



ANALISIS STRATEGI PEMBELAJARAN *SOFT SKILL* BERBASIS MEDIA SOSIAL: STUDI KASUS PERGURUAN TINGGI

Silmi Rizqi Ramadhani¹, Amalia Rahmah²

^{1,2}Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri
Jakarta Selatan, DKI Jakarta, Indonesia 12640

silmirmidhn@gmail.com, amaliarahmah2@gmail.com

Abstract

In a college environment, the learning process consists of two ways. First, learning that uses hard skills emphasizes intellectual development that is directly on the problem. Second, soft skills learning. Lessons given while in college are more inclined to theoretical skills resulting in most students attach importance to hard skills in learning. Lack of soft skills education in students causes them to be only good at memorizing lessons and already feel successful by having skills. Students do not need not that hard skills, but both must run simultaneously. In soft skills education for students, it is usually taught face-to-face with teachers in universities. I am looking at the data of WeAreSocial.net and Hootsuite survey results as of January 2018, which states that Indonesia is the most significant active user of Instagram and Twitter in the world, the use of Instagram social media as a learning method can say as an opportunity that social media can also use for soft skills education, incredibly informal soft skills education such as character building. This study evaluates current soft skill education using the Likert scale formula. Then from the evaluation results can be a recommendation of soft skills education strategy for students using social media..

Keywords: *Soft skills, strategy, social media, instagram, likert scale*

Abstrak

Di lingkungan perguruan tinggi, proses pembelajaran yang terjadi terdiri dari dua cara. Pertama, pembelajaran yang menggunakan *hard skill*, yakni lebih menekankan pada pembangunan intelektual yang langsung pada permasalahan. Kedua, pembelajaran *soft skill*. Kurangnya pendidikan *soft skill* pada mahasiswa menyebabkan mereka hanya pandai menghafal pelajaran dan sudah merasa sukses dengan mempunyai keterampilan. Bukan berarti *hard skill* tidak di butuhkan oleh mahasiswa, tetapi keduanya harus berjalan bersamaan. Pada pendidikan *soft skill* untuk mahasiswa, biasanya diajarkan melalui tatap muka langsung dengan pengajar di perguruan tinggi. Melihat data hasil survei *WeAreSocial.net* dan *Hootsuite* per Januari 2018 yang menyebutkan bahwa Indonesia sebagai pengguna aktif Instagram dan Twitter terbesar di dunia, Penggunaan media sosial *Instagram* sebagai metode pembelajaran dapat dikatakan sebagai peluang bahwa media sosial juga dapat digunakan untuk pendidikan *soft skill* terutama pendidikan *soft skill* informal contohnya pembentukan karakter. Penelitian ini mengevaluasi pendidikan *soft skill* saat ini dengan menggunakan rumus *skala likert*. Lalu dari hasil evaluasi tersebut di dapat sebuah rekomendasi strategi pendidikan *soft skill* untuk mahasiswa menggunakan media sosial.

Kata kunci: *Soft skill, strategi, media sosial, instagram, skala likert*

1. PENDAHULUAN

Pengguna internet di Indonesia sebanyak 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95% nya menggunakan internet untuk jejaring sosial/media sosial. Pada era milenial sekarang, Instagram dan Twitter merupakan layanan yang paling banyak digunakan. Menurut data hasil survei *WeAreSocial.net* dan *Hootsuite* per Januari 2018, Indonesia menempati peringkat ke-3 dalam 10 Negara dengan jumlah pengguna aktif instagram terbesar di dunia dengan jumlah pengguna sebanyak 53 Juta orang. Sedangkan untuk

penggunaan Twitter, Indonesia menjadi negara kelima terbesar. Dimana jumlah pengguna Twitter di Indonesia sebanyak 19,5 Juta.

Di lingkungan perguruan tinggi, proses pembelajaran yang terjadi terdiri dari dua cara. Pertama, pembelajaran yang menggunakan *hard skill*, yakni lebih menekankan pada pembangunan intelektual yang langsung pada permasalahan. Kedua, pembelajaran *soft skill*. *Soft skill* lebih menonjolkan pada pembelajaran yang sifatnya untuk

mengasah keterampilan hidup secara personal, maupun dalam kehidupan sosial lainnya [1]. Sedangkan *soft skill* merupakan pembangunan keterampilan seseorang yang berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skill*) dan juga pembangunan diri sendiri (*intrapersonal skill*) [2]. *Soft skill* menekankan pada kemampuan individual dalam hal emosi, bahasa, komunikasi dan sifat moral lainnya.

Pelajaran yang diberikan saat di perguruan tinggi lebih condong pada keterampilan teoritik mengakibatkan kebanyakan mahasiswa mementingkan *hard skill* dalam belajar. Padahal pendidikan *soft skill* pada mahasiswa sama pentingnya dengan pendidikan *hard skill*. Karena dengan *soft skill* yang baik, mahasiswa akan terampil dalam berkomunikasi, memimpin, membangun hubungan dengan orang lain dan mengembangkan diri [3].

Dalam pendidikan *soft skill* sendiri khususnya untuk mahasiswa, terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan, yaitu metode pembelajaran *offline* (tatap muka) dan metode pembelajaran *online*. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan layanan media sosial seperti twitter dan instagram.

Mahasiswa saat ini berasal dari generasi Z yang sudah familiar dengan teknologi dan tidak bisa lepas dari pemakaian media sosial. Hal ini dapat dikatakan sebagai peluang bahwa media sosial juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan, salah satunya pendidikan *soft skill*. Salah satunya pendidikan *soft skill* informal pembentukan karakter.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat strategi pendidikan *soft skill* dengan memanfaatkan peluang yang ada pada media sosial dalam ruang formal (perguruan tinggi). Strategi didapatkan dari hasil evaluasi pembelajaran *soft skill* saat ini yang akan diolah menggunakan rumus *skala likert*. Dari hasil evaluasi tersebut juga akan diketahui apa saja faktor keberhasilan dan faktor penghambat dalam pembelajaran *soft skill* saat ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Soft Skill*

Kata *soft skill* menurut istilah sosiologis adalah berkaitan dengan seseorang "EQ" (*Emotional Intelligence Quotient*), kumpulan karakter kepribadian, rahmat sosial, komunikasi, Bahasa, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme yang menjadi ciri hubungan dengan orang lain. *Soft skill* sendiri menekankan pada emosi diri sendiri.

2.2 Pendidikan *Soft Skill*

Pendidikan *soft skill* atau *soft competency* adalah keahlian yang tidak nampak atau lebih dikenal dengan arah pengembangan kemampuan sikap dan kepribadian yang

mendasar untuk mendukung dalam sosialisasi kehidupan manusia [4].

2.3 Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia [5]. Media sosial sendiri beragam jenisnya, seperti Youtube, Instagram, Twitter, WhatsApp, dll. Media sosial membawa pengaruh yang besar pada kehidupan sosial dalam masyarakat.

2.4 *Skala Likert*

Penggunaan *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Terdapat 5 pilihan jawaban pada *skala likert*, dimulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju [6].

2.5 Komponen Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah kata yang tidak hanya ada dalam konteks guru-murid di kelas formal, tapi juga mencakup kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik [7]. Ciri-ciri lain dari pembelajaran ialah adanya komponen-komponen pembelajaran yang antara lain sebagai berikut:

- a. Tujuan
- b. Materi atau bahan ajar
- c. Metode dan media
- d. Evaluasi
- e. Siswa atau mahasiswa
- f. Pendidik

2.6 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh [8] pengembangan *soft skills* mahasiswa pada program kelas internasional dengan pembelajaran berbasis konteks untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mekanika. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran berbasis konteks selain dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, juga dapat meningkatkan *soft skills* mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh [5] pengaruh media sosial terhadap perbuahan sosial masyarakat di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari media sosial terhadap masyarakat Indonesia dan mengidentifikasi dan memahami pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya media sosial telah mempengaruhi kehidupan masyarakat karena terjadi perubahan dalam hubungan sosial atau sebagai perubahan keseimbangan.

Penelitian yang dilakukan oleh [9] adalah kala pengukuran dan jumlah respon *skala likert*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mereview penggolongan *skala likert* yang telah dikemukakan beberapa peneliti. Kemudian, jumlah optimal titik respon pada skala likert juga akan dibahas, berjumlah genap atau ganjil. Hasilnya adalah *skala likert* digolongkan kedalam skala ordinal, rekuensi. Perbedaan yang mendasar dari kedua golongan skala (interval dan ordinal) pada skala likert adalah penggunaan skor total butir pertanyaan dan skor masing-masing butir pertanyaan.

3. METODE PENELITIAN

2.1 Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner
Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab [10].
2. Studi Literatur
Mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan yang bertujuan untuk memperkuat permasalahan serta sebagai dasar teori dalam melakukan penelitian.

Setelah kuisisioner disebarkan, didapatkanlah data evaluasi pembelajaran *soft skill* saat ini. Data dari kuisisioner tersebut akan diolah dengan menggunakan rumus *skala likert*. Lalu setelah mendapatkan hasilnya, akan dilakukan evaluasi untuk mendapatkan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pembelajaran *soft skill* saat ini. Dari hasil evaluasi tersebut akan menghasilkan sebuah rekomendasi strategi pembelajaran *soft skill*.

2.2 Tahapan Penelitian

Tahapan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan
2. Mengumpulkan data dan informasi
3. Analisis data dan informasi
4. Penyusunan kuisisioner evaluasi yang diturunkan dari komponen-komponen pembelajaran
5. Pengolahan kuisisioner evaluasi menggunakan rumus *skala likert*
6. Evaluasi dan perancangan strategi
7. Pembuatan *mockup* realisasi strategi
8. Penarikan kesimpulan dan saran

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Media Sosial

Media sosial yang akan dipakai sebagai media pembelajaran berasal dari hasil kuisisioner media sosial yang paling banyak

dimiliki. Responden dari kuisisioner media sosial tersebut adalah mahasiswa angkatan 2018-2020 yang berjumlah 136 mahasiswa secara keseluruhan. Survei dimulai dengan mencari tahu terlebih dahulu diantara Instagram dan Twitter, media sosial manakah yang paling banyak dimiliki oleh mahasiswa. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa instagram mendapatkan hasil presentase sebanyak 100%, dan dapat disimpulkan media sosial yang paling banyak dimiliki adalah instagram. Setelah mendapatkan hasil media sosial, selanjutnya mencari fitur apa yang paling sering digunakan oleh responden mahasiswa, hasil dari kuisisioner menunjukkan fitur instagram story adalah fitur yang paling sering digunakan oleh mahasiswa dengan total perolehan presentase sebanyak 55,1%.

4.2 Analisis Kuisisioner Evaluasi

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisisioner yang kemudian diolah menjadi sebuah data untuk menghasilkan rekomendasi strategi. Responden kuisisioner evaluasi ini berjumlah sebanyak 114 mahasiswa jurusan SI dan TI angkatan 2018-2020. Kuisisioner terdiri dari 29 pertanyaan yang diturunkan dari rumusan masalah dan komponen pembelajaran yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Kemudian kuisisioner penelitian ini diolah menggunakan metode analisis deskriptif dan memakai pengukuran *skala likert* dengan penilaian Skor 5=Sangat Setuju, Skor 4=Setuju, Skor 3=Kurang Setuju, Skor 2=Tidak Setuju, Skor 1=Sangat Tidak Setuju. 29 butir pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner akan dianalisis satu-per-satu untuk melihat hasil presentasi kelayakan masing-masing indikator.

Tiap butir pertanyaan tersebut akan diolah menggunakan rumus pengolahan *skala likert*. Yang pertama adalah mencari jumlah skor observasi dengan menggunakan rumus:

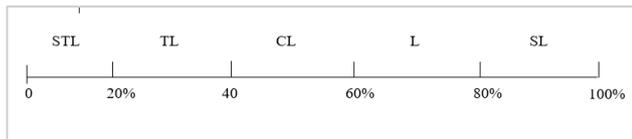
$$\text{Total jumlah skor pertanyaan} \times \text{Bobot skor skala likert}$$

Gambar 1. Rumus Skor Observasi

Sedangkan untuk mendapatkan jumlah skor yang diharapkan menggunakan rumus skor maksimal skala likert dikalikan dengan jumlah responden [11], sehingga $5 \times 114 = 570$. Setelah itu baru dicari perhitungan presentase kelayakan tiap butir pertanyaan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor Observasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah skor presentase kelayakan didapat, penyajian hasil skor secara detail dapat disesuaikan dengan melihat gambar penyajian skala sesuai presentase berikut ini:



Gambar 2. Skala Hasil Uji Kelayakan

4.3 Hasil Analisis Kuesioner

A. Hasil Analisis Komponen Pembelajaran Mahasiswa
 Pada komponen mahasiswa terdapat 11 butir pertanyaan yang diajukan kepada responden dan setelah diolah menggunakan rumus *skala likert* mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Komponen Pembelajaran Mahasiswa

Skala Likert	Komponen Pertanyaan Mahasiswa										
	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11
5 = SS	190	135	385	265	315	190	155	255	345	245	240
4 = S	256	236	116	180	176	224	232	216	156	216	180
3 = KS	42	72	18	36	15	45	66	24	12	27	51
2 = TS	2	4	4	2	2	8	4	2	2	4	6
1 = STS	1	1	1	3	1	1	1	0	1	0	1
Skala Observasi	491	448	524	486	509	468	458	497	516	492	478
% Kelayakan	86.14 %	78.59 %	91.92 %	85.26 %	89.29 %	82.10 %	80.35 %	87.19 %	90.52 %	86.31 %	83.85 %

B. Hasil Analisis Komponen Media Sosial
 Pada komponen mahasiswa terdapat 9 butir pertanyaan yang diajukan kepada responden dan setelah diolah menggunakan rumus *skala likert* mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Komponen Media Sosial

Skala Likert	Komponen Pertanyaan Media Sosial								
	MS1	MS2	MS3	MS4	MS5	MS6	MS7	MS8	MS9
5 = SS	65	95	105	110	85	120	235	215	220
4 = S	128	192	168	176	180	176	128	160	196
3 = KS	120	81	99	84	111	99	48	45	42
2 = TS	44	26	24	32	24	20	28	22	4
1 = STS	7	1	6	3	3	3	5	5	1
Skala Observasi	364	395	402	405	403	418	444	447	463
% Kelayakan	63.85%	69.29%	70.52%	71.05%	70.70%	73.33%	77.89%	78.42%	81.22%

C. Hasil Analisis Komponen Dosen/Pendidik
 Pada komponen dosen/pendidik terdapat 5 butir pertanyaan yang diajukan kepada responden dan setelah diolah menggunakan rumus *skala likert* mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Komponen Dosen/Pendidik

Skala Likert	Komponen Pertanyaan Dosen/Pendidik				
	D1	D2	D3	D4	D5
5 = SS	145	170	150	140	220
4 = S	256	272	248	244	236
3 = KS	51	21	63	66	27
2 = TS	6	8	2	6	4
1 = STS	1	1	0	0	0
Skala Observasi	459	472	463	456	487
% Kelayakan	80.52 %	82.80 %	81.22 %	80.00 %	85.43 %

D. Hasil Analisis Komponen Materi Pembelajaran
 Pada komponen materi terdapat 2 butir pertanyaan yang diajukan kepada responden dan setelah diolah menggunakan rumus *skala likert* mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Komponen Materi

Skala Likert	Komponen Pertanyaan Materi	
	MH1	MH2
5 = SS	165	140
4 = S	240	244
3 = KS	54	60
2 = TS	4	6
1 = STS	1	2
Skor Observasi	464	452
% Kelayakan	81.40%	79.29%

E. Hasil Analisis Komponen Mahasiswa
 Pada komponen mahasiswa terdapat 2 butir pertanyaan yang diajukan kepada responden dan setelah diolah menggunakan rumus *skala likert* mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Komponen Mahasiswa

Skala Likert	Komponen Pertanyaan Mahasiswa	
	MH1	MH2
5 = SS	215	270
4 = S	212	208
3 = KS	48	21
2 = TS	4	4
1 = STS	1	0
Skor Observasi	480	503
% Kelayakan	84.21%	88.24%

4.4 Perancangan Strategi

Penelitian merupakan penelitian eksploratori dimana penulis mengeksplor kemungkinan-kemungkinan baru atau alternatif lain dalam pembelajaran soft skill yang berbentuk usulan strategi. Berdasarkan hasil analisis kuisioner evaluasi pembelajaran soft skill pada bab sebelumnya, terdapat kemungkinan-kemungkinan baru yang dapat dijadikan strategi pendidikan soft skill. Dari kemungkinan tersebut juga dapat dilihat apa saja faktor penghambat dan faktor kesuksesan dalam pembelajaran soft skill yang telah berjalan saat ini. Beberapa temuan akan peneliti rangkum dalam satu tabel berikut:

Tabel 6. Faktor Kesuksesan

Faktor Kesuksesan
Pendidikan soft skill (M.K Pembentukan karakter) membuat mahasiswa menjadi lebih proaktif
Meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berinteraksi dengan orang lain
Mahasiswa dapat mengambil keputusan yang tepat dan dapat menentukan prioritas nya
Mahasiswa dapat bekerja sama agar menghasilkan sinergi yang baik antara satu sama lain saat berada di kelompok individu tertentu
Mahasiswa dapat meningkatkan kualitas diri mereka sendiri saat berada pada titik yang paling rendah
Mendapat materi dan informasi yang sesuai dengan modul pembelajaran
Dapat mengandalkan informasi yang didapatkan pada saat sesi perkuliahan <i>soft skill</i> dalam memenuhi kebutuhan pengetahuan mahasiswa
Pengetahuan yang mahasiswa dapatkan pada perkuliahan pembentukan karakter membantu mahasiswa untuk mengetahui karakter diri mereka sendiri

Selain faktor kesuksesan, ada juga faktor penghambat pada pembelajaran *soft skill* yang sudah berjalan saat ini, yaitu:

1. Hasil analisis indikator pertanyaan dengan kode MS1 menunjukkan bahwa media Glide dan Whatsapp sudah dapat diterima, tapi belum cukup optimal,
2. Penyampaian materi pembelajaran melalui glide dan whatsapp belum maksimal,
3. Media pembelajaran yang dipakai saat ini kurang interaktif.

Faktor-faktor kesuksesan dan faktor penghambat tersebut menciptakan sebuah peluang untuk membuat sebuah rekomendasi atau usulan strategi pendidikan soft skill agar pembelajaran menjadi semakin optimal. Berikut rekomendasi atau usulan strategi yang dibuat oleh penulis berdasarkan hasil evaluasi dan analisis yang sudah dilakukan pada bab sebelumnya:

1. Merekomendasikan instagram sebagai media pembelajaran tambahan, lalu bisa dibuat *mockup*

realisasi pembelajaran *soft skill* dengan menggunakan *instagram* seperti apa dan contoh materi yang akan disampaikan.

2. Pembelajaran *soft skill* yang diberikan disertai dengan contoh nyata atau contoh dalam kehidupan sehari-hari, agar mahasiswa dapat langsung paham maksud dari materi yang disampaikan.
3. Penambahan konten-konten pembelajaran sederhana melalui fitur *instagram story*. Karena berdasarkan hasil kuisioner, fitur media sosial *instagram* yang mahasiswa sering pakai adalah *instagram story*.
4. Selain menggunakan *instagram story*, dapat juga memanfaatkan fitur feeds untuk mengupload konten materi agar dapat dilihat berulang kali. Karena konten yang di upload pada *insta story* hanya bertahan selama 24 jam.
5. Memberikan tantangan kepada mahasiswa untuk mengupgrade pengetahuan tentang soft skill atau pengetahuan lain dalam jangka waktu tertentu. Contohnya dalam seminggu mahasiswa diminta mengamati tokoh-tokoh atau influencer tertentu di *instagram* dan melihat pengetahuan apa saja yang mereka bagikan. Lalu di mempelajari dan diterapkan pada diri mereka sendiri atau kehidupan sehari-hari. Karena pada indikator M2 skor kelayakannya hanya mencapai 78%, yang mana dapat ditingkatkan lagi untuk penerapan soft skill pada diri sendiri.
6. Penerapan pembelajaran soft skill pembentukan karakter yang lebih banyak berinteraksi dengan orang lain. Seperti pembentukan study group discussion, Karena pertanyaan pada indikator M4 dan M9 sama-sama bersumber dari habit bersinergi dan masing-masing skor kelayakannya adalah 85% dan 90%.
7. Konten pembelajaran sederhana melalui fitur *instagram story* dapat dibuat lebih interaktif dengan memanfaatkan quiz sticker. Contoh: pada sesi pembelajaran berlangsung, dosen mengadakan sebuah quiz seputar materi 7 habit. Karena pada hasil analisis indikator MS3 yang menghasilkan skor kelayakan sebesar 70,52% mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran saat ini yaitu glide belum cukup menghasilkan pembelajaran yang interaktif.
8. Konten pembelajaran sederhana melalui fitur *instagram story* dapat dibuat lebih interaktif dengan memanfaatkan question sticker. Sticker ini dapat digunakan untuk mereview kembali pembelajaran sebelumnya, atau saat dosen berhalangan hadir dan ingin menyampaikan materi melalui *instagram story*. Lalu pada akhir sesi dapat memanfaatkan question sticker agar mahasiswa dapat bertanya seputar materi yang telah disampaikan.
9. Konten pembelajaran sederhana melalui fitur *instagram story* dapat dibuat lebih interaktif dengan memanfaatkan *polling sticker*. Sticker ini dapat

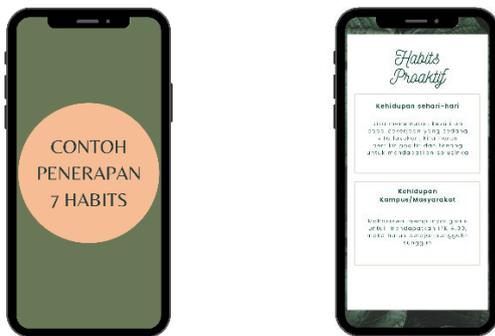
digunakan saat membutuhkan jawaban cepat saat *quiz* atau pengambilan nilai lainnya.

10. Menggunakan fitur *highlight* pada *instagram* untuk mengelompokkan materi-materi yang sudah disampaikan sesuai dengan modul pembelajaran.

4.5 Perancangan *Mockup* Realisasi

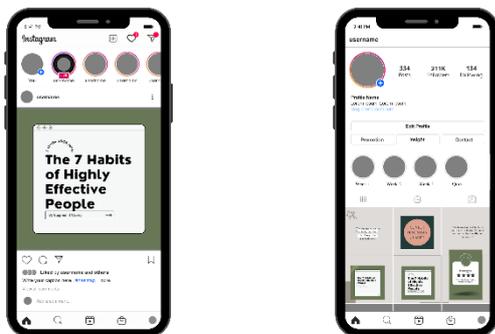
Setelah didapatkan rekomendasi strategi, dibuatlah *mockup* untuk melihat bagaimana bentuk realisasinya. Contoh *mockup* realisasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

- a. Desain *mockup* realiasi rekomendasi strategi no.1, 2 dan 3, yaitu pembelajaran *soft skill* yang diberikan disertai contoh nyata dan penambahan konten-konten pembelajaran sederhana melalui fitur *instagram story*. Manfaat dari strategi ini salah satunya agar mahasiswa mengetahui seperti apa penerapannya dalam kehidupan nyata, dan dengan menggunakan *instagram* proses pembelajaran menjadi lebih menarik.



Gambar 3. Desain *Mockup* Konten dengan *Instagram Story*

- b. Desain *mockup* realiasi rekomendasi strategi no.4, memanfaatkan fitur *feeds* untuk meng-*upload* konten materi agar dapat dilihat berulang kali. Karena konten yang di *upload* pada *insta story* hanya bertahan selama 24 jam. Manfaat strategi ini antara lain dapat dengan mudah mengakses pembelajaran ketika mahasiswa ingin mempelajari ulang materi yang sudah disampaikan tanpa harus membawa buku atau laptop. Apa lagi mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.



Gambar 4. Konten Pembelajaran pada *Feeds Instagram*

- c. Desain *posdig* realiasi rekomendasi strategi no.5 yang akan disebarluaskan melalui *feeds*, yaitu memberikan *challenge* kepada mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan *soft skill* mahasiswa. Manfaat strategi ini selain untuk meningkatkan pengetahuan *soft skill*, juga dapat meningkatkan kerjasama, pemecahan masalah, dan interaksi dengan orang lain.



Gambar 5. Desain *Posdig Challenge* Mahasiswa



Gambar 6. *Posdig* yang sudah di *Upload* ke *Instagram*

- d. Desain *mockup* realiasi rekomendasi strategi no.7, pembuatan konten pembelajaran interaktif di *instagram story* dengan memanfaatkan *quiz sticker*.



Gambar 7. Pembelajaran dengan *Quiz Sticker*

- e. Desain *mockup* realiasi rekomendasi strategi no.8, memanfaatkan *question sticker* untuk menanyakan atau mereview kembali pembelajaran sebelumnya.



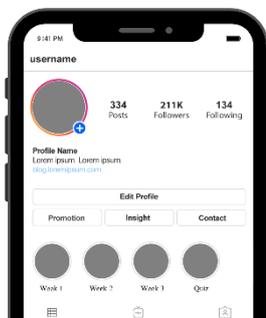
Gambar 8. Desain yang Memanfaatkan *Question Sticker*

- f. Desain *mockup* realiasi rekomendasi strategi no.9, menggunakan *sticker polling*. *sticker* ini dapat digunakan saat membutuhkan jawaban cepat saat *quiz* atau pengambilan nilai lainnya.



Gambar 9. Desain yang Memanfaatkan *Polling Sticker*

- g. Desain *mockup* realiasi rekomendasi strategi no.10, Menggunakan fitur *highlight* pada *instagram* untuk mengelompokkan materi-materi yang sudah disampaikan sesuai dengan modul pembelajaran.



Gambar 10. Desain yang Memanfaatkan Fitur *Highlight*

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran *soft skill* di STT NF saat ini memberikan

dampak yang cukup baik untuk mahasiswa, terutama pada diri mereka sendiri maupun di kehidupan sehari-hari. Mahasiswa cukup puas dengan materi *soft skill* yang diberikan oleh dosen mata kuliah *soft skill*. Faktor kegagalan dalam pendidikan *soft skill* di STT NF terdapat pada *tools* atau media pembelajaran yang dipakai saat ini yaitu glide dan whatsapp kurang interaktif. Dan penyampaian materi melalui kedua aplikasi ini belum maksimal. Strategi pendidikan *soft skill* berbasis media sosial ini dapat di implementasikan sebagai tambahan pembelajaran agar membantu mahasiswa mendapatkan pembelajaran *soft skill* yang lebih optimal lagi. Penelitian yang telah dilakukan ini masih terdapat banyak kekurangan dan perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut. Pengembangan lanjutan yang dapat dilakukan antara lain mengimplementasikan rekomendasi strategi kepada mahasiswa saat mata kuliah *soft skill* berlangsung. Setelah rekomendasi strategi di implementasikan, dilakukan evaluasi pasca strategi untuk mengetahui apakah rekomendasi strategi yang diusulkan dapat diterapkan dengan baik. Rekomendasi strategi yang dibuat hanya sebagai metode pembelajaran tambahan atau pembelajaran pendukung pada saat perkuliahan *soft skill* berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Elfindri, "Soft Skill untuk Pendidik," Jakarta: Baduose Media, 2011.
- [2] I. Sailah, "Pengembangan Soft Skills di Perguruan Tinggi," Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2008.
- [3] Sartika, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title," no. 434, hal. 1–10, 2010.
- [4] B. A. B. Ii dan A. P. S. Skill, "17 BAB II KAJIAN TEORITIK A. Pendidikan," hal. 17–59, 2006.
- [5] A. S. Cahyono, "Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia," *J. ilmu Sos. ilmu Polit. diterbitkan oleh Fak. Ilmu Sos. Polit. Univ. Tulungagung*, vol. 9, no. 1, hal. 140–157, 2016, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/download/79/73>
- [6] Hardiansyah, "Pengaruh Kompetensi Sumber Daya Manusia terhadap Kualitas Laporan Keuangan," *Skripsi*, hal. 63, 2010.
- [7] C. Riyana, A. Pendahuluan, M. A. S. Sadiman, dan K. Pembelajaran, "Komponen-komponen," hal. 1–63.

- [8] D. Rosana, Jumadi, dan Pujianto, “Pengembangan *Soft Skills* Mahasiswa Program Kelas Internasional melalui Pembelajaran berbasis Konteks untuk meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Mekanika,” *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 3, no. 1, hal. 12–21, 2014, doi: 10.15294/jpii.v3i1.2896.
- [9] T. M. Scale, “*LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)*,” vol. 2, no. 2, hal. 127–133, 2013.
- [10] Sugiyono, “Metode Penelitian Bisnis,” Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.
- [11] A. P. Soares, “*濟無 No Title No Title*,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, hal. 1689–1699, 2013.