu rendah, sedang dan tinggi menyebar merata di setiap kelas berdasarkan rata IPK tahun akademik 2007/2008, kelas A relatif baik dibandingkan dengan kelas lain, yaitu : 2,98, sehingga menunjang mahasiswa untuk lebih berprestasi dan memiliki *softskill* yang lebih tinggi. Dalam pembelajaran menggunakan media *mindscape* dan diskusi kooperatif melatih mahasiswa untuk berani menyatakan pendapat/ide/gagasan, menghargai pendapat orang lain dan menanggapi dan menyampaikan pertanyaan dengan baik, oleh karenanya diperlukan kemampuan dan ketrampilan khusus dari mahasiswa. Bila diterapkan pada mahasiswa yang berkemampuan kurang maka pembelajaran akan berjalan kurang bermakna, sehingga mahasiswa PGSD kelas A dipilih sebagai tempat penelitian yang cocok untuk meningkatkan *softskill*.

2. Tahap 2. Rancangan (Design)

Pada tahap ini terdapat 2 langkah, yaitu : penyusunan instrumen observasi, dan pemilihan media

- a. Penyusunan instrumen observasi. Instrumen ini digunakan untuk menjangkau *softskill* mahasiswa dan aktivitas dosen. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah : lembar pengamatan aktivitas mahasiswa, lembar pengamatan *softskills* mahasiswa, lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran dosen, Angket respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran
- c. Pemilihan media untuk penyajian materi kuliah dipilih adalah *mindscape* yang berhubungan dengan bahasan, Silabi, SAP, Buku acuan, dan lembar observasi.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan cara pengamatan yang dilakukan dalam 4 pertemuan pada dua siklus. Untuk setiap pertemuan meliputi : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi-evaluasi, 4) refleksi di rinci sebagai berikut :

1). Tahap Perencanaan Pengembangan

Action yang dilakukan untuk mengetahui *soft skills* mahasiswa adalah melalui penerapan pembelajaran dengan media *mindscape* dan Diskusi kooperatif. Beberapa persiapan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah : Menentukan pokok bahasan yang akan dijadikan bahan kajian, Menyusun instrumen pemantauan *soft skills*, Membentuk kelompok –kelompok belajar 3-4 mahasiswa, Menyiapkan lembar observasi aktivitas mahasiswa dan dosen, Menyiapkan lembar respon terhadap pembelajaran, Menyediakan media pembelajaran yang diperlukan (laptop, LCD), Tim Peneliti melakukan diskusi untuk menyamakan persepsi, Membuka konsultasi

[Type text]

Esti Sarjanti, *Peningkatan Softskill Mahasiswa ...*

penyusunan *Mindscape*, Menyiapkan tustel/tape recorder/handy camp untuk membantu observasi

2). Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan 2 siklus dalam 4 pertemuan, setiap akhir pertemuan dilakukan *assesment* terhadap perkembangan *softskills*. Pada tahap ini dosen melakukan pembelajaran dengan tugas mempresentasikan media *mindscape* dan diskusi kooperatif yang dituangkan dalam bentuk langkah-langkah kegiatan dosen-mahasiswa seperti yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Rencana Pelaksanaan Tindakan

Tahap	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa
Kontrak belajar	1. Memimpin deal perkuliahan 2. Membentuk kelompok belajar 3. Membagi tugas / materi perkelompok belajar	Merespon tugas dalam kelompok
Bimbingan/ Konsultasi	Membimbing penyusunan <i>mindscape</i>	Melakukan penyusunan <i>mindscape</i>
Presentasi <i>mindscape</i>	Mengatur teknik presentasi, yang memungkinkan mahasiswa melakukan sinergi	Melakukan presentasi
Diskusi Kooperatif	Mengatur lalu lintas pembicaraan / interaksi belajar	Melakukan tanyajawab
Improvisasi	Melakukan review dan penegasan terhadap informasi kunci berdasarkan tujuan pembelajaran	Merespon secara aktif

3). Observasi-Evaluasi

Observasi dilakukan melalui pemantauan terhadap pelaksanaan dan hasil tindakan dengan menggunakan tape recorder/tustel/handy camp, lembar observasi dan catatan lapangan yang telah disiapkan. Observasi terhadap dosen dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang dimaksudkan agar dapat menjangring informasi tentang keterampilan dosen dalam mengimplementasi pembelajaran dengan tugas presentasi dan diskusi kooperatif. Hasil amatan diperlukan untuk menjadi masukan dalam mengendalikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan prosedur kegiatan belajar mengajar yang direncanakan.

Observasi terhadap aktivitas mahasiswa selama kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang dimaksudkan agar dapat menjangring informasi tentang keterlaksanaan presentasi menggunakan media *mindscape* dan diskusi kooperatif dalam pembelajaran sesuai dengan apa yang dirancang pada tahap perencanaan. Untuk mengamati perkembangan *softskills* bagi mahasiswa dilakukan dengan lembar observasi dan catatan lapangan melalui pemantauan hasil bimbingan, presentasi dan diskusi kooperatif untuk setiap siklusnya. Adapun Objek dan prosedur amatannya adalah Tabel 2.

Esti Sarjanti, Peningkatan Sofskill Mahasiswa ...

Tabel 2. Objek dan Prosedur Amatan

No	Objek Amatan	Prosedur Amatan
01	<p>Siswa a. Aktivitas Mahasiswa</p>	<p>Aktivitas mahasiswa diukur dengan lembar pengamatan. Adapun yang bertugas mengamati aktivitas siswa adalah pengamat 2. Untuk mempermudah pengamatan setiap meja dan tempat duduk siswa diberi kode responden.</p> <p>Setiap 5 menit, pengamat 2 melakukan pengamatan terhadap aktivitas responden dengan bantuan lembar observasi.</p> <p>Adapun indikator aktivitas mahasiswa (selanjutnya disebut aktivitas tugas presentasi dan diskusi kooperatif) yang diamati adalah: <i>A= Merespon tugas dalam kelompok, B= Melakukan tugas penyusunan mindscap, C= Melakukan presentasi, D= Melakukan tanya jawab, E= Merespon secara aktif,</i></p> <p>Untuk mempercepat pengamatan maka pengamat hanya mengisikan kode-kode aktivitas pada kolom responden yang bersangkutan.</p>
	<p>b. Softskills Mahasiswa</p>	<p><i>Softskills</i> mahasiswa diukur melalui lembar observasi belajar dan catatan lapangan untuk setiap pertemuan. Dalam hal ini yang bertugas mengamati dan melakukan pencatatan adalah dosen pengampunya (sebagai pengamat 1)</p> <p>Adapun indikator <i>soft skills</i> yang diamati adalah: <i>1) inisiatif, 2) integritas/ kerjasama 3) memiliki konsep dan kesadaran diri, 4) kreatif, 5) berpikir kritis, 6) komitmen, 7) motivasi belajar.</i></p>
02	<p>Aktivitas dosen</p>	<p>Aktivitas dosen diukur dengan lembar pengamatan, adapun yang bertugas mengamati aktivitas dosen adalah pengamat 2. Adapun faktor-faktor yang diamati adalah: <i>A= Kemampuan memimpin kontrak belajar, B= Kemampuan membimbing penyusunan mindscape, C= Kemampuan mengatur teknik presentasi, D= Kemampuan mengatur lalu lintas pembicaraan / interaksi belajar, E= Kemampuan melakukan review dan penegasan terhadap informasi kunci</i></p>

4). Refleksi

Dari hasil evaluasi selanjutnya dilakukan analisis terhadap proses kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan 1) kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran (kekuatan dan kelemahan), 2) aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran (peta proporsi aktivitas siswa) serta hasil pengamatan dosen pengampu dan catatan lapangan terhadap soft skills mahasiswa. Dengan menggunakan metode *root cause analysis* maka akan ditemukan keterkaitan antara faktor-faktor penyebab dan dampak yang ditimbulkan untuk kemudian dijadikan pijakan dalam merencanakan tindak lanjut.

[Type text]

Esti Sarjanti, *Peningkatan Sofskill Mahasiswa ...*

Rencana perbaikan dituangkan dalam perencanaan tindakan yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya.

2. Pengukuran Instrumen

a. Instrumen pengamatan mahasiswa dan dosen

Cara evaluasi tingkat aktivitas yang digunakan untuk mengolah hasil pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa dan dosen adalah dengan menggunakan rumus percentage of Agreement dari (Grinnel 1988, dalam Janet Trineke Manoy 1999) dimodifikasi. Menurut Borich (1994) aktivitas disebut aktif apabila persentase >75%. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$P = \frac{X_i}{N} \times 100 \%$$

Dengan : P = Persentase aktivitas

X_i = Frekuensi mahasiswa aktif i : A,B,C,D..

N = Jumlah mahasiswa

b. Instrumen pengamatan pengelolaan pengajaran

Untuk mengukur kemampuan dosen dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan presentasi *mindscap* dan kooperatif dilakukan melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan oleh dosen sejawat (sebagai anggota pengembang) atas dasar acuan dalam SAP, dengan tujuan untuk mengetahui ketepatan pelaksanaan dengan rencana sebelumnya. Penilaian kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran dikategorikan dari kurang hingga baik (Tabel 3).

Tabel 3. Indikator, Rentang Pengukuran dan Kriteria

No.	Indikator (Siswa)	Rentang (%)	Kriteria
01	Aktivitas mahasiswa dalam KBM (Aktivitas Presentasi, <i>Mindscap</i> dan Kooperatif)	$0 \leq x \leq 39$	kurang cukup aktif
		$40 < x \leq 69$	
		$70 < x \leq 100$	
02	Soft Skills Mahasiswa	$0 \leq x < 1$	kurang cukup baik
		$1 \leq x < 2$	
		$2 \leq x \leq 3$	
Indikator (Dosen)		Rentang	Kriteria
01	Rata-rata kemampuan dosen dalam mengimplementasikan KBM	$0 \leq x < 1$	Kurang Cukup Baik
		$1 \leq x < 2$	
		$2 \leq x \leq 3$	

c. Angket respon Mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan/pendapat/komentar mahasiswa terhadap komponen pembelajaran yang meliputi materi kuliah, perangkat pembelajaran, cara belajar dan cara dosen mengajar,

[Type text]

Esti Sarjanti, *Peningkatan Sofskill Mahasiswa ...*

juga dapat diketahui tentang minat mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran berikutnya.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Aktivitas mahasiswa selama Pembelajaran

Pelaksanaan setiap pertemuan diawali dengan terlebih dahulu bimbingan baik dalam menyusun *mindscope* maupun makalah. Pelaksanaan bimbingan ditetapkan dengan kesepakatan waktu. *Mindscope* yang dipandang sudah cukup mencerminkan baik format, isi materi, gambar/symbol sebagai bahan presentasi maka mendapatkan persetujuan kelayakan sebagai syarat memenuhi presentasi. Urutan presentasi didasarkan pada uraian materi sebagaimana yang telah ditetapkan pada silabi dan SAP.

Dalam mengimplementasikan pembelajaran di kelas pertama dosen melakukan penjelasan singkat tentang jalannya presentasi dan aturan yang diberlakukan dalam presentasi. Selanjutnya para presentator mempresentasikan *mindscope* yang dibuat dengan menggunakan OHP atau LCD. Selanjutnya mengatur jalannya diskusi dengan aturan yang telah ditetapkan. Di akhir pertemuan dosen melakukan improvisasi dengan ulasan singkat tentang evaluasi hasil presentasi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dalam melakukan presentasi dan memberikan penekanan kembali hal-hal penting yang diperoleh dari hasil diskusi dan pembahasan materi.

a. Aktivitas Mahasiswa

1). Aktivitas Mahasiswa Dalam Pembimbingan Penyusunan *Mindscope* Dari hasil observasi pada 4 pertemuan terhadap penyusunan *mindscope* dan makalah diperoleh bahwa ketepatan waktu dan pemilihan format dalam menyusun *mindscope* dan makalah termasuk kategori sangat baik. Artinya bahwa mahasiswa dapat menyusun *mindscope* dan makalah dengan format yang benar dan dapat menyelesaikan sebelum batas waktu yang telah ditetapkan. Akan tetapi pemilihan sumber belajar masih berkategori cukup artinya bahwa sumber belajar yang digunakan kurang *up to date* (menggunakan sumber belajar terbitan tahun lama), walaupun tingkat variasi sumber belajar sudah baik artinya bervariasi. Ketepatan isi gagasan, kepadatan makna sudah sesuai dengan silabi dan terkait dengan indikator capaian hasil belajar terutama kontekstualias, masalah dan sajiannya yaitu berkategori baik. Bahkan sudah ada beberapa contoh dan analogi yang sesuai dengan realita. Upaya merespon perbaikan juga dilakukan dengan baik sehingga dapat menyelesaikan tepat waktunya (Tabel 4).

Tabel 4. Aktivitas Mahasiswa Dalam Pembimbingan Penyusunan *Mindscope*

No	Indikator	Pertemuan				Rerata	Kategori
		1	2	3	4		
1	Ketepatan waktu	100	100	100	100	100	Sangat baik
2	Ketepatan format	100	100	100	100	100	Sangat baik
3	Ke <i>up to date</i> sumber belajar	60	70	70	65	66,25	cukup
4	Tingkat variasi sumber belajar	70	75	75	70	72,5	cukup

[Type text]

Esti Sarjanti, *Peningkatan Softskill Mahasiswa ...*

5	Ketepatan isi gagasan dg materi	75	75	80	70	75	baik
6	Kepadatan makna	65	75	75	75	72,25	cukup
7	Kecepatan dalam merespon perbaikan	70	80	80	75	76,25	baik
8	Kecermatan dalam merespon perbaikan	70	75	75	70	72,25	cukup
	Aktivitas mahasiswa					79,31	aktif

Sumber : Data primer 2008

2). Aktivitas Mahasiswa Dalam Pelaksanaan Presentasi dan diskusi

Adapun hasil observasi terhadap presentasi dan diskusi sebagai berikut: ketepatan dalam penggunaan kalimat, gaya bahsa dan intonasi berkategori cukup. Hal nampak dari susunan kalimat yang dipakai, sekalipun masih banyak penggunaan bahasa-bahasa yang seolah-olah seperti buku dan bahasa sehari-hari, namun demikian dengan penggunaan bahasa komunikasi menjadikan suasana diskusi menjadi menyenangkan. Penguasaan materi juga cukup, yang ditunjukkan dengan bagian sajian dan kebenaran konsep walaupun dalam beberapa hal masih terkesan *open books*. Sikap keterbukaan dalam menerima saran dan kritikan berkategori baik, hal ini nampak dari cara merespon masukan dari audience yang merasa senang dengan masukan yang ada, sekalipun terkadang masih ada upaya pembenaran dalam mempertahankan pendapatnya. Ketepatan dalam menanggapi permasalahan baik, hal ini nampak dari kepuasan audience dalam menjawab pertanyaan, walaupun dalam beberapa hal jawaban masih harus diperbaiki dan dilengkapi. Kecepatan dalam mengkritisi juga baik, hal ini nampak dari cara memberikan reaksi atas beberapa permasalahan yang berkembang misalnya dengan melakukan sanggahan atau menambahkan. Hasil observasi aktivitas mahasiswa dalam pelaksanaan presentasi dan diskusi (Tabel 5.)

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Mahasiswa Dalam Pelaksanaan Presentasi dan diskusi

No	Indikator	Pertemuan				Rerata	Kategori
		1	2	3	4		
1	Ketepatan memilih kalimat, gaya bahasa dan intonasi	65	67	68,8	70	67,7	Cukup
2	Penguasaan materi	70	67,5	70	70	69,4	Cukup
3	Sikap keterbukaan dlm menerima kritikan	74,5	67,5	72,5	72,5	71,7	Baik
4	Ketepatan dlm menanggapi permasalahan	73,8	68,8	75	71,3	72,2	Baik
5	Ketepatan dlm mengkritisi permasalahan	75	68,8	75	68,8	71,9	Baik

Sumber : Data primer 2008

b. Kemampuan *Softskill* Mahasiswa

Hasil pengamatan terhadap *softskill* mahasiswa melalui bimbingan, presentasi dan diskusi diperoleh hasil sebagai berikut : tingkat inisiatif mahasiswa berkategori cukup, hal ini nampak dari cara bertanya dalam proses bimbingan dan cara membuat *mindscapes* yang lebih komukatif. Demikian juga kualiatas kerjasama mereka semakin baik, dapat dilihat dari kekompakan dalam melakukan bimbingan dan pembagian tugas

[Type text]

Esti Sarjanti, Peningkatan Softskill Mahasiswa ...

serta dalam memberikan pertanyaan dan sanggahan. Walaupun kesiapan dalam pengajuan pertanyaan yang mewakili kelompok, masih nampak subyek yang ditunjuk secara acak dari kelompok tersebut belum siap sehingga dalam mengajukan pertanyaan mahasiswa masih membaca hasil diskusi terhadap pertanyaan yang diajukan.

Tingkat kreativitas juga cukup, hal ini nampak dari cara membuat *mindscope* yang sudah mulai nampak berkembang misalnya mewujudkan dalam bentuk gambar yang lebih nyata, bukan hanya dalam bentuk kalimat atau simbol. Tingkat berfikir kritis berkategori cukup, hal ini nampak dari cara menjawab pertanyaan pada saat melakukan bimbingan dan juga partisipasi dalam memberikan masukan sekalipun terkadang kualitas masukan masih perlu ditingkatkan. Komitmen dalam melakukan tugas berkategori baik misalnya nampak dari ketepatan waktu mengumpulkan tugas dan kesiapan dalam presentasi, proses bimbingan dan kehadiran kuliah. Motivasi belajar dan bekerja dalam tugas juga baik, hal ini terlihat dari antusias dalam bertanya, diskusi, pengumpulan tugas dan kehadiran kuliah (Tabel 6).

Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Softskill Mahasiswa

No	Indikator	Pertemuan				Rerata	Kategori
		1	2	3	4		
1	Inisiatif	2,25	1,7	2,25	2,7	1,95	cukup
2	Integritas/kerjasama	3	3	3	3	3	baik
3	Kreatif	2	2	2	2	2	cukup
4	Berfikir kritis	2,7	2	2,25	2,7	2,4	cukup
5	Komitmen	3	3	3	3	3	baik
6	Motivasi belajar	2	3	2	2	2,25	baik

Sumber : data primer 2008

2. Aktivitas Dosen Selama Kegiatan Pembelajaran

Aktivitas dosen selama kegiatan pembelajaran (Tabel 7) menunjukkan bahwa kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran dari setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan. Kemampuan dosen dalam mengimplementasikan pembelajaran memperoleh skor rerata 2,9 yang berarti bahwa kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran berkategori baik.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Dosen Selama Pembelajaran

No	Indikator	Jumlah Skor				Jml	Rerata
		1	2	3	4		
1	Pertemuan						
1	Mempersiapkan siswa dan apresiasi	2	3	3	3	11	2,8
2	Pengusaan Materi	2,5	2,6	3	3	11,1	2,9
3	Straregi Pembelajaran	2,2	2,4	3	3,2	10,8	2,7
4	Pemanfaatan sumber belajar dan Media	2	3	3,5	3,5	12	3
5	Pembelajaran memicu aktivitas mhs	2,7	3	3	3	11,7	2,9
6	Penilaian proses akhir	2,5	2,5	3	3	11	2,8
7	Penggunaan bahasa	3	3	3	3	3	3
8	Penutup	2	2	3	3	10	2,5
	Rerata	2,40	2,60	3,06	3,8	11,8	2,9

Sumber : Data primer 2008

Esti Sarjanti, Peningkatan Sofskill Mahasiswa ...

c. Respon Mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan, diisi oleh mahasiswa setelah kegiatan pembelajaran selesai. Rangkuman data respon mahasiswa terhadap komponen pembelajaran

Dari data angket (Lampiran 1) yang diberikan rerata 34 mahasiswa (76%) menyatakan senang terhadap komponen kegiatan pembelajaran yang meliputi materi kuliah, tugas terstruktur, kegiatan pretes dan postes, Model pembelajaran, Cara mengajar dosen. Mahasiswa menyatakan baru terhadap komponen kegiatan pembelajaran sebesar 38 mhs (85%). Hal baru bagi mahasiswa yaitu materi kuliah, Tugas terstruktur, Kegiatan pretes dan postes, model pembelajaran, cara dosen mengajar, Selain komentar senang dan baru, diperoleh juga data tentang pendapat mereka tentang keterampilan diskusi serta kesempatan mereka dalam mempraktekan keterampilan diskusi. Rerata menyatakan senang dengan kesempatan yang diberikan dosen dalam diskusi sebesar 40 mhs (88%) dan yang menyatakan senang mempraktikkan keterampilan berdiskusi sebesar 41 mhs (90 %). Mahasiswa yang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan *mindscape* dan berdiskusi pada materi berikutnya (98%). Tanggapan mahasiswa terhadap bahasa dalam instrumen yang menyatakan baik (44%), cukup (53%), rerata sebesar 96%. Adapun tanggapan mahasiswa dalam kemudahan dalam memahami materi dengan *mindscape* dan diskusi menyatakan sebesar (80%).

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran *minscape* dan diskusi kooperatif pada umumnya baik, namun demikian masih ada 20% mahasiswa yang masih kurang menyenangi pembuatan *mindscape* karena kesulitan menerapkan kalimat/kata dalam bentuk simbol/gambar.

Proses penyusunan bimbingan penyusunan *mindscape* dan makalah, secara umum mendapatkan tanggapan dan apresiasi yang baik dari mahasiswa. Hal ini terlihat dari kemampuan mahasiswa dalam menyiapkan bahan ajar khususnya kualitas *mindscape* dan makalah dari aspek ketepatan waktu, ketepatan format, ketepatan isi, gagasan, ketepatan makna, variasi sumber belajar, kecepatan dan ketepatan perbaikan. Ketepatan waktu dan format sudah dipenuhi sejak dari awal, dalam pembimbingan tidak masalah karena telah disepakati bersama aturan mainnya. Skor rendah pada ke *up to date*-an sumber belajar, karena tidak banyak mengalami kemajuan signifikan. Mahasiswa masih lebih menyukai sumber belajar dari perpustakaan yang sebagian merupakan terbitan lama, dari pada mencari dari media cetak, jurnal maupun internet walaupun beberapa kali telah dianjurkan. Pada awalnya susunan isi *mindscape* masih terfokus pada wujud tulisan namun dengan melihat *mindscape* kelompok lain dengan variasi gambar, simbol dan grafik dapat menjadikan inspirasi bagi kelompok lain, sehingga isi *mindscape* yang dibuat semakin kompleks.

Dalam melakukan dan presentasi diskusi secara kualitatif sudah baik. Walaupun dari segi penguasaan bahasa, intonasi dan materi masih perlu ditingkatkan hal ini dapat

[Type text]

Esti Sarjanti, Peningkatan Softskill Mahasiswa ...

dipahami karena materi masih merupakan hal baru dan belum terbiasanya mahasiswa presentasi. Kualitas yang dapat membanggakan dari mahasiswa adalah sikap keterbukaan dalam menerima kritikan dan tanggapan dari audien, yang berarti bahwa sikap toleransi mahasiswa semakin baik.

Pemantauan terhadap *softskill* mahasiswa nampak bahwa komitmen, kerjasama dan motivasi yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tertarik dengan diterapkannya pembelajaran dengan membuat *mindscope*, presentasi dan diskusi. Skor yang masih perlu peningkatan adalah dalam hal kreativitas, inisiatif dan kemampuan berfikir kritis.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Pembelajaran dengan tugas membuat *mindscope* dan diskusi kooperatif pada materi sistem sosial merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan, karena dapat mempengaruhi *softskill*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dosen yang sudah baik mampu meningkatkan *softskill* yang baik dalam komponen integritas/kerjasama, komitmen dan motivasi belajar, sedang komponen lainnya masih dalam kategori cukup dan memerlukan perbaikan yaitu kreativitas, inisiatif dan kemampuan berfikir kritis.

Saran

Beberapa saran yang dapat diajukan adalah :

1. pembelajaran *mindscope* dan diskusi kooperatif dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan *softskill* mahasiswa.
2. perlu dicoba juga pembelajaran ini untuk meningkatkan kepercayaan diri, kejujuran dan *softskill* lain yang belum diteliti.

Daftar Pustaka

Ali, Mohammad. 1984, *Guru dalam proses belajar mengajar*, Bandung: Sinar Baru.

Dahar.1996. *Teori-teori Belajar*, Jakarta: Erlangga.

Epon Ningrum, Bagja Waluya, Susilawati. 2006. *Tempat, ruang dan sistem sosial. Bahan Belajar Mandiri*. Bandung: UPI Press.

[Type text]

Esti Sarjanti, *Peningkatan Sofskill Mahasiswa ...*

- Hartati Widiastuti. 2008. *Pemikiran Visual : alat memetakan pikiran*. Terjemahan Visual Thinking : Tools For Mapping Your Ideas (Nancy Margulies dan Christine Valenza, 2005), Indonesia : PT Indeks
- Johnson,D.W,Johnson, R.T. 1984. *Circles of learning*. .Minneapolis : Association for Supervision and Curriculum.
- Nur, Mohammad dan Wikandari, Prima Retno. 2000. *Pengajaran Berpusat kepada siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam pengajaran*, Surakarta: Pusat Studi Matematika, UNS..
- Pratiwi, 2005. *Bekerja Sukses dengan Softskills*, Bandung: ITB.
- Sudikin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Insan Cendekia, Jakarta.
- Slavin, E. Robert, 2000. *Cooperative Learning, Theory, Reseach and Practice*, Boston: Allin & Bacon Inc.