



DAMPAK PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA BAGI PENINGKATAN SOFT SKILLS DAN HARD SKILLS MAHASISWA

Movi Riana Rahmawanti¹, Mohammad Muhyidin Nurzaelani²

^{1,2}, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor,
Indonesia

Email: movi.riana@uika-bogor.ac.id

Abstrak

Program MBKM memiliki tujuan salah satunya yaitu meningkatkan kompetensi *soft skill* dan *hard skill* lulusan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan *softs kill* dan *hard skill* mahasiswa sebagai dampak program MBKM. Metode penelitian menggunakan survei deskriptif dengan sampel 140 mahasiswa yang mengikuti program MBKM. Instrumen dibuat untuk mengukur peningkatan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswa yang mengikuti program MBKM dengan 5 indikator untuk *soft skill* yaitu: (1) kemampuan komunikasi, (2) kemampuan menyelesaikan masalah, (3) kreativitas, (4) kemampuan menyelesaikan konflik, dan (5) kesadaran budaya lain. Sementara itu indikator *hard skills* yang dibahas dalam studi ini meliputi: (1) empati, (2) kemampuan bersosialisasi, (3) kemampuan menggunakan teknologi, (4) pemikiran kreatif dan inovatif, dan (5) kemampuan menulis dan mengadakan riset. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan soft skills mahasiswa dengan indikator tertinggi yaitu kreativitas sebesar 97.3%, dan terdapat peningkatan hard skills mahasiswa dengan indikator tertinggi yaitu pemikiran kreatif dan inovatif sebesar 96%.

Kata kunci: *Hard skill*; Merdeka Belajar Kampus Merdeka; *Soft skill*.

Abstract

The MBKM program has a goal, one of which is to increase the competence of soft skills and hard skills of graduates. The purpose of this study was to determine the increase in student soft skills and hard skills as a result of the MBKM program. The research method used a descriptive survey with a sample of 140 students who participated in the MBKM program. The instrument was made to measure the increase in soft skills and hard skills of students who take part in the MBKM program with 5 indicators for soft skills, namely: (1) communication skills, (2) problem solving abilities, (3) creativity, (4) conflict resolution skills, and (5) awareness of other cultures. Meanwhile the indicators of hard skills discussed in this study include: (1) empathy, (2) social skills, (3) the ability to use technology, (4) creative and innovative thinking, and (5) the ability to write and conduct research. The results showed that there was an increase in students' soft

Diserahkan: 26 Desember 2021 Disetujui: 28 Desember 2021. Dipublikasikan: 28 Desember 2021

Kutipan: "

skills with the highest indicator, namely creativity by 97.3%, and an increase in student hard skills with the highest indicator, namely creative and innovative thinking by 96%.

This research is expected to develop interactive multimedia teaching materials based on health literacy in Indonesian language materials. The development of these teaching materials is expected to increase students' interest and creativity in online learning. In addition, in the learning process students can gain an understanding of health literacy which is integrated into Indonesian. This research is a development research. The research method used is R&D (Research and Development) using the APPED model. The research stages are (1) initial analysis and research, (2) design, (3) production, (4) evaluation, and (5) dissemination. This research is focused on the development of Indonesian language learning media packaged in the form of animated videos. This study uses descriptive data analysis by using two variables, namely (1) interactive multimedia preparation variable and (2) interactive multimedia suitability variable. The data obtained were collected and then analyzed. While the results of the income validation of the percentage of alpha testing were 92.5% by material experts, 92.5% by instructional experts, and 87.8% by media experts. So, according to the three experts, they were declared valid and included in the "Very Good" assessment criteria. Beta testing results for the average pre-test score of 68 then increased to 90 above the KKM for post-test assessment. So that it has been categorized as "Completed" and it is concluded that Health-Based Interactive Multimedia products are better and suitable for use in teaching and learning activities in the classroom.

Keywords: *fantasy stories; health literacy Indonesian.*

I. PENDAHULUAN

Dalam rangka menyiapkan sumber daya manusia dalam menghadapi megatren dunia Tahun 2045, pemerintah melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) melalui Permendikbud No. 3 Tahun 2020 dimana mahasiswa memiliki hak 3 semester untuk belajar di luar program studi yang bertujuan untuk “meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skill* maupun *hard skill*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian” (Dikti, 2020:3).

MBKM memiliki 8 bentuk kegiatan pembelajaran (BKP) yang sejalan dengan tri dharma perguruan tinggi, baik pendidikan, penelitian, maupun pengabdian kepada masyarakat. Delapan BKP tersebut antara lain: (1) pertukaran pelajar, (2) magang/praktik kerja, (3) asistensi mengajar di satuan pendidikan, (4) penelitian/riset, (5) proyek kemanusiaan, (6) kegiatan wirausaha, (7) studi/proyek independen, dan (8) membangun desa/KKN tematik. Mahasiswa yang dapat mengikuti program MBKM diharuskan mahasiswa aktif dari program studi yang terakreditasi.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun (FKIP UIKA

Bogor) memandang bahwa program MBKM yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Dikti) Kemendikbud tersebut sangat sesuai untuk meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswa, juga dalam rangka meningkatkan Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, oleh karena itu, FKIP UIKA Bogor sangat mendukung dan memfasilitasi mahasiswanya untuk mengikuti program MBKM baik yang diselenggarakan oleh internal kampus, fakultas, dan program studi, maupun yang diselenggarakan oleh Dikti Kemendikbud.

Kecerdasan manusia dibagi kedalam dua bagian yaitu *soft skill* dan *hard skill*. *Soft skill* berkaitan dengan *Emotional Intelligence Quotients* (EQ) sedangkan *hard skill* berkaitan dengan *Intelligence Quotients* (IQ). Perguruan Tinggi perlu untuk meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswa dalam rangka pengembangan lulusan di masa depan. Menurut Mendikbud Nadiem Makarim, "*hard skill* dibutuhkan dalam rangka beradaptasi terhadap teknologi, sedangkan *soft skill* untuk kemampuan kreativitas, kemampuan bernalar kritis, dan *problem solving*" (Kompas, 2020).

Soft skill dapat didefinisikan sebagai kemampuan, keterampilan, sifat, sikap, prilaku, maupun karakter yang berhubungan dengan kepribadian dan kecerdasan emosional serta telah menjadi kebiasaan. Dalam Islam konsep *soft skill* ini sejalan dengan konsep akhlak. (Mahasneh & Thabet, 2015), (Vyas & Chauhan, 2013), (Rahayu, 2013), (Lavy & Yadin, 2013), (Al Abduwani, 2012).

Hard skill dapat didefinisikan sebagai kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan teknis yang berkaitan dengan bidang keilmuan tertentu (Budiningsih, 2020), (Sinarwati, 2024).

Sebagai upaya untuk mengetahui dampak program MBKM terhadap *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa FKIP UIKA Bogor dibutuhkan suatu penelitian terkait hal tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1)Peningkatan Soft Skills Mahasiswa sebagai dampak dari Pelaksanaan MBKM, dan (2)Peningkatan Hard Skills Mahasiswa sebagai dampak dari Pelaksanaan MBKM.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Menurut Sugiyono (2012:29) “metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas”. Arsy (2013) mengemukakan bahwa “survei adalah metode penelitian tentang objek tertentu yang membutuhkan informasi banyak sehingga membutuhkan suatu alat untuk mewartakan data yang banyak menggunakan daftar pertanyaan (*questionnaires*) atau daftar isian (angket/kuisisioner)”. Indikator *soft skills* yang digunakan meliputi (Schulz, 2008): (1) kemampuan komunikasi, (2) kemampuan menyelesaikan masalah, (3) kreativitas, (4) kemampuan menyelesaikan konflik, dan (5) kesadaran budaya lain. Sementara itu indikator *hard skills* yang dibahas dalam studi ini meliputi (Asbari, 2020): (1) empati, (2) kemampuan bersosialisasi, (3) kemampuan menggunakan teknologi, (4) pemikiran kreatif dan inovatif, dan (5) kemampuan menulis dan mengadakan riset. Penelitian ini menggunakan sampling jenuh, dimana seluruh mahasiswa yang mengikuti program MBKM sebanyak 140 dijadikan sampel.

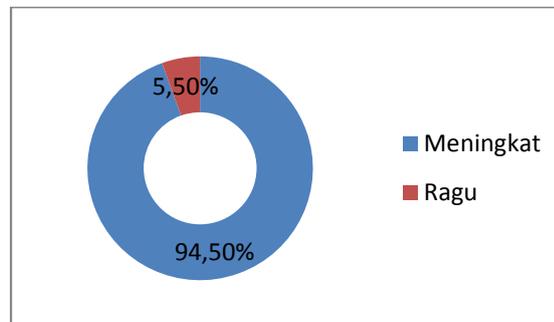
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode survei yang diberikan kepada 140 Mahasiswa yang melaksanakan berbagai kegiatan Merdeka Belajar Kampus mengajar. Diantaranya adalah Mahasiswa yang mengikuti Program Kampus Mengajar, Magang dan studi independen bersertifikat, IISMA, Pertukaran Mahasiswa, Pertukaran Mahasiswa merdeka, dan *Pre-Service Goes to School*. Setelah menyelesaikan program MBKM tersebut mahasiswa diberikan beberapa pertanyaan berkaitan dengan peningkatan *hard skills* dan *soft skills* mereka setelah melaksanakan program MBKM.

1. Peningkatan *Soft Skills* Mahasiswa sebagai Dampak dari Pelaksanaan MBKM

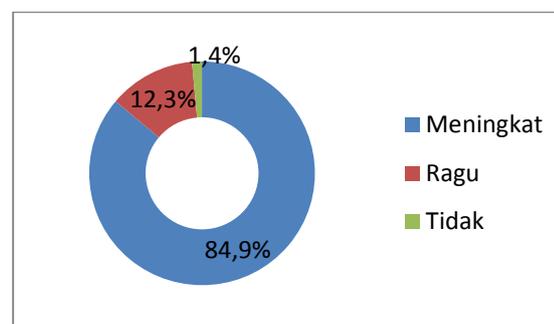
Hasil survei menyatakan bahwa 94,4% mahasiswa yang melaksanakan program MBKM berpendapat bahwa pelaksanaan MBKM Berdampak pada meningkatnya kemampuan komunikasi mereka. Sementara 5.5% mahasiswa menjawab ragu-ragu untuk pernyataan ini. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas

mahasiswa berpendapat bahwa pelaksanaan program MBKM Meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Data hasil survey disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kemampuan Komunikasi

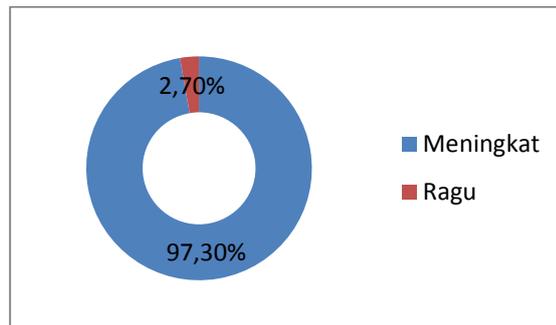
Selanjutnya, sebanyak 84,9% Mahasiswa berpendapat bahwa pelaksanaan Kegiatan MBKM berdampak dengan meningkatnya kemampuan menyelesaikan masalah. Selain itu 12,3% mahasiswa merasa ragu-ragu dengan pernyataan ini dan 1,4% mahasiswa menyatakan bahwa pelaksanaan MBKM tidak berpengaruh terhadap kemampuan mereka menyelesaikan masalah. Data hasil survei disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kemampuan Menyelesaikan Masalah

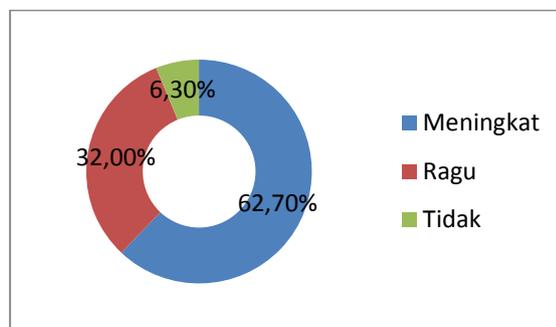
Indikator selanjutnya, pelaksanaan MBKM Berdampak pada meningkatnya kreativitas mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dari pendapat mahasiswa bahwa 97,3% Mahasiswa setuju bahwa pelaksanaan program MBKM dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa, meskipun ada 2,7% mahasiswa masih ragu-ragu dengan pendapat ini. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar

mahasiswa merasa bahwa program MBKM dapat mengasah kreativitas mereka. Data hasil survei disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kreativitas

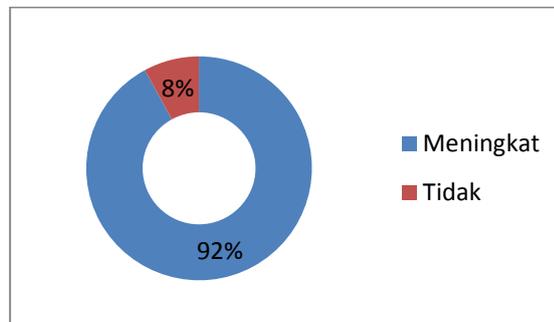
Konflik adalah sesuatu yang pasti dihadapi oleh setiap mahasiswa dalam pelaksanaan MBKM. 62.7 % dari mahasiswa merasa bahwa pelaksanaan MKBM berdampak kepada meningkatnya kemampuan menyelesaikan konflik. Sementara itu 32% mahasiswa ragu untuk menyatakan apakah pelaksanaan MBKM berdampak kepada kemampuan mereka dalam menyelesaikan konflik. Serta ada 6.3% mahasiswa berpendapat bahwa Pelaksanaan MBKM tidak berdampak pada kemampuan menyelesaikan konflik. Data hasil survey kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan konflik disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Kemampuan Menyelesaikan Konflik

Indikator selanjutnya yaitu kesadaran budaya lain. Pada pernyataan ini 92% mahasiswa berpendapat bahwa Program MBKM dapat meningkatkan kesadaran mengenai budaya lain. Sementara itu 8% mahasiswa belum yakin apakah program MBKM ini dapat meningkatkan kesadaran mereka atas budaya lain. Dapat disimpulkan bahwa, dalam pelaksanaan MBKM, Mahasiswa merasakan dampak dengan meningkatnya kesadaran mereka atas budaya lain yang membuat mereka lebih menghargai dan dapat beradaptasi di dalam budaya lain. Data hasil

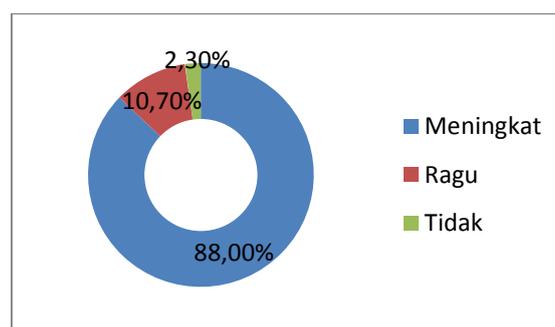
survei kemampuan mahasiswa pada indikator kesadaran budaya lain disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Kesadaran Budaya Lain

2. Peningkatan *Hard Skills* Mahasiswa sebagai Dampak dari Pelaksanaan MBKM

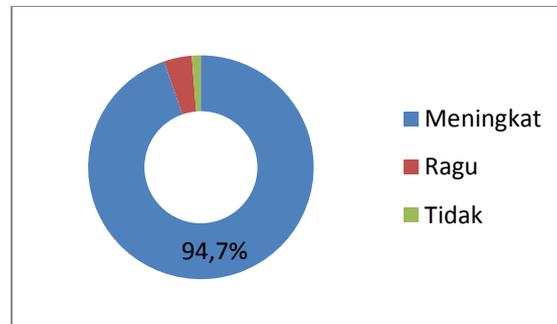
Dalam hal peningkatan empati terhadap orang lain, 88% dari mahasiswa menyatakan bahwa pelaksanaan MBKM melatih mereka untuk meningkatkan empati kepada sesama. Sementara 10,7% dari mahasiswa menyatakan keraguan mereka tentang pernyataan ini, dan terdapat 2,3% mahasiswa yang menyatakan bahwa program MBKM dapat meningkatkan empati mereka. Data hasil survei kemampuan mahasiswa pada indikator empati disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Empati

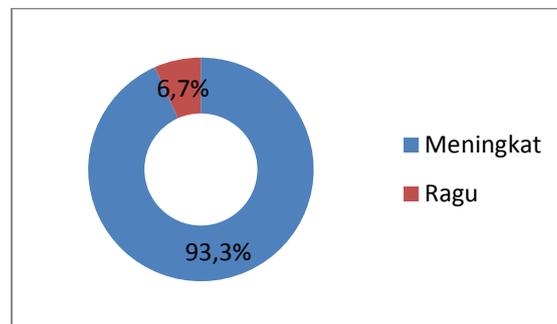
Pelaksanaan MBKM mengharuskan mahasiswa untuk bersosialisasi dengan berbagai pihak. Dalam pernyataan mahasiswa, 94,7% mahasiswa berpendapat bahwa program MBKM yang mereka laksanakan dapat

meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Sementara 4% mahasiswa menjawab ragu-ragu, dan 1.3% mahasiswa menjawab bahwa Program MBKM tidak membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Data hasil survey disajikan pada Gambar 7 berikut:



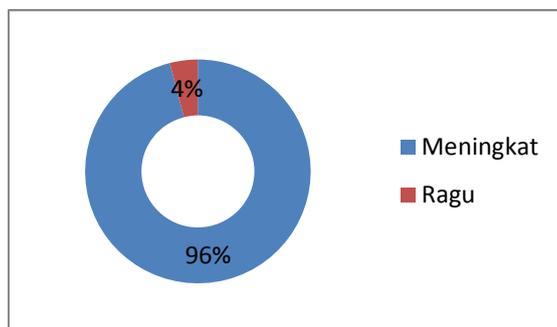
Gambar 7. Kemampuan Bersosialisasi

Dalam pemafaatan teknologi, 93.3% mahasiswa menyatakan bahwa program MBKM meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi. Sementara itu 6.7% mahasiswa menjawab bahwa mereka ragu tentang pernyataan ini. Data hasil survei kemampuan mahasiswa menggunakan teknologi disajikan pada Gambar 8 berikut:



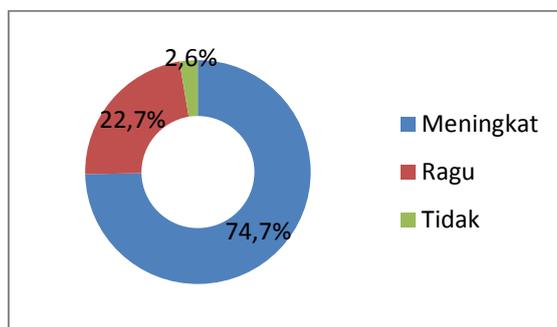
Gambar 8. Kemampuan Menggunakan Teknologi

Sebanyak 96% mahasiswa menyatakan bahwa program MBKM yang mereka jalani berdampak pada meningkatnya pemikiran kreatif dan inovatif. Sementara itu ada 4% dari mahasiswa yang menyatakan keraguan mereka atas pernyataan ini. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa yang melaksanakan program MBKM berpendapat bahwa program ini dapat mendukung mereka dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif. Data hasil survei disajikan pada Gambar 9 berikut:



Gambar 9. Pemikiran Kreatif dan Inovatif

Program MBKM, menurut 74.4% mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan menulis dan mengadakan riset, serta 22.7% Mahasiswa menyatakan keraguannya dan 2.6% mahasiswa tidak berpendapat bahwa program MBKM dapat meningkatkan kemampuan menulis dan riset. Data hasil survei disajikan pada Gambar 10.



Gambar 10. Kemampuan Menulis dan Riset

IV. SIMPULAN

Dari Penelitian tentang Dampak Pelaksanaan MBKM terhadap *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa, dapat disimpulkan pelaksanaan program MBKM berdampak pada: (1) Peningkatan beberapa *soft skills* seperti kemampuan komunikasi, kemampuan menyelesaikan masalah, kreativitas, dan kemampuan menyelesaikan konflik; (2) Pelaksanaan Program MBKM berdampak pada peningkatan beberapa *hard skills* seperti empati, kemampuan bersosialisasi, kemampuan menggunakan teknologi, pemikiran kreatif dan inovatif, dan kemampuan menulis dan mengadakan riset; (3)

Antara *soft skills* dan *hard skills* yang lebih terdampak dari pelaksanaan MBKM adalah *hard skills*, yaitu kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Abduwani, T. A. 2012. The Value And Development Of *Soft skills*: The Case Of Oman. *International Journal of Information Technology and Business Management*, 2(1), 87-88.
- Arsy, R. F. (2013). Metode Survei Deskriptif untuk Mengkaji Kemampuan Interpretasi Citra pada Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Universitas Tadulako. *Jurnal Kreatif*, 16(3), 62-72.
- Asbari, M., Purwanto, A., Ong, F., Mustikasiwi, A., Maesaroh, S., Mustofa, M., dan Andriyani, Y. 2020. Impact of Hard Skills, Soft Skills and Organizational Culture: Lecturer Innovation Competencies as Mediating. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 101-121.
- Budiningsih, I., Soehari, T., & Marlison, M. 2020. Hard Skill VS *Soft skill* in The Achievement of Employees in Jakarta Mass Rapid Transit (MRT) Infrastructure Project. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(02), 29-42. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.895>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2020. *Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Ihsan, D. 2020. Mendikbud: *Soft skill dan Hard Skill Sama Pentingnya*. Kompas.com. 18 Desember 2020. Diakses tanggal 24 Desember 2021. <https://www.kompas.com/edu/read/2020/12/08/205635971/mendikbud-soft-skill-dan-hard-skill-sama-pentingnya?page=all>
- Lavy, I., & Yadin, A. 2013. *Soft skills* An Important Key for Employability in the Shift to a Service Driven Economy" Era. *International Journal of e-Education, eBusiness, e-Management and e-Learning*, 3(5), 416-420.
- Mahasneh, J., & Thabet, W. 2015. Rethinking Construction Curriculum: A Descriptive Cause Analysis for *Soft skills* Gap. *ASC Annual International Conference Proceedings*, 1-8.
- Rahayu, S. 2013. *Soft skills* Attribute Analysis In Accounting Degree For Banking. *International Journal of Business, Economics and Law*, 2(1), 115-120.
- Schulz, B. 2008. *The Importance of Soft Skills: Education beyond academic knowledge*.
- Sinarwati, NK. 2014. Apakah Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Mampu Meningkatkan Soft-Skill dan Hard-Skill Siswa? *Jurnal Ilmiah Akuntansi & Humanika (JINAH, Undiksha, Singaraja*, 2 (1): 1217. <http://dx.doi.org/10.23887 /jinah.v3i2.4055>
- Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta.

Dampak Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Bagi Peningkatan Soft Skills dan Hard Skills Mahasiswa

Vyas, P., & Chauhan, G. S. 2013. The Preeminence Of *Soft skills*: Need For Sustainable Employability. *Journal of Social Science & Interdisciplinary Research*, 2(5), 124- 131.