

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Capaian karir seorang pekerja dalam konteks *individual skills* ditentukan oleh kombinasi dari *technical skills*, *academic skills* dan *soft skills* (Lippman et al., 2015). Berdasarkan *Workplace Learning Report LinkedIn* dapat diketahui bahwa 92% eksekutif perusahaan mempercayai kedudukan *soft skills* lebih penting dibandingkan dengan *hard skill* (Spar et al., 2018). Beberapa studi terdahulu juga menunjukkan bahwa 75%-85% kesuksesan di dunia kerja ditentukan oleh *soft skills* dan 15%-25% oleh *hard skills* (Vasanthakumari, 2019). Pekerjaan di masa yang akan datang dengan melihat kondisi perkembangan teknologi yang semakin pesat dewasa ini, diperkirakan akan sangat fleksibel dan memicu beragam ekspektasi, kontribusi, transisi serta kontinuitas dalam belajar. Seorang pekerja dituntut untuk mampu berinteraksi dan berkolaborasi dengan beragam individu pada semua tingkatan organisasi yang menghimpun variasi profesi dan keahlian. Dalam hal inilah *soft skills* seperti kepemimpinan, kemampuan bekerjasama dalam tim dan kemampuan manajemen merupakan aspek-aspek yang sangat esensial dalam bekerja. (Beard et al., 2019).

Pendidikan vokasi yang berorientasi pada dunia kerja, tentu harus responsif terhadap kebutuhan kompetensi *soft skills* dalam menyiapkan calon-calon pekerja yang berkualitas (Ibrahim et al., 2017; Prihatiningsih, 2018). Proses penyiapan tersebut salah satunya dengan melakukan asesmen kompetensi *soft skills* bagi lulusan-lulusan pendidikan vokasi. Asesmen kompetensi *soft skills* penting untuk dilakukan karena saat ini kompetensi *soft skills* menjadi pertimbangan bagi dunia kerja dalam merekrut lulusan pendidikan vokasi sebagai calon pekerjanya. Saat ini, lulusan pendidikan vokasi tidak hanya akan bersaing dengan sesamanya, akan tetapi juga dengan beragam kecanggihan teknologi (Barnes & Adam, 2017). Kemampuan teknis secara bertahap mungkin akan tergantikan oleh mesin-mesin yang dapat bekerja jauh lebih efektif dan efisien (Qin J. et al., 2016). Namun, produktivitas dari suatu pekerjaan tetap akan berpihak pada individu yang

memiliki *inovatif skills* dengan didampingi oleh beragam kompetensi *soft skills* yang mumpuni (Botke et al., 2018; Chuang & Graham, 2018; Pappas, 2020).

Kompetensi *soft skills* tidak seperti kompetensi *hard skills*. Proses asesmen *soft skills* cenderung rumit bahkan terkadang sulit untuk dilakukan. Alat ukur yang digunakan pun, masih memerlukan pengkajian dan pengembangan yang berkelanjutan (Cimatti, 2016; Gibb, 2014; Made Sudana et al., 2019). Alat ukur dalam asesmen *soft skills* pada dasarnya harus memiliki kelayakan yang baik dengan beberapa kriteria antara lain: valid, reliabel, relevan, representatif, praktis, spesifik dan proporsional. (Mukhtar & Ahmad, 2015). Hal ini bertujuan agar informasi yang berkaitan dengan pencapaian kompetensi *soft skills* lulusan pendidikan vokasi, dapat diterima dengan baik oleh para pemangku kepentingan (*stakeholders*) yang mana salah satunya adalah dunia kerja/industri (Kim et al., 2019; Rajadurai et al., 2018). Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa salah satu alat ukur yang digunakan dalam proses asesmen *soft skills* pada pendidikan vokasi adalah rubrik, yang kini berkembang menjadi *electronic rubric (e-rubric)* berbasis *multi-platform* (Abdul Musid et al., 2020; Johnson et al., 2020; Khuzzan & Mahdzir, 2020; Muhammad et al., 2017, 2018; Musid et al., 2019; Vaughan et al., 2019). Apabila ditinjau dari segi validitas, penggunaan rubrik sebagai alat ukur asesmen kompetensi *soft skills* dapat menjadi suatu strategi bagi guru dalam menilai pengetahuan, kemampuan dan keterampilan peserta didik secara spesifik disertai dengan umpan balik yang relatif cepat. (Khuzzan & Mahdzir, 2020).

Penggunaan *e-rubric* berbasis *multi-platform* sebagai alat asesmen *soft skills* pada pendidikan vokasi khususnya bidang seni kreatif tampak belum banyak diimplementasikan di Indonesia. Hal ini terlihat dari jumlah laporan hasil penelitian yang secara spesifik mengangkat topik tersebut sangat terbatas bahkan sulit untuk ditemukan. Selain itu, alat ukur yang digunakan di lapangan pun masih bersifat konvensional (*paper-based*) dan belum terfokus secara khusus dalam mengukur kompetensi *soft skills*. Sehingga informasi capaian kompetensi *soft skills* peserta didik terlihat sangat bias dan kurang representatif. Padahal kompetensi *soft skills* lulusan pendidikan vokasi yang spesifik dalam bidang seni

kreatif tidak kalah penting, karena sebagaimana diketahui industri seni kreatif dewasa ini merupakan salah satu sektor vital yang menopang perekonomian di Indonesia. Sehingga penyiapan kompetensi calon pekerja pun tentu harus dilakukan dengan maksimal dan sesuai dengan kebutuhan industri. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan alat ukur *soft skills* dalam bentuk *e-rubric* berbasis *multiplatform* atau dikenal pula dengan istilah *multi-platform e-rubric* yang teruji dan layak untuk mengukur kompetensi *soft skills* pada pendidikan vokasi khususnya bidang seni kreatif.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Multi-platform e-rubric dikembangkan sebagai alat ukur kompetensi *soft skills* peserta didik pada pendidikan vokasi bidang seni kreatif dengan berfokus pada keahlian seni karawitan. Pengukuran *soft skills* dengan menggunakan *multi-platform e-rubric* dilakukan secara terpadu melalui pengamatan pada kompetensi *hard skills* pada mata pelajaran teknik instrumen pokok. Sejalan dengan hal tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan dengan sebagai berikut.

- a. Bagaimana analisis kebutuhan *soft skills* pada bidang seni kreatif, khususnya dalam keahlian seni karawitan yang sesuai dengan kebutuhan industri?.
- b. Bagaimana mengembangkan *multi-platform e-rubric* yang layak digunakan sebagai alat ukur dalam asesmen *soft skills* pada pendidikan vokasi bidang seni kreatif, khususnya pada keahlian seni karawitan?.
- c. Bagaimana cara melakukan pengujian *multi-platform e-rubric soft skills* yang telah dikembangkan agar layak digunakan sebagai alat ukur dalam asesmen *soft skills* pada pendidikan vokasi bidang seni kreatif, khususnya pada keahlian seni karawitan?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan khusus yang dapat dijabarkan dengan sebagai berikut.

1.3.1 Tujuan Umum

GINNY GINANJAR MUSTOFA, 2021

SOFT SKILLS ASSESSMENT MENGGUNAKAN MULTI-PLATFORM E-RUBRIC PADA PENDIDIKAN VOKASI BIDANG SENI KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan alat ukur dalam bentuk *multi-platform e-rubric* untuk asesmen kompetensi *soft skills* pada pendidikan vokasi bidang seni kreatif, khususnya pada keahlian seni karawitan.

1.3.2 Tujuan Khusus

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk:

- a. menganalisis kebutuhan *soft skills* bidang seni kreatif, khususnya pada keahlian seni karawitan yang sesuai dengan kebutuhan industri; dan
- b. mengembangkan *multi-platform e-rubric* yang layak digunakan dalam proses asesmen kompetensi *soft skills* pada pendidikan vokasi bidang seni kreatif, khususnya pada keahlian seni karawitan.
- c. melakukan pengujian terhadap aspek *usability* dari *multi-platform e-rubric* yang telah dikembangkan agar layak digunakan dalam proses asesmen kompetensi *soft skills* pada pendidikan vokasi bidang seni kreatif, khususnya pada keahlian seni karawitan.

1.4 Manfaat Penelitian

Kompetensi *soft skills* sebagai kompetensi generik seorang pekerja, saat ini memiliki kedudukan penting pada setiap bidang pekerjaan, tempat kerja atau industri termasuk dalam industri seni kreatif tidak terkecuali pada bidang seni karawitan. Di era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, pekerja dengan *soft skills* yang mumpuni adalah sumber daya manusia yang paling diminati oleh pasar kerja.

Pendidikan vokasi sebagai wadah untuk menyiapkan pekerja, tentu harus mencetak tenaga-tenaga kerja dengan *soft skills* yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja/industri. Pada konteks pendidikan, pengukuran kompetensi *soft skills* lulusan mutlak diperlukan. Kebutuhan akan keberadaan alat pengukuran yang praktis, terstandar, modern dan berbasis teknologi menjadi suatu prioritas. Oleh karena itu, pengembangan alat ukur *soft skills* dalam bentuk *e-Rubric* berbasis *multi-platform* urgen untuk dilakukan.

Penelitian yang dilakukan ditinjau dari segi manfaat, memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis yang masing-masing dapat dijabarkan dengan sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat dalam:

- a. mengeksplorasi informasi tentang *soft skills* yang dibutuhkan di dunia kerja/industri terutama industri seni kreatif khususnya pada bidang seni karawitan;
- b. memberikan pemahaman dalam pengukuran kompetensi *soft skills*;
- c. memberikan pengetahuan dalam pengembangan alat ukur *soft skills* berbentuk *multi-platform e-rubric*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat bermanfaat dalam:

- a. memberikan bekal ilmu dan pengalaman bagi peneliti;
- b. memberikan kontribusi positif dan kreatif bagi praktisi pendidikan dalam melakukan pengukuran kompetensi *soft skills*;
- c. menstimulus peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan berkenaan dengan perancangan penilaian *soft skills*.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penulisan tesis, secara singkat dapat diuraikan dengan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tinjauan umum atau kepustakaan yang relevan dengan topik penelitian.

Bab III Metode penelitian, berisi tentang alur penelitian mulai dari desain penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data hingga langkah-langkah analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi deskripsi data, hasil penelitian lapangan dan pembahasan penelitian.

Bab V Kesimpulan Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini merupakan pemaparan intisari dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kontribusi dalam penelitian lanjutan serta usulan-usulan yang perlu dipertimbangkan.

GINNY GINANJAR MUSTOFA, 2021

SOFT SKILLS ASSESSMENT MENGGUNAKAN MULTI-PLATFORM E-RUBRIC PADA PENDIDIKAN VOKASI BIDANG SENI KREATIF

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu