



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**LP2M UNM**  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL

HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Tema :  
Peluang dan Tantangan Pengabdian  
Kepada Masyarakat yang Inovatif  
di Era Kebiasaan Baru

**Sabtu, 24 Oktober 2020**

MENARA PINISI UNM  
Jl. A.P. Pettarani Makassar





## Pengembangan *Soft Skill* Peserta Didik

Sulaiman Samad<sup>1</sup>; Suardi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

**Abstrak.** Mitra Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah SMP Negeri 1 Duampanua Kabupaten Pinrang. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah mengembangkan *soft skill* pada peserta didik ternyata bukan pekerjaan mudah bagi guru dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Kondisi faktual ini, menurut informasi yang diperoleh disebabkan oleh terbatasnya bahan bacaan serta latihan-latihan yang dapat memberi inspirasi tentang praktik-praktik yang dapat mengembangkan *soft skill* peserta didik. Secara khusus, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, permasalahan spesifik yang menjadi penyebab dari hal tersebut sekaligus merupakan prioritas utama kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini, adalah: (1) terbatasnya pengetahuan guru tentang berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *soft skill* peserta didik; (2) terbatasnya keterampilan guru dalam merancang/membuat berbagai program pengembangan *soft skill* peserta didik; dan (3) rendahnya kemampuan guru dalam melaksanakan berbagai program dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik. Metode yang digunakan adalah pelatihan model partisipatif dengan pendekatan *icare* (*introduction, connection, application, reflection, dan extension*). Hasil yang dicapai adalah: (1) mitra memahami berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *soft skill* peserta didik; (2) mitra terampil merancang/membuat berbagai program pengembangan *soft skill* peserta didik; (3) mitra mampu melaksanakan berbagai program dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik. Melalui hasil ini, terbuka peluang bagi peserta didik untuk memiliki kecakapan yang dibutuhkan di masa depan guna merajut peradaban dan berkarya sebagai profesional. Selain itu, hasil ini juga memberi harapan besar untuk terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif seperti berpusat pada peserta didik, berlangsung secara kolaboratif, serta terintegrasi dengan kehidupan nyata.

**Kata Kunci:** *soft skill*, peserta didik, revolusi industri 4.0

**Abstract:** This Community Partnership Program (PKM) partner is SMP Negeri 1 Duampanua, Pinrang Regency. The main problem faced by partners is that developing soft skills in students is not an easy job for teachers to carry out their daily activities. This factual condition, according to the information obtained, is caused by the limited reading material and exercises that can provide inspiration about practices that can develop soft skills of students. In particular, based on the results of interviews with teachers, the specific problems that were the cause of this and were the main priorities of this Community Partnership Program activities, were: (1) the teachers' limited knowledge of various things that can be done to develop soft skills of students; (2) limited skills of teachers in designing / making various soft skill development programs for students; and (3) the low ability of teachers in implementing various programs in developing soft skills of students. The method used is a participatory model training with an *icare* approach (*introduction, connection, application, reflection, and extension*). The results achieved are: (1) partners understand various things that can be done to develop soft skills of students; (2) skilled partners designing / making various soft skill development programs for students; (3) partners are able to carry out various programs in developing soft skills of students. Through this result, there are opportunities for students to have the skills needed in the future to knit civilization and work as professionals. In addition, these results also provide great hope for the creation of a conducive teaching and learning process such as being student-centered, taking place collaboratively, and being integrated with real life.

**Keyword:** soft skills, students, industrial revolution 4.0

### 1. PENDAHULUAN

Mencermati berbagai perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0 serta tuntutan kemajuan abad 21 dapat diidentifikasi bahwa untuk menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0 atau untuk beradaptasi dengan tuntutan abad 21, setidaknya diperlukan kecakapan yang

berhubungan dengan keterampilan belajar dan inovasi, keterampilan teknologi dan media informasi, serta kecakapan hidup dan karir (Darsono, 2011; World Economic Forum, 2016). Keterampilan belajar dan inovasi, berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Sedangkan kecakapan hidup dan karir

berhubungan dengan fleksibilitas dan inisiatif adaptif serta kecakapan diri secara sosial dalam interaksi, serta bertanggungjawab (Trilling & Fadel, 2009). Ini menjelaskan bahwa untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di abad 21, maka *hard skill* atau berpengetahuan melalui *core subject* dalam kurikulum saja tidaklah cukup, tetapi harus dilengkapi dengan berbagai kemampuan yang dapat mengaktualkan dan mengorganisir berbagai *hard skill* pada masing-masing individu dalam suatu keteraturan sistemik pada pencapaian suatu tujuan, seperti kemampuan kreatif, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan berkarakter kuat. Kemampuan ini dikenal dengan istilah *soft skill*.

Hubungannya dengan itu, *soft skill* merupakan keniscayaan dalam menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0 pada abad 21 saat ini (Akmal, 2019). Dengan demikian, perlu pemikiran dan penelaahan secara kritis terhadap upaya mengembangkan *soft skill* pada peserta didik, kaitannya dengan program pembelajaran di sekolah sebagai *core subject* dalam kurikulum. Dengan perkataan lain, apakah pengembangan *soft skill* tersebut sudah dapat difasilitasi (diajarkan, dilatihkan, atau dibina) oleh semua mata pelajaran di sekolah. Faktanya, hanya terdapat beberapa dari *soft skill* dimaksud dapat difasilitasi melalui pokok bahasan tertentu, itupun baru dilakukan secara interseksional, yakni menyatu dalam kesatuan program dan menyebar pada beberapa pokok bahasan tertentu.

Fakta di atas menjelaskan bahwa, sumber belajar utama dari pengembangan *soft skill* yang merupakan tuntutan menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0 adalah ruang kelas dalam waktu belajar, termasuk di luar kelas melalui penugasan-penugasan. Dengan perkataan lain, pengembangan *soft skill* peserta didik tidak dimandatkan pada mata pelajaran tertentu, melainkan pada proses pembelajaran semua *subject matter*. Implikasi dari hal ini adalah guru sebagai komponen penting dalam membangun penyelenggaraan pendidikan yang bermutu (Danim, 2011; Mulyasa, 2009) harus mengupayakan atau menjadikan proses pembelajaran mata pelajarannya sebagai wahana peserta didik berlatih mengembangkan *soft skill* yang perlu dimiliki untuk beradaptasi dengan perubahan yang dibawa revolusi industri 4.0 pada abad 21 saat ini.

Berdasarkan itu, dapat dirumuskan kerangka konseptual bahwa pengembangan *soft skill* peserta didik harus: (1) diintegrasikan dengan proses belajar mengajar di kelas, yakni guru harus mendesain semua peristiwa dalam proses pembelajaran di kelas untuk membiasakan peserta didik pada kepemilikan *soft skill* yang dibutuhkan di masa depan; (2) dibiasakan (habitiasi) melalui aktivitas keseharian peserta didik di lingkungan sekolah, yakni guru mendesain semua aktivitas keseharian baik yang rutin, dikondisikan, termasuk semua moment pertemuan; (3) diintegrasikan pada semua kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan keseharian di rumah, yakni guru perlu mendesain kemitraan dengan orangtua.

Uraian serta kerangka konseptual di atas mengisyaratkan bahwa peserta didik dalam menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri harus difasilitasi untuk mengembangkan *soft skill* yang dibutuhkan. Selain itu, guru sebagai garda terdepan yang secara langsung berhadapan dengan peserta didik perlu memiliki keterampilan dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik, sebagaimana hasil riset yang menemukan bahwa guru memiliki peran besar terhadap peningkatan dan pencapaian hasil belajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa, dibandingkan dengan faktor-faktor lainnya (Hattie, 2003).

Permasalahan yang dihadapi mitra adalah mengembangkan *soft skill* pada peserta didik ternyata bukan pekerjaan mudah bagi guru dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Kondisi faktual ini, menurut informasi yang diperoleh disebabkan oleh terbatasnya bahan bacaan serta latihan-latihan yang dapat memberi inspirasi tentang praktik-praktik yang dapat mengembangkan *soft skill* peserta didik. Secara khusus, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, permasalahan spesifik yang menjadi penyebab dari hal tersebut sekaligus merupakan merupakan prioritas utama kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini, adalah: (1) terbatasnya pengetahuan guru tentang berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *soft skill* peserta didik; (2) terbatasnya keterampilan guru dalam merancang/membuat berbagai program pengembangan *soft skill* peserta didik; dan (3) rendahnya kemampuan guru dalam melaksanakan berbagai program dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik.



Gambar 1. Pembukaan PKM di Dampingi Kepala Sekolah Mitra

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

Pendekatan yang dianggap tepat untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra adalah memberikan pelatihan pengembangan *soft skill* peserta didik kepada guru-guru yang memiliki intensitas tinggi dalam berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, yang pada gilirannya diharapkan dapat berkontribusi terhadap berkembangnya *soft skill* peserta didik di sekolahnya.

Model pelatihan yang digunakan adalah model partisipatif dengan pendekatan *icare* (*introduction, connection, application, reflection, dan extension*). Sudjana (1993) menjelaskan bahwa model partisipatif merupakan kegiatan belajar dalam pelatihan yang dibangun atas dasar keikutsertaan peserta dalam semua aspek kegiatan. Sebab itu, pelaksanaan pelatihan pada PKM ini ditekankan pada memotivasi dan melibatkan peserta secara aktif untuk berlatih, bukan hanya mendengarkan ceramah yang bersifat transfer pengetahuan, tetapi lebih menekankan pada tanya jawab, diskusi dan pemberian contoh-contoh.

Secara sistematis sebagaimana pendekatan yang pilih dalam kegiatan pelatihan PKM ini, dijelaskan sebagai berikut: *Pertama, introduction* yaitu melakukan penelusuran mengenai pemahaman peserta tentang *soft skill* yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0, selanjutnya menjelaskan, tujuan dan langkah-langkah kegiatan. *Kedua, connection* yaitu curah pendapat mengenai: berbagai hal yang dapat

dilakukan untuk mengembangkan *soft skill* peserta didik, dan keterampilan yang diperlukan guru dalam mengembangkannya. *Ketiga, application*



Gambar 2. Suasana Pelaksanaan Pelatihan (Brainstorming/curah gagasan)

yaitu memberikan pengantar melalui ceramah untuk menjelaskan bentuk program/kegiatan yang perlu dikembangkan dan *locus educationis* pengembangannya, kemudian menunjukkan beberapa contoh implementasinya, dilanjutkan dengan meminta peserta secara individual untuk berlatih mengembangkan program/kegiatan dan implementasinya, kemudian mempraktikkannya. *Keempat reflection* yaitu mendiskusikan berbagai kendala yang mungkin dihadapi dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik, termasuk kendala mengimplementasikan program yang direncanakan, dilanjutkan dengan memberikan penguatan kepada peserta PKM tentang berbagai hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik. *Kelima extension* yaitu menilai sejauh mana kegiatan telah mencapai tujuan, kemudian memberikan penguatan dan saran tindak lanjut mengenai program pengembangan *soft skill* peserta didik.

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

### A. Introduction

Tahapan ini dilaksanakan dengan meminta peserta mengemukakan *soft skill* yang mereka ketahui/pahami sangat dibutuhkan dalam menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0. Dalam proses ini, peserta diberi keleluasan untuk memilih apakah menyampaikan secara lisan ataupun tulisan. Dari semua pendapat

peserta, baik tertulis maupun lisan sebagian besar belum tepat atau tidak sesuai dengan *soft skill* yang dibutuhkan untuk peserta didik dalam menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0. Setelah semua pendapat peserta diidentifikasi, tim PKM memberikan pengantar melalui ceramah bervariasi dengan bantuan slide presentasi serta handout yang telah dibagikan kepada peserta, pengantar ini diharapkan sebagai dasar peserta merumuskan *soft skill* yang dibutuhkan peserta didik. Terhadap pengantar tersebut, peserta diperlihatkan slide mengenai pergeseran dunia ke arah digital yang terjadi saat ini yakni kemunculan superkomputer, robot pintar, editing genetik, dan majunya TIK telah menggeser aktivitas manusia yang awalnya dilakukan di dunia nyata, ke dunia maya. Pergeseran demikian menuntut guru sebagai garda terdepan pendidikan untuk siap mengelola perubahan tersebut dan mengubah praktik pembelajaran menuju pembelajaran 4.0. Tim PKM juga menjelaskan empat ciri yang merupakan konsekuensi perubahan dunia ke arah digital kaitannya dengan pembelajaran yakni informasi sudah tersedia dimana saja dan dapat diakses kapan saja, komputasi/lebih cepat memakai mesin, otomatisasi/menjangkau segala pekerjaan, dan komunikasi yang berasal dari mana saja dan ke mana saja.

Diakhir penjelasan tim, peserta diajak untuk menganalisis perlunya pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber observasi bukan diberitahu, pembelajaran diarahkan untuk peserta didik mampu merumuskan masalah, bukan hanya dilatih menyelesaikan masalah, pembelajaran diarahkan untuk melatih berpikir analitis atau mengambil keputusan bukan lagi berpikir mekanistik, dan pembelajara ditekankan pada pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Setelah itu, peserta diajak untuk mencermati rumusan hipotetik kaitannya dengan ciri dan arah pembelajaran karena perubahan dunia ke arah digital yang di dalamnya terdapat rumusan *soft skill*, yakni menghadapi perubahan yang dibawa revolusi industri 4.0, berpengatahuan melalui *core subjects matters* saja tidaklah cukup, melainkan harus dilengkapi dengan kemampuan lain seperti kreatif, kritis, bertanggungjawab, toleran, produktif, adaptif/fleksibel, mandiri, serta didukung oleh kemampuan memanfaatkan informasi dan kemampuan berkomunikasi. Berdasarkan rumusan hipotetik ini,

tim mengidentifikasi *soft skills* yang perlu dikembangkan pada peserta didik sehingga di masa depan dapat digunakan merajut peradaban dan berkarya sebagai profesional. *Soft skills* dimaksud berkaitan dengan: (1) kualitas karakter yakni pribadi yang selalu siap dalam setiap perubahan; (2) keterampilan belajar dan inovasi yakni kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi; dan (3) keterampilan teknologi dan media informasi yakni mengenali, menggunakan secara teknis, dan memanfaatkan ICT.

Sebelum mengakhiri tahapan ini, tim melanjutkan dengan memberikan penjelasan mengenai tujuan pelaksanaan kegiatan serta penjelasan mengenai langkah-langkah kegiatan pendekatan *icare* lengkap dengan konten yang merupakan bagian masing-masing tahapan.

#### B. Connection

Pada tahapan ini, peserta difasilitasi untuk curah pendapat/curah gagasan mengenai berbagai hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik, termasuk keterampilan yang diperlukan guru dalam mengembangkannya. Curah pendapat/curah gagasan ini difokuskan pada hasil rumusan pada tahapan sebelumnya. Untuk memantik curah pendapat/curah gagasan, tim mengemukakan satu fakta yang terkait dengan pengembangan *soft skills* peserta didik, bahwa sampai saat ini tidak ada mata pelajaran khusus di sekolah yang mengajarkan, melatih, atau membina *soft skills* tersebut pada peserta didik, meskipun terdapat beberapa dari keterampilan difasilitasi dengan pokok bahasan tertentu tapi dilakukan secara interseksional, yakni menyatu dalam kesatuan program dan menyebar pada beberapa pokok bahasan tertentu. Misalnya: kolaborasi/kerjasama (masuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Bahasa Inggris). Dalam IPS sendiri menyebar pada geografi, ekonomi dan bahkan sejarah. Sementara dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Bahasa Inggris, lebih pada penekanan kesadaran akan pentingnya menjaga patriotisme, sementara bahasa Inggris lebih pada ketrampilan bagaimana bernegosiasi dan mempengaruhi orang lain.

Melalui tahapan kedua ini, peserta kegiatan PKM diberikan pemahaman bahwa pengembangan *soft skills* peserta didik dimandatkan dalam proses pembelajaran pada semua subject matter. Sebab itu, yang perlu dilakukan guru adalah mengupayakan

atau menjadikan proses pembelajaran mata pelajarannya sebagai wahana peserta didik berlatih. Sebagai akhir tahapan ini, peserta diminta melakukan refleksi, apakah proses pembelajaran dari mata pelajarannya selama ini benar-benar sudah menjadi wadah untuk peserta didik berlatih menjadi pribadi yang siap dalam setiap perubahan, berpikir kreatif, kritis, inovatif, komunikasi, dan kerjasama. Jika belum, peserta diberikan motivasi untuk segera mentransformasikan atau melakukan perubahan pada dirinya. Berubah yang dimaksudkan tidak selalu berarti meniru cara orang berubah, melainkan dengan menciptakan cara sendiri yang sesuai dengan situasi sekelilingnya. Sehingga berubah dalam arti tidak berada di jalur yang lama.

### C. Application

Tahapan ini dilaksanakan dengan pemberian pengantar oleh tim PKM melalui ceramah bervariasi berbantuan slide presentasi dan handout yang telah dibagikan kepada peserta. Penjelasan tim PKM berkaitan dengan *locus educationis* pengembangan *soft skills* peserta didik serta berbagai bentuk program/kegiatan yang dapat dikembangkan termasuk beberapa contohnya. Dalam tahapan ini, disampaikan kepada peserta sebagai dasar dalam mengembangkan aktivitas bahwa tidak ada mata pelajaran khusus yang mengajarkan *soft skills*, sehingga tempat strategis untuk mengembangkannya atau *locus educationis* pengembangannya adalah ruang-ruang kelas dalam waktu belajar, termasuk di luar kelas melalui penugasan-penugasan. Secara detail, dijelaskan bahwa, terhadap pengembangan:

- 1) Kualitas karakter, yakni pribadi yang lebih baik (moral dan kinerja) dan selalu siap dalam setiap perubahan, sebagaimana perkembangan digital dan teknologi saat ini telah memunculkan satu kekuatan besar yang mempengaruhi kepribadian anak. Kekuatan ini bisa hadir di manapun seseorang berada. Kekuatan dimaksud adalah gadget dengan sajian bebas tak terbatas, bila tidak diantisipasi akan menggeser aspek moralitas dan kinerja. Dimana *locus educationis* pengembangan karakter ini?. Secara spesifik dibagi menjadi tiga, yaitu (1) Proses Belajar Mengajar (PBM), yakni integrasi dengan PBM. Karena itu, guru harus mendesain semua peristiwa dalam proses pembelajaran mata pelajarannya untuk membiasakan anak pada kepemilikan karakter

yang dibutuhkan di masa depan; (2) Pembiasaan dalam kehidupan keseharian di sekolah (rutin, pengkondisian, dan semua moment pertemuan); dan (3) Integrasi pada semua kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan keseharian di rumah. Sebab itu, guru perlu mendisain kemitraan yang efektif dengan orangtua peserta didik.

- 2) Keterampilan belajar dan inovasi, yakni kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Secara teoretis, hal ini dapat tercapai jika dalam proses pembelajaran terdapat kebebasan berpikir. Karena itu, pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*) adalah suatu keharusan. Artinya, penerapan model pembelajaran konstruktivistik seperti pembelajaran kooperatif, metode diskusi, curah pendapat, dan debat perlu diintensifkan, sehingga melatih siswa memiliki kemampuan bertanya dan tidak takut bertanya dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan perkataan lain, peserta didik harus dipandang sebagai subyek aktif yang memiliki daya seleksi dan daya interpretasi, serta daya kreasi tinggi terhadap topik yang diangkat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bukan berprinsip benar atau salah, tetapi bagaimana mengembangkan kemampuan bernalar dan berargumentasi peserta didik.

Secara ringkas, dijelaskan kepada peserta sebagai berikut:

Kreativitas, mengharuskan guru untuk memberikan peserta didik ruang untuk mengembangkan kreativitasnya, serta mendapatkan apresiasi terhadap peran atau prestasinya. Sebab itu, budaya apresiasi terhadap sekecil apapun peran atau prestasi siswa harus mulai dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Berpikir kritis, mengharuskan guru untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik berpikir kritis untuk menghubungkan pembelajaran dengan masalah-masalah kontekstual yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Sebab itu, guru tidak boleh risih atau merasa terganggu ketika ada peserta didik yang kritis, banyak bertanya, dan sering

mengeluarkan pendapat. Hal tersebut sebagai wujud rasa ingin tahunya yang tinggi. Hal yang perlu dilakukan guru adalah memberikan kesempatan secara bebas dan bertanggung jawab kepada setiap peserta didik untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan dan membuat refleksi bersama-sama. Pertanyaan-pertanyaan pada level HOTS dan jawaban terbuka pun sebagai bentuk mengakomodasi kemampuan berpikir kritis peserta didik. Untuk perwujudannya, pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik, penyelesaian masalah, pembelajaran berbasis masalah, maupun projek. Selain itu, Komunikasi. Saat ini kita berada pada satu masa dan situasi di mana orang tidak bisa bekerja secara sendirian, oleh karena itu kemampuan berkomunikasi menjadi hal yang cukup penting, apalagi saat ini telah hadir teknologi komunikasi. Secara sederhana, keterampilan dasar yang perlu dilatihkan kepada peserta didik adalah mengartikulasikan pemikiran dan gagasan dengan jelas, simpel dan mudah dipahami, baik dalam bahasa lisan, tulisan atau komunikasi nonverbal lainnya, dengan menggunakan berbagai bentuk saluran yang efektif untuk menyampaikan pesan; berikutnya adalah mendengarkan uraian yang disampaikan penyampai pesan, apapun isi pesan tersebut, apakah pengetahuan baru, nilai-nilai baru, sikap-sikap baru, atau pesan-pesan lain untuk dikerjakan bersama. Untuk perwujudannya, peserta didik perlu dilatih untuk berkomunikasi dengan chanel multilingual, serta pendekatan multi budaya dengan attitude multikultural.

Kolaborasi. Ini sangat penting dilatih dan ditingkatkan karena saat ini banyak orang yang cerdas secara intelektual, tetapi kurang mampu bekerja dalam tim, kurang mampu mengendalikan emosi, dan memiliki ego yang tinggi. Hal ini tentunya akan menghambat jalan menuju kesuksesannya kelak. Proses pembelajaran yang cocok adalah peserta didik diberikan kesempatan belajar berkelompok (*team work*) atau kooperatif. Sebab itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang demokratis yaitu peserta didik belajar menghargai perbedaan pendapat, menyadari kesalahan yang dibuat, serta memupuk rasa

tanggungjawab dalam mengerjakan tanggungjawab yang diberikan.

- 3) Keterampilan teknologi dan media informasi yakni mengenali, menggunakan secara teknis, dan memanfaatkan ICT. Ini menuntut pemanfaatan ICT (bukan saja media baru seperti komputer/laptop/smartphone yang terkoneksi internet, tetapi juga media lama seperti radio dan televisi) dalam proses pembelajaran, termasuk melibatkan peserta didik secara intensif bukan hanya dalam pembelajaran audiovisual tetapi juga dalam proses pembelajaran web, termasuk penggunaan multimedia interaktif.

Terhadap ini, secara keseluruhan jika dibandingkan dengan guru, literasi digital peserta didik khususnya terhadap kehadiran teknologi baru boleh dibilang lebih cepat/lebih tinggi. Sekarang dikenal apa yang disebut sebagai generasi digital imigran dan digital natif. Generasi digital imigran adalah generasi tua, termasuk sebagian besar guru di Indonesia. Sementara itu generasi digital natif adalah mereka yang sejak usia dini sudah terbiasa dengan media digital dalam aktivitas sehari-hari. Siswa generasi digital natif ini dapat dikatakan sudah relatif memiliki tingkat literasi digital cukup tinggi.

#### D. Reflection

Tahapan ini dilaksanakan melalui pemberian kesempatan kepada peserta mendiskusikan berbagai kendala yang mungkin dihadapi dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik, termasuk kendala mengimplementasikan program-program yang direncanakan. Setelah proses diskusi/peserta memberikan sumbang saran sebagai satu solusi terhadap kendala-kendala yang mungkin dihadapi, tim PKM selanjutnya memberikan penguatan tentang berbagai hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik, antara lain: PBM harus berpusat pada peserta didik; PBM harus kolaboratif; Belajar harus memiliki konteks; Sekolah harus diintegrasikan dengan masyarakat.

#### E. Extension

Tahapan ini ditujukan untuk tim PKM memberikan penguatan dan saran tindak lanjut mengenai pengembangan *soft skills* peserta didik. Terhadap ini, tim PKM menyampaikan kesimpulan

bahwa dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik, guru harus berperan sebagai fasilitator yang berupaya membantu mengaitkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki peserta didik dengan informasi baru yang akan dipelajarinya, memberi kesempatan peserta didik untuk belajar sesuai dengan cara dan gaya belajarnya masing-masing, dan mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya. Guru juga berperan sebagai pembimbing, yang berupaya membantu peserta didik ketika menemukan kesulitan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya.

Selain memberi penguatan dan saran tindak lanjut, tahapan ini juga digunakan Tim PKM untuk mengetahui sejauhmana kegiatan ini telah mencapai tujuan. Hal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta berkaitan dengan topik-topik yang telah dibahas. Dalam tahapan ini, tampak bahwa peserta sudah memiliki pemahaman dan keterampilan bagaimana mengembangkan *soft skill* peserta didik. Hal tersebut dapat diamati dari kesesuaian jawaban dengan pertanyaan yang diberikan.

#### IV. KESIMPULAN

Hasil Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan antara lain:

- 1) Mitra memahami berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *soft skill* peserta didik.
- 2) Mitra terampil merancang/membuat berbagai program pengembangan *soft skill* peserta didik
- 3) Mitra mampu melaksanakan berbagai program dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik.

Terhadap hasil ini, terbuka peluang bagi peserta didik untuk memiliki kecakapan yang dibutuhkan di masa depan guna merajut peradaban dan berkarya sebagai profesional. Selain itu, hasil ini juga memberi harapan besar untuk terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif seperti berpusat pada peserta didik, berlangsung secara kolaboratif, serta terintegrasi dengan kehidupan nyata

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor UNM yang telah memberikan pendanaan melalui skema PNBPN UNM. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

UNM dan Pemerintah Kabupaten Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akmal. (2019). *Lebih Dekat Dengan Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Danim, S. (2011). *Pengembangan Profesi Guru: Dari Pra-Jabatan, Induksi, Ke Profesional Madani*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Darsono. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia Abad Ke 21*. Jakarta: Nusantara Consulting.
- Hattie, J. (2003). *Teachers Make a Difference, What is the research evidence?* 18.
- Mulyasa, E. (2009). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, D. (1993). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Nusantara Press.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21 ST Century Skills; Learning for Life in Our Times* (First Edition). USA: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- World Economic Forum. (2016). *The Future of Jobs: Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*. [http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_Future\\_of\\_Jobs.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf)