

OPTIMASI IMPLEMENTASI *SOFT SKILL* BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DALAM AKADEMIK PENDIDIKAN DI SEKOLAH KEJURUAN

Amrizal^{a,*}, Rika Harman^b, Syahril Effendi^c, Sasa Ani Arnomo^d

^{abcd}Universitas Putera Batam, Kota Batam

*amrizal@puterabatam.ac.id

Abstract

The implementation of community service activities that will be carried out in the form of soft skill education development for vocational students at SMK Putera Jaya Batam in Batam City. Soft skill s education is very useful for vocational school graduates who will enter the world of work, with this ability it will make it easier for graduates to adapt to the work environment. Besides that, the soft skill competencies possessed by vocational school graduates will help in training a good work ethic and the ability to solve problems with any method and supported by a good leadership spirit, making it easier for graduates to work in a team. There are several soft skill s that need to be mastered by vocational school graduates including creative thinking skills, problem solving skills, interpersonal skills, intrapersonal skills, communication skills, leadership skills. From some of these abilities, an activity is made that is able to optimize the implementation of information technology-based soft skill s in academic education in vocational schools through community service activities by applying design thinking methods, leadership training and implementing simple applications commonly used by the community, with the hope that this activity is able to provide an overview of how to implement soft skill s in the world of work, and students also know the importance of soft skill s in the world of work so as to increase the interest of students to continue to explore and master soft skill s education as an answer to future challenges as quality vocational graduates.

Keywords: *Coaching; Soft skill ; Design Thinking; Problem Solving.*

Abstrak

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan berupa pembinaan pendidikan *soft skill* kepada siswa kejuruan pada SMK Putera Jaya Batam di Kota Batam. Pendidikan *soft skill* sangat berguna bagi lulusan sekolah kejuruan yang akan memasuki dunia lapangan kerja, dengan kemampun ini akan memudahkan lulusan beradaptasi kedalam lingkungan kerja. Disamping itu kopentensi *soft skill* yang dimiliki oleh lulusan sekolah kejuruan akan membantu dalam melatih etos kerja yang baik serta kemampuan memecahkan permasalahan dengan metode apapun dan didukung oleh jiwa kepemimpinan yang baik memudahkan lulusan dapat bekerja dalam sebuah tim. Ada beberapa kemampuan *soft skill* yang perlu di kuasai oleh lulusasn sekolah kejuruan diantaranya kemampuan berpikir kreatif, kemampuan memecahkan permasalahan, kemampuan interpersonal, kemampuan intrapersonal, kemampuan komunikasi, kemampuan kepemimpinan. Dari beberapa kemampun tersebut maka dibuatlah suatu kegiatan yang mampu mengoptimasikan implemtasi *soft skill* yang berbasis teknologi informasi pada akademik pendidikan di sekolah kejuruan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan menerapkan metode disain *thinking*, pelatihan kepemimpinan dan implementasi aplikasi sederhana yang biasa di gunakan oleh masyarakat, dengan harapan kegiatan ini mampu memberikan gambaran bagaimana implementasi *soft skill* dalam dunia kerja, dan siswa juga mengetahui pentingnya *soft skill* dalam dunia kerja tersebut sehingga meningkatkan animo siswa untuk terus mendalami dan menguasai pendidikan *soft skill* sebagai jawaban dari tantangan masa depan sebagai lulusan SMK yang berkualitas.

Kata Kunci: *Pembinaan; Soft skill ; Desain Thinking; Problem Solving.*

1. Pendahuluan

Dalam memasuki abad ke-21, dunia pendidikan di Indonesia menghadapi tiga tantangan besar, pertama, sebagai akibat dari krisis ekonomi dunia pendidikan dituntut untuk dapat mempertahankan hasil-hasil pembangunan pendidikan yang telah dicapai. Kedua, untuk mengantisipasi era globalisasi dunia pendidikan dituntut untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten agar mampu bersaing dalam pasar kerja global (Arnomo, 2021). Ketiga sejalan dengan berlakunya otonomi daerah perlu dilakukan perubahan dan penyesuaian sistem pendidikan nasional sehingga dapat mewujudkan proses pendidikan yang lebih demokratis, memperhatikan keragaman kebutuhan/ keadaan daerah dan peserta didik, serta mendorong partisipasi masyarakat.

Perubahan dalam dunia pendidikan terus bergulir, dengan kebijakan-kebijakan dari pemerintah dalam bidang pendidikan yaitu menaikkan anggaran pendidikan sebesar 20 persen dari APBN, pemutakhiran kurikulum sampai diterbitkannya UU no 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen. Semua itu merupakan upaya untuk membangkitkan pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Selain memiliki ilmu pengetahuan peserta didik juga harus memiliki beberapa kecakapan kemampuan yang di sebut dengan *soft skill* yang perlu di tingkatkan diantaranya kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, bekerja dalam team, pengambilan keputusan, kemampuan interpersonal, kemampuan intrapersonal, kemampuan komunikasi dan kepemimpinan (Ramadhan, 2016).

Keberhasilan dunia pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor di atas. Yang perlu kita ingat bahwa pendidikan atau mendidik adalah proses memanusiakan manusia, dengan segala potensi dan keterbatasannya. Dalam pembelajaran kita mengenal pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) dimana pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami. Dalam kegiatan pembelajaran bukan merupakan tranfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, tetapi keterlibatan peserta didik dalam menghubungkan dengan dunia kehidupannya sangat tinggi. Siswa harus mengetahui makna belajar dan menggunakan pengetahuan dan ketrampilan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Salah satu upaya penting yang dilakukan untuk membekali peserta didik dalam memecahkan masalah dalam kehidupannya adalah dengan mengembangkan *soft skill* dan *life skill* dalam proses pembelajaran (Kaswan, 2016). Beberapa data menunjukkan 60 persen keberhasilan seseorang dalam menjalani hidup dipengaruhi oleh *soft skill* seperti kemampuan bekerja secara kolaborasi, berkomunikasi dengan jelas dll. Sementara kompetensi pengetahuan (kognitif) hanya berpengaruh sekitar 30 persen. Sedemikian pentingnya pengembangan *soft skill* / *life skill* dalam pendidikan umumnya dan pembelajaran khususnya.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2013 mencatat jumlah pengangguran lulusan SMK sebesar 11,19 % atau sebanyak 814.000 orang yang mengalami peningkatan dibandingkan tahun 2012 yang sebesar 9,87 (dalam Republika.co.id. 2013) menyatakan hanya 40 % siswa SMK yang langsung terserap di dunia kerja. Berdasarkan data tersebut, dapat dibuktikan bahwa setiap tahun, jumlah lulusan SMK yang tidak terserap dunia kerja masih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa SMK belum memenuhi harapan dunia kerja. Tingginya angka pengangguran lulusan SMK menunjukkan bahwa mutu pendidikan SMK kurang relevan dengan tuntutan DU/DI. Sisi lain tidak terserapnya lulusan, sebagian besar lulusan SMK di Indonesia bukan saja kurang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu dan teknologi tetapi juga kurang mampu mengembangkan diri dan karirnya di tempat kerja

SMK Putera Jaya Batam Merupakan sekolah kejuruan yang mendidik lulusan berada di kota Batam dengan jumlah siswa yang tidak kalah banyak dengan tiga lokasi gedung di kota Batam yaitu di Batam Center, Batuaji dan Tiban. Sebagai perwakilan SMK penghasil lulusan di kota Kota Batam kami mengajukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam peningkatan *soft skill* siswa yang berjudul "Optimasi Implementasi *Soft skill* Berbasis Teknologi Informasi dalam Akademik Pendidikan di Sekolah Kejuruan. Kegiatan ini dilakukan pada peserta didik di SMK Putera Jaya Batam". Dengan harapan semoga kegiatan ini mampu meningkatkan kompetensi *soft skill* siswa di kota Batam.

Permasalahan yang sedang dihadapi secara keseluruhan dari data daya serap lulusan SMK yang rendah adalah:

Belum optimalnya kemampuan *soft skill* yang dimiliki oleh pelajar di kota Batam

Besarnya tantangan kedepan yang harus di hadapi oleh lulusan dari sekolah kejuruan untuk masuk ke dunia kerja dengan tuntutan kemampuan *soft skill* .

Belum adanya pemahaman bagi pelajar atas pentingnya kemampuan *soft skill* bagi lulusan sekolah kejuruan.

2. Solusi Yang Ditawarkan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka melalui program pengabdian masyarakat yang akan dilakukan dapat memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi salah satu sekolah kejuruan di kota Batam. Adapun solusi yang ditawarkan untuk menjawab permasalahan yang telah di dapatkan berupa:

- 1) Peningkatan kemampuan pelajar dalam memecahkan permasalahan melalui *disain tinkling*, leadership dan aplikasi komputer sederhana
- 2) Sosialisasi 8 kemampuan *soft skill* yang harus di kuasai oleh lulusan sekolah kejuruan untuk menjawab tantangan kedepan yang harus di hadapi oleh lulusan dari sekolah kejuruan untuk masuk ke dunia kerja dengan tuntutan kemampuan *soft skill* .
- 3) Sosialisasi atas pentingnya kemampuan *soft skill* bagi lulusan sekolah kejuruan.

Pembinaan ini diharapkan akan membekali kemampuan dan keterampilan lulusan sekolah agar dapat menggunakan kopetensinya dalam menguasai *soft skill* setelah menjadi lulusan. Metode pembinaan ini khususnya adalah dalam hal-hal sebagai berikut:

- 1) Peserta mampu berpikir kreatifi melalui disain *thinking*.
- 2) Peserta mampu dan terampil memecahkan permasalahan melalui disain
- 3) *thinking*
- 4) Peserta mampu dan memahami konsep kepemimpinan yang ada di dalam dunia kerja.
- 5) Pesert mampu memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan aplikasi sederhana yang umum digunakan oleh masyarakat.

3. Metode Pengabdian

A. Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan pembinaan akan dilaksanakan selama 2 Bulan (Dari Bulan Januari-Februari 2021), dimana kegiatan kunjungan untuk memberikan latihan

pembinaan diberikan sebanyak 2 kali. Pada hari Senin dan Kamis pukul 13.00 WIB sampai dengan 15.30 WIB yang bertempat di sekolah SMK Putera Jaya Batam Kota Batam. Kegiatan ini memiliki peran sebagai narasumber dan pendamping 1 orang Dosen dan 1 orang Mahasiswa pada setiap pertemuan yang dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Kegiatan Pembinaan

Jadwal	Kegiatan	Narasumber
Januari 2021 Minggu Ke-3	Penjelasan tentang materi <i>soft skill</i> tentang berpikir kreatif dan <i>problem solving</i> dengan menggunakan metode disain <i>thinking</i>	Ketua
Januari 2021 Minggu Ke-4	Penjelasan tentang materi <i>soft skill</i> tentang kepemimpinan dan <i>leadership</i> dalam pengambilan keputusan	Anggota (1) Dosen
Februari 2021 Minggu Ke-1	Penjelasan tentang materi <i>soft skill</i> tentang yang berhubungan dengan aplikasi sederhana yang biasa digunakan oleh masyarakat	Anggota (2) Dosen

Sumber: Penulis (2021)

Pelaksanaan kegiatan pembinaan bertempat di sekolah SMK Putera Jaya Batam Kota Batam. Kegiatan ini akan memberikan solusi terhadap pentingnya kemampuan *soft skill* bagi lulusan terutama lulusan sekolah kejuruan diharapkan akan membantu bekal untuk menjadi lulusan yang lebih berkualitas.

B. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian berupa pembinaan dapat memberikan manfaat dengan menerapkan beberapa metode pelaksanaan kegiatan. Penjelasan penggunaan metode dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Metode Pelaksanaan

Permasalahan	Solusi	Metode
Belum optimalnya kemampuan <i>soft skill</i> yang dimiliki oleh pelajar di kota Batam karena keterbatasan waktu dan pelaksanaan di sekolah yang masih di dominasi oleh kegiatan akademik umum.	Memberikan pelatihan singkat tentang berpikir kreatif dan pemecahan permasalahan yang didukung oleh aplikasi sederhana yang umum di gunakan oleh masyarakat.	Wawancara dan Pelatihan
Besarnya tantangan yang harus di hadapi oleh lulusan dari sekolah kejuruan untuk masuk ke dunia kerja dengan tuntutan kemampaan <i>soft skill</i> .	Memberikan sosialis ada 8 kemampuan <i>soft skill</i> yang harus di kuasai oleh lulusan sekolah kejuruan	Wawancara dan Pelatihan
Peranan pentingnya kemampuan <i>soft skill</i> bagi lulusan sekolah kejuruan belum di pahami secara mendalam.	Memberikan pembinaan untuk meningkatkan anamio siswa dalam mendapatkan pelatihan <i>soft skill</i> dari kegiatan intrasekolah.	Latihan dan diskusi

C. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pembinaan dan pelatihan *soft skill* yang dilakukan kepada pelaja SMK Putera Jaya Batam harus mendapat umpan balik sebagai dasar evaluasi dari kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3 Evaluasi Dalam Pembinaan

Tujuan	Indikator Ketercapaian	Tolak Ukur
Memberikan gambaran strategi berpikir kreatif dan memecahkan permasalahan melalui disain <i>thinking</i>	Peserta mempunyai ide teknopreneurship yang dapat dikembangkan.	Masing-masing peserta mempunyai ide startupreneur sebagai bahan pengembangan hobbi nya masing-masing
Memberikan pelatihan aplikasi <i>mail merge</i> sebagai teknologi informasi kepada masyarakat	Peserta dapat membuat aplikasi <i>mail merge</i>	Setiap peserta dapat mengerjakan salah satu aplikasi sederhana yang umum di gunakan oleh masyarakat

Sumber: Penulis (2021)

Pada Pada tahap ini dilakukan kegiatan observasi dan evaluasi. Observasi dilakukan terhadap hasil kerja masing masing peserta sebagai umpan balik tingkat efektifitas pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMK Putera Jaya Batam

D. Keberlanjutan Kegiatan

Setalah mengetahui tujuan dan kegunaan kegiatan pembinaan *soft skill* ini maka untuk yang akan datang peril kiranya dibuat program keberlanjutan sehingga kegiatan ini tidak hanya satu kali saja. Adapun keberlanjutan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta mempunyai ide dibidang startupreneur yang dapat dikembangkan baik secara individual maupun secara berkelompok.
- 2) Peserta dapat mengimplementasikan solusi disain *thinking* dalam berbagai permasalahan kehidupan.
- 3) Peserta dapat mengimplementasikan pemecahan permasalahan berbasis teknologi informasi

4. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Pengabdian

Pengabdian masyarakat yang berupa pembinaan telah direalisasikan sebanyak 3 kali pertemuan yang dilaksanakan setiap pukul 10.00 sampai dengan 12.00 WIB. Pembinaan dilakukan terhadap 15 orang siswa kejuruan Putera Jaya Batam yang wakil dari berbagai jurusan . Teknis pelaksanaan pembinaan dilakukan dengan

metode ceramah, diskusi dan latihan. Berdasarkan metode tersebut maka Tim pengabdian secara langsung memandu dan membina siswa dalam *soft skill* berbasis teknologi informasi. Adapun penjelasan pada setiap pertemuan sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pengabdian masyarakat pertemuan pertama dilaksanakan melalui konsolidasi dengan guru PIC yang menghandle teknis pelaksanaan pengabdian dimana diawali dengan komunikasi singkat oleh ketua pengabdian dengan guru PIC pelaksanaan pengabdian.



Gambar 1. Komunikasi singkat dengan guru PIC pelaksanaan pengabdian.

2. Pertemuan Kedua

Pelaksanaan pengabdian masyarakat pertemuan kedua dilaksanakan pada Jumat tanggal 23 April 2021. Kegiatan pertemuan ini dilaksanakan dengan pemberian materi yang berhubungan dengan disain *thinking* dan penggunaan mail merge dalam aplikasi surat menyurat. Kegiatan ini dilakukan oleh ketua pelaksana pengabdian dan anggota 1

Selanjutnya sisa pembinaan peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan permasalahan yang berkaitan *soft skill* lainnya.



Gambar 2. Pelaksanaan pertemuan ke dua pengabdian

3. Pertemuan ke tiga.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin tanggal 21 Juni 2021. Kegiatan pertemuan ini dilaksanakan dengan pemberian materi implementasi disain *thinking* dan penggunaan mail merge dalam aplikasi surat menyurat.

Kegiatan ini dilakukan oleh ketua pelaksana pengabdian dan anggota 1 dan 2

Selanjutnya sisa pembinaan peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan permasalahan yang berkaitan *soft skill* lainnya

B. Pembahasan

Kegiatan yang sudah dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dapat dijelaskan bahwa kegiatan dapat dijalankan sesuai dengan rencana. 3 Orang Dosen dan 3 orang mahasiswanya yang memberikan pelatihan dan implementasi *soft skill*. Materi pertama yang diberikan adalah pengenalan atau pendahuluan disain *thinking*. Pemateri memberikan penjelasan pentingnya metode disain *thinking* dalam mendapatkan ide yang brilian.. Sebagian besar audiens belum mengerti fungsi disain *thinking*, setelah di paparkan maka banyak memahami manfaat penggunaan disain *thinking*

Materi kedua diisi dengan penguatan pengetahuan di bidang computer yang meliputi aplikasi surat menyurat yang disebut dengan mail merge. Pengetahuan ini di bawakan oleh anggota pengabdian dengan harapan siswa dapat mengetahui dan mengimplementasikan apaliasi mail merge dalam surat menyurat dan membuat undangan.

Indikator tercapainya tujuan pengabdian ini adalah telah dibuatnya bentuk gagasan gagasan baru dari peserta, terutama dalam menumbuhkan konsep start up untuk mendukung teknopreneurship dikalangan siswa. Dan kemampuan siswa mengkoordinasi untuk mengundang anggotanya masing masing dengan implementasi mail merge.

Pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan ditemukan kendala yang signifikan, namun dapat diatasi setelah kegiatan dilaksanakan sampai selesai, kendala yang terjadi adalah:

- 1) Jumlah peserta sangat terbatas karena Sebagian siswa mengadakan pembelajaran darig.
- 2) Peserta masih bingung dengan tujuan materi yang diadakan, karena masih dianggap baru.\
- 3) Fasilitas yang terbatas, karena tidak semua peserta yang memiliki peralatan pendukung.

Permasalahan yang dihadapi Tim Pengabdian diatas dapat dievaluasi dengan cara sebagai berikut:

- 1) Koordinasi intensif dengan peserta untuk datang kesekolah dengan waktu kegiatan

lain disekolah selain kedatangan tamu dari Universitas Putera Batam.

- 2) Memberikan pemahaman awal kepada masing masing peserta sebelum dilaksanakan pengabdian.
- 3) Melaksanakan pembinaan secara berkelompok sehingga semua dapat kebagian menggunakan aplikasi berbasis IT.

5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan hasil dan pembahasan, maka didapatkan simpulan sebagai berikut:

- 1) Peserta yang berasal dari kalangan siswa juga bisa diajak berpikir sistematis dengan menggunakan disain *thinking*.
- 2) Model disain *thinking* dapat dimanfaatkan siswa untuk mencari ide dalam tugas akhirnya untuk menghasilkan karya terbaru dan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat.
- 3) Penggunaan aplikasi mail merge membantu siswa dalam membuat laporan dan administrasi *even organizer* bagi siswa dalam mendukung kemampuan berorganisasi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan kegiatan di atas, maka disarankan kepada semua pihak agar terutama bagi:

- 1) Perlu adanya pelatihan berkesinambungan untuk mendukung *soft skill* siswa dari berbagai instansi
- 2) Perlu membuka wacana dan wawasan

kemampuan siswa di bidang *soft skill* melalui Kerjasama dengan pihak lain.

- 3) Memberikan *indicator* penilaian kemampuan siswa yang wajib dimiliki dibidang non akademik.

Ucapan Terima Kasih

Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan dalam melakukan penelitian ini. Penghargaan dan ucapan terima kasih kepada LPPM Universitas Putera Batam yang telah mendanai pengabdian ini Sehingga memudahkan pengabdian untuk mengumpulkan data sesuai dengan data yang pengabdian butuhkan.

Daftar Pustaka

- Arnomo, S. A., & Siyamto, Y. (2021). Pelatihan pemanfaatan teknologi informasi pada masyarakat di kelurahan belakang padang kecamatan belakang padang kota batam. Puan indonesia, 2(2), 103-112.
<https://doi.org/10.37296/jpi.v2i2.34>
- Kaswan, (2016). 101 *Soft skill* s: Untuk Mencapai Puncak Kinerja dan Kepemimpinan, Alfabeta
- Lambert Joan and Curtis Frye, Microsoft Office 2016. Step By Step Acquisitions Editor: Rosemary
- Ramadhan Hendry E.. (2016). Startuppreneur: Menjadi Enterpreneur startup, Penebar Swadaya Plus,