

Sejarah Artikel

Diterima :
Juni 2020

Revisi :
November 2020

Disetujui :
Desember 2020

**PERSEPSI SISWA TERHADAP SOFT SKILLS BAGI PENDIDIKAN DAN
KARIR DI ERA INDUSTRI 4.0**

***Student's Perceptions towards Soft Skills for Education and
Career in Industry 4.0***

Enggar Mulyajati*, Rizkia Winama

*Penulis Koresponden: enggarmulyajati@gmail.com

Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Binawan

Abstrak

Semakin pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi menciptakan revolusi industri 4.0 yang ditandai oleh penggunaan internet. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi generasi muda di Indonesia. Generasi muda seperti siswa SMK merupakan generasi yang siap kerja. Kurikulum pendidikan yang lebih menekankan keterampilan teknis (*hard skills*) membuat keterampilan nonteknis (*soft skills*) belum optimal ditanamkan. Padahal seperti keterampilan teknis, keterampilan nonteknis penting untuk dipahami dan dikuasai siswa. Terlebih, *soft skills* pun berperan penting bagi siswa agar sukses di bidang pendidikan dan di dunia kerja. Oleh sebab itu, edukasi mengenai pentingnya *soft skills* bagi siswa SMK dihadirkan dalam sebuah kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan, wawasan dan meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya *soft skills* bagi pendidikan dan karir di masa depan. Kegiatan ini berupa acara tayang bincang bagi siswa-siswi kelas XII SMK. Metode yang digunakan adalah teknik survei dengan menyebarkan angket persepsi ke seluruh siswa setelah mengikuti kegiatan tersebut. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas siswa memahami dan menyadari pentingnya *soft skills* bagi pendidikan dan karir mereka di dunia kerja. Selain itu, siswa memahami *soft skills* yang telah mereka miliki dan kuasai juga *soft skills* apa saja yang ingin ditingkatkan untuk menghadapi dunia kerja. Dengan adanya kegiatan ini, wawasan dan pengetahuan siswa semakin bertambah dan siswa dapat meningkatkan *soft skills* mereka agar siap menghadapi dunia kerja di era revolusi industri keempat.

Kata Kunci:

- Karir
- Pendidikan
- Persepsi
- Revolusi industri
- *Soft skill*

Abstract

The 4.0 industrial revolution marked by the use of internet which was growing rapidly. This had become a challenge for young generation in Indonesia. The young generation like vocational students were the generation who had to be ready to work after graduation. Education curriculum of vocational school more prioritized hard skills made soft skills are not optimally implemented yet. Whereas soft skills were also beneficial to be understood and mastered by students. Moreover, soft skills could help students succeed in education and in the work field. Therefore, a community service was made to give education about the importance of soft skills for vocational school students. This community service aim to provide knowledge, insight and increase students' awareness of the importance of soft skills for education and career success in the future. This activity was a talk show for students of vocational school grade XII. The method used was a survey using a questionnaire distributed to all students. The results showed that most students understood and were aware of soft skills for education and career in the work field. In addition, students could understand the soft skills they already had and mastered as well as any soft skills they wanted to improve for their future career. From this community

Keywords:

- Career
- Education
- Perception
- Industrial Revolution
- Soft Skill

service, students' insights and knowledge were increased and students could improve their skills to be ready to work in the era of industry 4.0.

1. PENDAHULUAN

Industri 4.0 lahir dari ide revolusi industri ke empat yang disampaikan *European Parliamentary Research Service* (Davies, 2015). Revolusi industri pertama terjadi di Inggris tahun 1784 saat penemuan mesin uap dan mekanisasi menggantikan pekerjaan manusia. Revolusi industri kedua terjadi di akhir abad 19 ketika mesin-mesin produksi yang ditenagai oleh listrik mulai digunakan secara masal. Revolusi industri ketiga ditandai dengan perkembangan teknologi komputer untuk otomasi manufaktur di tahun 1970. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini, seperti teknologi sensor, interkoneksi dan analisis data yang terintegrasi ke dalam berbagai bidang industri memicu lahirnya gagasan revolusi industri selanjutnya, yaitu revolusi industri keempat.

Istilah Industri 4.0 menurut Kagermann *et al.* (2011) secara resmi lahir di Jerman, yaitu saat diadakan *Hannover Fair*. Jerman memiliki kepentingan besar dengan Industri 4.0 terkait dengan kebijakan rencana pembangunan yang disebut *High-Tech Strategy 2020*. Konsep industri 4.0 juga digunakan oleh beberapa negara lain dengan menggunakan istilah berbeda, seperti *Smart Industries*, *Industrial Internet of Things*, *Smart Industry*, atau *Advanced Manufacturing*. Meskipun terdapat perbedaan istilah, tujuannya tetap sama, yaitu meningkatkan daya saing industri dalam menghadapi pasar global yang dinamis.

Industri 4.0 tidak hanya berpengaruh di bidang industri dan teknologi tetapi juga di bidang pendidikan. Perkembangan pengetahuan yang cepat menciptakan model pendidikan baru di masa depan. Shahroom dan Hussin (2018) menyatakan bahwa revolusi industri keempat membawa perubahan, salah satunya di lingkungan pekerjaan, yaitu atribut penting yang awalnya berfokus pada penugasan berubah menjadi fokus pada kualitas manusia. Sebagai contoh, robot menggantikan tugas manusia sebagai pelayan restoran. Hal ini berakibat adanya pemisahan antara humaniora dan sosiologi dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi dapat menyebabkan berkurangnya lowongan pekerjaan karena banyak pekerjaan yang digantikan oleh robot.

Dalam dunia kerja, tidak hanya keterampilan teknis yang diperlukan tetapi juga keterampilan nonteknis. Sebuah survei dilakukan di industri manufaktur di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi produk yang berkualitas oleh Widarto, *et.al.* (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut pimpinan perusahaan faktor karakter (28,33%), kondisi fisik karyawan (26,33%), pengetahuan (23%), dan keterampilan (22,33%) mempengaruhi prodi yang berkualitas.

Sementara menurut karyawan faktor karakter (30%) menempati posisi pertama diikuti oleh kondisi fisik karyawan (27%), pengetahuan (23%), dan keterampilan (20%). Temuan ini menunjukkan bahwa aspek karakter berkontribusi besar menghasilkan produk berkualitas. Hal ini menarik karena dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mendidik siswa sebagai lulusan siap kerja yang lebih menekankan aspek keterampilan teknis.

Weiner (2000) dalam Sunarto (2015) mengklasifikasikan kemampuan nonteknis menjadi dua: keterampilan intrapersonal dan keterampilan interpersonal. Keterampilan intrapersonal adalah kemampuan individu untuk dapat mengembangkan dirinya secara optimal, seperti manajemen waktu, manajemen stress, dan berpikir kreatif. Sementara keterampilan interpersonal adalah kemampuan individu untuk menjalin hubungan dengan orang lain dengan baik, seperti kemampuan memotivasi, kepemimpinan, dan bernegosiasi. Terdapat 23 atribut keterampilan nonteknis yang mendominasi di bursa kerja yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Atribut keterampilan nonteknis dan kodenya

Kode	Keterampilan intrapersonal	Kode	Keterampilan Intrapersonal	Kode	Keterampilan interpersonal
R1	Inisiatif	R9	Kemampuan analitis	E1	Keandalan
R2	Etika/Integritas	R10	Manajemen stres	E2	Komunikasi verbal
R3	Berpikir kritis	R11	Manajemen diri	E3	Bekerja sama
R4	Keinginan untuk belajar	R12	Penyelesaian masalah	E4	Fleksibel
R5	Komitmen	R13	Meringkas	E5	Bekerja dalam kelompok
R6	Motivasi	R14	Independen	E6	Menyimak
R7	Antusiasme	R15	Tabah	E7	Argumentasi logis
R8	Kreativitas	R16	Manajemen waktu		

Tabel 1 menunjukkan atribut keterampilan nonteknis dibagi menjadi keterampilan intrapersonal dan keterampilan interpersonal. Kemampuan interpersonal adalah kemampuan dan komunikasi yang terdapat dalam diri seseorang. Sementara keterampilan interpersonal berkaitan dengan kemampuan interaksi atau hubungan seseorang dengan orang lain. Pada tabel 1, prefiks R merujuk pada kategori keterampilan intrapersonal dan prediks E merujuk pada kategori keterampilan interpersonal.

Keterampilan nonteknis menjadi kebutuhan tersendiri yang tidak dapat dihindarkan di dunia kerja. Wagner (2008) dalam Sutrisno (2016) mengemukakan tujuh keterampilan agar seseorang mampu bertahan dalam tata dunia baru, meliputi: (1) *critical thinking and problem solving*; (2) *collaboration across networks and leading by influence*; (3) *agility and adaptability*; (4) *initiative and entrepreneurialism*; (5) *effective oral and written communication*; (6) *accessing and analyzing information*; and (7) *curiosity and imagination*. Sementara penelitian survei terkait *soft skills* yang mempengaruhi karir dan pendidikan mahasiswa di Singapura dilakukan oleh Majid et.al (2012) bahwa lima *soft skills* mahasiswa yang paling penting untuk ditingkatkan meliputi kepemimpinan (*leadership skills*), keterampilan komunikasi (*communication skills*), kemampuan persuasi (*persuasion skills*), kemampuan negosiasi (*negotiation skills*), dan menyelesaikan masalah (*conflict resolution*).

Fenomena di era revolusi industri 4.0 menjadikan tantangan tersendiri bagi generasi muda di Indonesia. Menurut Mudlofir (2011) pendidikan di Indonesia cenderung berorientasi pada keterampilan teknis yang bertumpu pada *Intelligence Quotient (IQ)*, namun masih kurang mengembangkan *Emotional Quotient (EQ)* dan *Spiritual Quotient (SQ)*. Meskipun demikian, keterampilan teknis (*hard skills*) tidak cukup untuk menghadapi era ini jika tidak didampingi oleh keterampilan nonteknis (*soft skills*). Penelitian mengenai *soft skills* yang dimiliki siswa SMK Negeri 1 Banyudono yang dilakukan oleh Faturrahman (2019) menunjukkan bahwa meskipun *soft skills* yang dimiliki siswa dirasa cukup, siswa masih harus meningkatkan *soft skills* mereka agar bisa lebih siap menghadapi dunia kerja.

Generasi muda, khususnya calon lulusan SMK yang siap kerja, diharapkan telah memiliki pemahaman dan kesadaran yang tinggi akan pentingnya *soft skills* tidak hanya dalam pendidikan tetapi juga kesuksesan karir di masa depan. Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat hadir dalam bentuk kegiatan tayang bincang berjudul *The Importance of Soft Skills for Education and Career Success in Industry 4.0*. Dengan adanya kegiatan ini, pengetahuan, wawasan, dan kesadaran siswa bertambah akan pentingnya *soft skills*. Setelah kegiatan tersebut, peneliti melakukan survey dengan meminta siswa mengisi angket mengenai persepsi mereka mengenai *soft skills*. Survei ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas XII SMK mengenai pengetahuan tentang *soft skills* dan sampai sejauh mana mereka memahami *soft skills* yang telah dimiliki, yang ingin dikembangkan, dan *soft skills* yang mereka ingin kuasai untuk dapat lebih siap terjun ke dunia kerja di era revolusi industri keempat.

2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mengetahui persepsi siswa, penelitian kuantitatif dipilih dengan menggunakan teknik survei. Penelitian survei memberikan penjelasan mengenai kecenderungan, sikap, atau opini dari suatu populasi (Cresswell, 2014). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 November 2019 di SMK Islam PB Soedirman 2 yang berlokasi di Jl. Raya Bogor, RT.6/RW.1, Cijantung, Kec. Pasar Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13770. Sekolah ini memiliki 4 kompetensi keahlian, yaitu Animasi, Perbankan Syariah, Administrasi Perkantoran, dan Akuntansi. Untuk memperoleh data persepsi siswa, peneliti menggunakan angket yang disebar ke 113 siswa kelas XII SMK Islam PB Soedirman 2, yang terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 89 siswa perempuan. Semua responden memiliki rentang usia 17 hingga 18 tahun.

Sebelum menyebarkan angket, para siswa menghadiri acara *talk show* (tayang bincang) dengan materi “*The Importance of Soft Skills for Education and Career Success in Industry 4.0*”. Setelah acara *talk show* selesai, peneliti menyebarkan angket untuk diisi oleh siswa. Sebelum mengisi, para siswa mendapat penjelasan mengenai cara mengisi angket. Angket tersebut terdiri dari 33 pertanyaan tertutup (*close-ended questions*). Semua butir pertanyaan tertutup tersebut dibagi dalam empat bagian, meliputi kesadaran siswa mengenai *soft skills*, *soft skills* yang dibutuhkan siswa di sekolah, *soft skills* yang dibutuhkan untuk karir, dan evaluasi diri mengenai *soft skills* yang dimiliki siswa. Selain itu, terdapat satu pertanyaan terbuka (*open-ended question*), yaitu *soft skills* yang ingin dimiliki dan ditingkatkan untuk berkarir. Para siswa dapat mengisi satu hingga lima *soft skills* sesuai dengan keinginan mereka.

Untuk menguji validitas, peneliti menggunakan rumus korelasi *Pearson*. Validitas menurut Malhotra dan Birks (2007) adalah tingkatan yang mengukur karakteristik yang ada dalam fenomena dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas konstruk yang mengukur karakteristik secara akurat oleh indikator-indikatornya. Berikut adalah rumus korelasi *Pearson* untuk menguji Validitas.

$$r_{X_j X} = \frac{n \sum_{i=1}^n x_{ij} x_i - \left(\sum_{i=1}^n x_{ij} \right) \left(\sum_{i=1}^n x_i \right)}{\sqrt{\left\{ n \sum_{i=1}^n x_{ij}^2 - \left(\sum_{i=1}^n x_{ij} \right)^2 \right\} \left\{ n \sum_{i=1}^n x_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n x_i \right)^2 \right\}}}$$

Keterangan:

X_j = Skor item ke- j untuk $j = 1, 2, \dots, k$

X = skor total seluruh item

k = banyaknya item

n = jumlah pengamatan

Item dinyatakan valid jika koefisien korelasi (r) > 0,50.

Setelah melakukan uji Validitas, peneliti melakukan uji reliabilitas. Reliabilitas adalah tingkatan untuk mengukur konsistensi hasil bila dilakukan pengukuran berulang (Malhotra dan Birks, 2007). Secara empiris, reliabilitas dapat diterima jika $\alpha \geq 0,6$. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus formula *Cronbach's Alpha* sebagai berikut.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(\frac{s_x^2 - \sum_{j=1}^k s_j^2}{s_x^2} \right)$$

Keterangan:

s_j^2 = varian skor item ke- j dengan $j = 1, 2, \dots, k$

k = banyaknya item yang diujikan

s_x^2 = varians skor total keseluruhan item

Setelah angket terisi dan terkumpul, peneliti melakukan evaluasi terhadap butir-butir pertanyaan angket dengan menggunakan pengujian lapangan (*Field Test*) yaitu dengan menguji validitas dan reliabilitas pada sampel lengkap. Ini berarti peneliti tidak melakukan *Pilot Test* karena butir-butir pertanyaan angket yang tidak lolos uji Validitas dan Reliabilitas akan dihapus. Hasil uji menunjukkan semua butir pertanyaan angket bersifat valid sehingga tidak ada butir pertanyaan yang dihapus.

3. HASIL DAN DISKUSI

Bagian ini memaparkan lima bagian analisis yang meliputi profil responden, kesadaran mengenai *soft skills*, *soft skills* untuk karir masa depan, evaluasi diri mengenai *soft skills*, dan *soft skills* yang perlu ditingkatkan untuk karir di masa depan.

3.1 Profil Responden

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2019 di SMK Islam PB Soedirman Jakarta. Responden pada penelitian ini adalah siswa kelas XII yang berjumlah 113 orang yang terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 89 siswa perempuan. Semua responden berasal dari empat kompetensi keahlian, meliputi animasi, perbankan syariah, administrasi perkantoran, dan akuntansi. Semua responden memiliki rentang usia 17 hingga 18 tahun.

Para siswa mengisi angket setelah mengikuti kegiatan *talk show* mengenai pentingnya *soft skills* untuk pendidikan dan karir di masa depan.

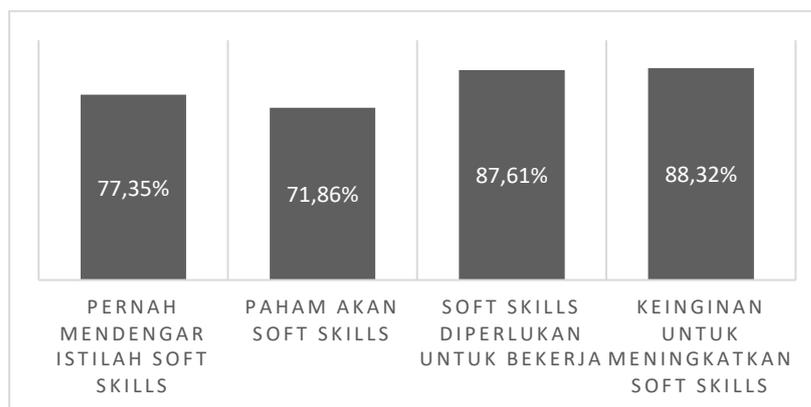


Gambar 1. Kegiatan tayang bincang di SMK Islam PB Soedirman 2

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan di ruang serba guna sekolah dan dihadiri oleh seluruh siswa. Kegiatan yang diberikan berupa tayang bincang dan diskusi interaktif. Siswa aktif bertanya mengenai *soft skills* yang perlu mereka kuasai ketika mereka bekerja di bidang masing-masing.

Bagian ini berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan kesadaran siswa mengenai *soft skills*. Pernyataan tersebut meliputi siswa pernah mendengar istilah *soft skills*, siswa memahami istilah *soft skills*, intensitas siswa mencari info mengenai *soft skills*, persepsi siswa mengenai perlunya *soft skills* untuk belajar di sekolah dan bekerja, dan keinginan siswa untuk meningkatkan kemampuan *soft skills*.

Berdasarkan 113 angket yang disebar dan diisi oleh responden, sebanyak 77,35% responden pernah mendengar istilah *soft skills*. Sementara itu 71,86% responden paham mengenai apa itu *soft skills*. Sebanyak 87,61% responden merasa *soft skills* diperlukan untuk bekerja dan 88,32% responden ingin meningkatkan kemampuan *soft skills* mereka. Berikut adalah diagram batang mengenai kesadaran siswa akan *soft skills*.



Gambar 2. Kesadaran mengenai *soft skills*

Pada gambar 2, mayoritas siswa telah mengetahui dan memahami *soft skills*. Meskipun demikian, masih ada siswa yang belum mengetahui dan memahami sepenuhnya mengenai *soft skills*. Selain itu, mayoritas siswa menyadari bahwa *soft skills* diperlukan untuk bekerja dan mereka ingin meningkatkan *soft skills* mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa para siswa telah memahami pentingnya *soft skills* untuk masa depan dan mereka berkeinginan untuk meningkatkan *soft skills* yang dimiliki.

Para siswa kelas XII sedang fokus untuk persiapan menghadapi Ujian Nasional sehingga semua kegiatan pendidikan di sekolah. Dalam proses pembelajaran, siswa terlibat dalam diskusi kelompok dan belajar mandiri. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket, *soft skills* yang paling dibutuhkan siswa di sekolah dirinci dalam tabel sebagai berikut.

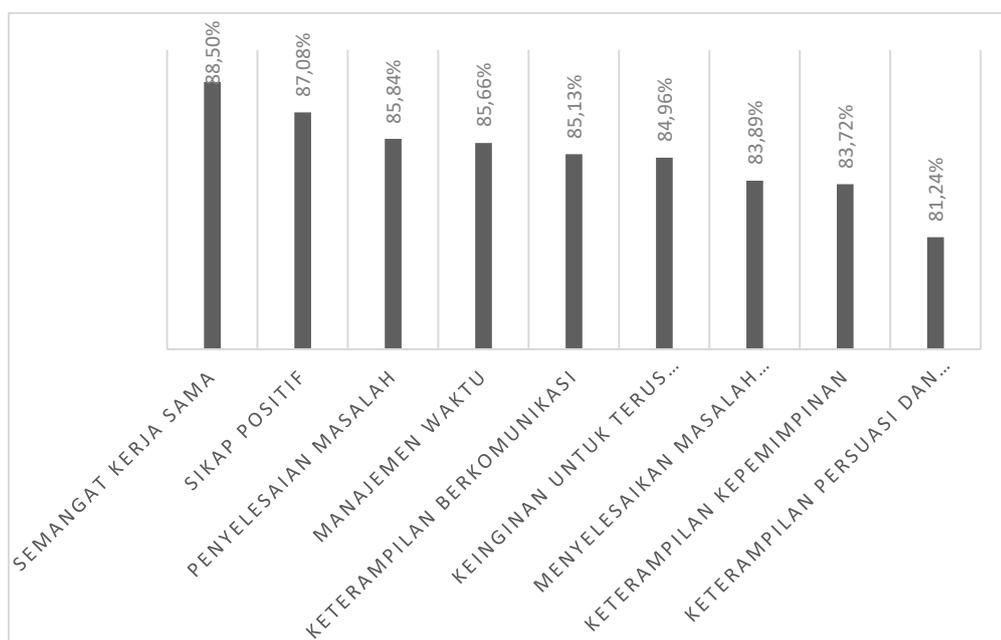
Tabel 2. *Soft skills* yang dibutuhkan siswa di sekolah

Peringkat	<i>Soft Skills</i>	Frekuensi (n=113)
1	Keterampilan berkomunikasi	108
2	Penyelesaian masalah	105
3	Sikap positif	104
4	Semangat kerja sama	104
5	Menyelesaikan masalah dengan kreatif	104
6	Keterampilan kepemimpinan	102
7	Manajemen waktu	99
8	Keinginan untuk terus belajar	99
9	Keterampilan persuasi dan negosiasi	94

Berdasarkan Tabel 2, dapat diperoleh informasi bahwa tiga *soft skills* yang paling dibutuhkan siswa adalah keterampilan berkomunikasi, penyelesaian masalah, dan sikap positif. Meskipun demikian, *soft skills* lain juga tidak kalah penting bagi siswa yang meliputi semangat kerjasama, menyelesaikan masalah dengan kreatif, keterampilan kepemimpinan, manajemen waktu, keinginan untuk terus belajar, dan keterampilan persuasi dan negosiasi.

Keterampilan komunikasi dibutuhkan untuk mendukung siswa untuk presentasi di kelas dan berkoordinasi dalam kegiatan organisasi. Sikap positif dan semangat kerja sama dianggap penting bagi siswa agar sukses di sekolah.

Soft skills tidak hanya diperlukan di sekolah tetapi juga di dunia kerja. Para siswa menyadari bahwa mereka tetap memerlukan *soft skills* selepas lulus sekolah. Di dunia kerja, mereka merasa tetap memerlukan dan menguasai *soft skills*. Persentase *soft skills* yang diperlukan siswa SMK Islam PB Soedirman 2 dipaparkan pada Gambar 3.



Gambar 3. *Soft Skills* yang dibutuhkan siswa untuk berkarir di masa depan

Keterampilan interpersonal yaitu semangat kerja sama menempati peringkat teratas (88,50%) *soft skills* yang diperlukan untuk berkarir di masa depan. Sementara keterampilan intrapersonal berupa sikap positif dan penyelesaian masalah menempati urutan kedua dan ketiga dengan persentase masing-masing 87,08% dan 85,84%. Kemudian disusul dengan manajemen waktu, keterampilan berkomunikasi, keinginan untuk terus belajar, menyelesaikan masalah dengan kreatif, keterampilan kepemimpinan dan keterampilan persuasi dan negosiasi.

Apabila membandingkan tabel 2 dan gambar 3 terdapat perbedaan kebutuhan *soft skills*. Kebutuhan *soft skills* yang utama di sekolah adalah keterampilan berkomunikasi sementara untuk karir masa depan siswa paling mengutamakan semangat kerja sama. Hal ini terkait dengan kondisi yang sedang dialami siswa saat ini. Seperti saat ini siswa di

sekolah banyak melakukan presentasi tugas dan diskusi di kelas. Oleh sebab itu mereka merasa bila keterampilan berkomunikasi itu sangat penting dan dibutuhkan. Hal ini selaras dengan Faturrahman (2019) yang menyatakan bahwa keterampilan berkomunikasi menjadi keterampilan yang kurang dikuasai siswa namun sangat dibutuhkan. Sementara keinginan keterampilan semangat bekerja sama dianggap paling penting oleh siswa karena di dunia kerja mereka dapat dihadapkan dengan pekerjaan proyek yang dilakukan secara kelompok. Di sisi lain, terdapat kesamaan *soft skills* yang dianggap siswa kurang perlu baik di lingkungan sekolah maupun saat bekerja di masa depan yaitu kemampuan persuasi dan negosiasi.

Semua siswa mengetahui *soft skills* telah mereka miliki dan digunakan di sekolah. Mereka mengevaluasi sejauh mana mereka *soft skills* dengan baik. Tabel 2 menunjukkan *soft skills* yang siswa anggap telah digunakan dengan baik di sekolah.

Tabel 3. Evaluasi diri tentang *soft skills* yang dimiliki

<i>Soft Skills</i>	Persentase
Keinginan untuk terus belajar	82,30%
Bekerja sama	79,82%
Bersikap positif	77,85%
Menyelesaikan masalah	76,99%
Keterampilan berkomunikasi	76,11%
Manajemen waktu	76,11%
Menyelesaikan masalah dengan kreatif	74,69%
Keterampilan kepemimpinan	72,57%
Keterampilan persuasi dan negosiasi	71,33%

Berdasarkan Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa keinginan untuk terus belajar memiliki persentase tertinggi (82,30%). Hal ini terkait dengan kewajiban mereka sebagai pelajar yaitu belajar. Selain itu, kemampuan bekerja sama dan bersikap positif menempati peringkat kedua dan ketiga pada tabel hasil evaluasi *soft skills* yang dimiliki siswa. Sementara itu, *soft skills* yang masih harus terus diasah adalah keterampilan kepemimpinan dan keterampilan persuasi dan negosiasi. Apabila membandingkan diagram 2 dan tabel 3 terdapat kesamaan *soft skills* yang berada di peringkat terbawah yaitu keterampilan kepemimpinan dan keterampilan persuasi dan negosiasi. Kesadaran siswa akan pentingnya kedua *soft skills* ini belum tinggi ada karena mereka merasa belum membutuhkan keduanya saat ini.

Berdasarkan hasil rekapitulasi, terdapat sepuluh *soft skills* yang menurut para siswa perlu ditingkatkan. *Soft skills* tersebut meliputi rasa percaya diri, *public speaking*, bernegosiasi, inisiatif, berpikir kritis, memiliki kreativitas, kesabaran, detail, memiliki

tujuan, dan *digital literacy*. Rasa percaya diri dianggap sebagai *soft skills* yang paling ingin ditingkatkan. Dengan meningkatkan rasa percaya diri, siswa akan merasa lebih siap dalam menjalani kegiatan di sekolah dan menghadapi dunia kerja di era revolusi industri 4.0. Sementara itu, *public speaking* menjadi kemampuan nonteknis yang mereka harapkan dapat ditingkatkan. *Public speaking* tidak hanya berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia tetapi juga dalam bahasa Inggris. Para siswa juga berharap dapat meningkatkan kemampuan interpersonal, yaitu bernegosiasi agar dapat lebih siap dalam menghadapi dunia kerja. Selain itu, keterampilan seperti inisiatif, berpikir kritis, dan memiliki kreativitas dianggap siswa penting untuk menghadapi dunia kerja. Ini selaras dengan kategori keterampilan intrapersonal yang dipaparkan Weiner (2000) dalam Sunarto (2015). Tidak hanya itu, siswa merasa perlu meningkatkan kemampuan seperti kesabaran, detail, memiliki tujuan dan *digital literacy*. Keterampilan terakhir ini dianggap wajib dimiliki dan ditingkatkan terlebih di era revolusi industri keempat.

3 SIMPULAN

Keterampilan siswa SMK dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja setelah lulus, baik *hard skills* dan *soft skills*. Kurikulum sekolah kejuruan lebih menekankan pada praktik atau keterampilan teknis (*hard skills*) sehingga keterampilan nonteknis (*soft skills*) seringkali belum diimplementasikan secara maksimal. Padahal seperti halnya *hard skills*, *soft skills* sangat diperlukan siswa untuk kesuksesan di dunia pendidikan dan karir.

Mayoritas siswa telah memahami bahwa *soft skills* sangat diperlukan dan mereka pun ingin meningkatkan *soft skills* yang telah dimiliki. Di bidang pendidikan, siswa menyadari bahwa *soft skills* harus mereka kuasai dan diimplementasikan di sekolah. *Soft skills* baik intrapersonal maupun interpersonal dianggap dapat membantu mereka untuk kesuksesan di dunia pendidikan. Dengan menguasai *soft skills* seperti keterampilan berkomunikasi dan penyelesaian masalah di sekolah, siswa merasa dapat menguasai pelajaran dan membangun relasi dengan baik dengan rekan maupun guru.

Tidak hanya di dunia sekolah, siswa merasa *soft skills* diperlukan di dunia kerja, terlebih di era revolusi industri 4.0 yang erat hubungannya dengan IoT (*Internet of Things*). Dengan mengevaluasi *soft skills* yang telah dimiliki, siswa dapat mengetahui *soft skills* yang mereka ingin tingkatkan dan apa saja yang ingin mereka miliki agar dapat bersaing di dunia kerja sesuai dengan cita-cita mereka. Setelah mendapatkan wawasan, siswa dapat menyadari *soft skills* yang mereka miliki dan *soft skills* yang ingin mereka kuasai supaya sukses di dunia kerja.

4 UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui jurnal ini penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan YME atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan penelitian dengan lancar. Penulis pun mengucapkan terima kasih kepada Ketua Yayasan, Bapak Said Saleh Alwaini, MBA, Rektor Universitas Binawan, Bapak Dr. M.Sofyan Hawadi, M.A., dan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM), Ibu Maryuni, SKM., MKM., yang memberikan dukungan untuk kegiatan PKM dan penelitian ini. Kemudian penulis berterima kasih kepada Kepala Sekolah SMK Islam PB Soedirman 2, Ibu Dra.Hj. Ika Atikah, M.M., Ibu Sri Susilanengsih, S.Pd (Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum), dan siswa-siswi kelas XII SMK Islam PB Soedirman 2 yang secara kooperatif membantu penyelenggaraan dari mulai menghadapi kegiatan tayang bincang, mengisi angket, hingga mendatangi stan-stan untuk konsultasi karir. Tidak lupa penulis berterima kasih kepada anggota tim PKM yang bekerjasama dengan kooperatif dari awal hingga akhir acara sehingga acara berjalan secara lancar.

5 DAFTAR PUSTAKA

- Budi Sutrisno. 2016. Profil Model Pembelajaran Soft-Skill Pada SMK Bidang Ekonomi di Surakarta (Kajian Aspek Apa; Mengapa; dan Bagaimana). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26 (2), 115-135.
- Cresswell, John.W. 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, SAGE Publications, Inc, California, p.93.
- Davies, R. 2015. *Industry 4.0 Digitalisation for Productivity and Growth*. [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2015/568337/EPRS_BRI\(2015\)568337_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2015/568337/EPRS_BRI(2015)568337_EN.pdf). [7 Desember 2019].
- Faturrahman, Ardyansyah Pranaji Hali. 2019. Analisis Soft Skill Pada Siswa SMK Negeri 1 Banyudono Dalam Mendukung Kebutuhan Dunia Industri 4.0. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta, Indonesia, p.9.
- Kagerman, H., Lukas, W.D., & Wahlster, W. 2011. *Industrie 4.0: Mit den Internet der Dinge auf dem Weg zur 4. Industriellen Revolution*. <http://www.vdi-nachrichten.com/Technik-Gesellschaft/Industrie-40-Mit-Internet-Dinge-Weg-4-industriellen-Revolution>. [7 Desember 2019].
- Majid, Shaheen *et al.* 2012. Importance of Soft Skills for Education and Career Success. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education*, 2(2), 1036-1042. Doi: 10.20533/ijcdse.2042.6364.2012.0147.
- Malhotra, N.K. dan Birks, D.F., 2007. *Marketing Research: An Applied Approach*, 3rd European Edition, Pearson Education, UK, p.357.
- Mudlofir, Ali. 2011. *Modul Pengembangan Soft Skill Guru Pendidikan Agama Islam*, Direktorat Pendidikan Agama Islam, Kementerian Agama RI, Jakarta, p.13.
- Shahroom, A.A., & Hussin, N. 2018. Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9), 314-319. Doi: 10.6007/IJARBS/V8-i9/4593.

- Sunarto, M.J.Dewiyani. 2015. *Improving Students Soft Skills using Thinking Process Profile Based on Personality Types*. International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE), 2(3), 118-129. Doi: 10.11591/ijere.v4i3.4502.
- Widarto, Pardjono, dan Widodo.2013. Pengembangan Model Pembelajaran Soft Skills dan Hard Skill. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, p.55.