

300-Article Text-545-2-2- 20191029

by 28. Rizka

Submission date: 07-Jul-2022 12:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 1867590558

File name: 300-Article_Text-545-2-2-20191029.doc (213K)

Word count: 2425

Character count: 15766



PEMBERDAYAAN GRIYO MAOS BANYU ILMU UNTUK MENINGKATKAN *SOFTSKILL* DAN *HARDSKILL* ANAK DUSUN REMBUKIDUL

Rizka Nur Oktaviani *
STKIP Bina Insan
Mandiri

Wulan Trisnawaty
STKIP Bina Insan
Mandiri

Indaria Tri Hariyani
STKIP Bina Insan
Mandiri

ABSTRACT: The aims of this community service was improving softskills and hardskills of Rembukidul bumpkin. This research was Mixed Research by adopting of Kemmis and Mc Taggart models. Subjects in this study were 25 children in Rembukidul village. The partner in this community service was Griyo Maos Banyu Ilmu at Rembukidul village, Mojokerto. The data was analyze descriptively quantitative by calculating gainscore. From the results of this observations it can be concluded that the softskills development activities of Rembukidul bumpkin in coloring and finger painting activities amounted to 80.7 with excellent categories, storytelling and determining the story elements of 79.5 in the good category, composing panthaps for 71.6 in the good category , and recited poetry of 82.9 in the excellent category. While hardskill children in Rembukidul village increase in four activities included recognizing numbers which increased by 0.61 in the medium category, playing using abacus increased by 0.71 with a high category, arithmetic operations increased by 0.68 with the medium category, and counting using abacus with an increase of 0.65 in the medium category. So it can be concluded in that the empowerment of Griyo Maos Banyu Ilmu can be increasing the softskills and hardskills of Rembukidul bumpkin.

KEYWORDS: Griyo Maos Banyu Ilmu, Hardskill, Rembukidul Bumpkin, Softskill

1

* Corresponding Author: Program Studi PGSD, STKIP Bina Insan Mandiri, Jl. Raya Menganti Kramat no 133, Wiyung, Surabaya; Email: rizkanuroktaviani@stkipbim.ac.id

Article History: Received: DD/M/YYYY; Revised: DD/M/YYYY; Accepted: DD/M/YYYY

Permalink: <http://JPPM.ejournal.id/index.php/counseling/article/view/123>

How to cite (APA): Penulis1, N., Penulis2, N., & Penulis3, N. (YYYY). Petunjuk penulisan naskah di Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat (JPPM). *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, X(X), 1-8.



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © YYYY, Nama Penulis1, Nama Penulis2, Nama Penulis3.

PENDAHULUAN

Dalam menyelenggarakan sistem pendidikan diperlukan kurikulum yang sesuai dengan tantangan pendidikan pada abad ini. Hal ini seperti yang disampaikan UNESCO (dalam Alfiansyah, Jamal dan Annur, Jamal

dan Annur, 2014:208) yang menjelaskan bahwa tujuan belajar yang harus dilakukan peserta didik berlandaskan 4 pilar yaitu *learning how to know* (belajar mengetahui), *learning how to do* (belajar melakukan sesuatu), *learning how to be* (belajar menjadi sesuatu), dan *learning how to live together* (belajar hidup bersama). Sejak tahun 2013, kurikulum 2013 telah diganti dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Perubahan yang mendasar dari kurikulum itu terletak pada 4 komponen, yaitu: (1) standar kompetensi lulusan, meliputi *soft skills* dan *hard skills* pada aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan; (2) standar proses, yang berubah menjadi proses pembelajaran yang tematik dan terpadu; (3) standar isi, mata pelajaran dikembangkan dari kompetensi melalui tematik terpadu pada jenjang SD, sedangkan SMP dan SMA melalui mata pelajaran, dan SMK pada vokasional; (4) dan standar penilaian, mulanya berbasis kompetensi kemudian berganti menjadi penilaian otentik (mengukur sikap, keterampilan dan kognitif berdasarkan proses dan hasil).

2

Target dari implementasian kurikulum 2013 yaitu adanya perubahan pendidikan karakter yang terintegrasi dalam sekolah baik dalam intrakurikuler, ekstrakurikuler maupun kokurikuler. Selain itu, pengembangan keterampilan *softskill* maupun *hardskill* pada peserta didik juga menjadi salah satu cara untuk mencapai kualitas kompetensi lulusan berstandar nasional. Pembinaan karakter dalam hal ini membentuk penanaman kecerdasan dalam berpikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengalaman dalam bentuk perilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, antarsesama, dan lingkungannya (Oktaviani, 2015:59). Hal ini sejalan dengan pendapat Samani dan Hariyanto (2012:43) yang menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan usaha sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada siswanya. Oleh karena itu, serangkaian nilai-nilai yang harus diajarkan kepada siswa disesuaikan dengan pengklasifikasian nilai-nilai karakter berdasarkan 18 nilai-nilai luhur yang sudah dirancang oleh Kemendiknas. Adapun 18 nilai luhur itu antara lain: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14)

cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab (Kemendiknas dalam Abidin 20012:67).

Selain pembinaan karakter, keterampilan *hard skill* dan *soft skill* perlu dikembangkan dan dibina pada peserta didik. Alfiansyah, Jamal dan Annur (2014:209) menyatakan bahwa keterampilan *hard skill* merupakan kemampuan mengaktualkan dan mengorganisir segala pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki setiap individu dalam menghadapi suatu masalah berdasarkan pendidikan yang dimilikinya. Sementara itu, *soft skills* diartikan sebagai kemampuan untuk mengelola emosi di dalam diri dan juga bergaul dengan berbagai kalangan (Guswandi, 2018). Kadar *soft skills* yang dimiliki setiap orang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kebiasaan berpikir, berkata, bertindak, dan bersikap. Namun atribut *soft skills* dapat berubah bila seseorang mau merubahnya dengan cara membiasakan dengan hal-hal yang baru paling tidak selama 90 hari (Aribowo, 2005).

Fakta di lapangan menyebutkan bahwa pendidikan di Indonesia lebih berbasis pada keterampilan *hard skill* atau bersifat teknis yang hanya mengembangkan *intelligensi quotient* (IQ), sedangkan *emotional intelligensi* (EQ) dan *spiritual intelligensi* (SQ) sangat kurang (Akbar dalam Agip, 2011: 6). Sumarta dan Wiyani (2013:18) juga menyebutkan bahwa pendidikan nasional di Indonesia cenderung menonjolkan pembentukan kecerdasan berpikir dan mengesampingkan kecerdasan rasa, budi dan batin. Oleh sebab itu, keterampilan *hard skill*, *soft skill* dan pembinaan karakter dalam praktik pendidikan harus seimbang sehingga dapat dijadikan persiapan dan bekal generasi masa datang yang berkualitas.

Griyo Maos Banyu Ilmu merupakan salah satu dari sekian banyak tempat belajar informal yang bertujuan memberikan keterampilan *hard skill* maupun *soft skill* pada anak-anak dusun. Griyo Maos Banyu Ilmu didirikan di atas lahan dengan luas sekitar 40 m² dan terletak di sebuah dusun kecil bernama Rembukidul, Desa Japanan, Kecamatan Kemlagi, Mojokerto. Tempat ini dibangun berdasarkan gagasan dari beberapa anak muda yang merasa prihatin dengan kondisi anak-anak di dusun itu. Dari hasil observasi dan wawancara pada tanggal 18 Maret 2018, 85% anak usia sekolah sedang mengenyam pendidikan di beberapa sekolah sekitar dusun, hanya saja kemampuan kognitif mereka rendah. Hal ini

terlihat dari 75% anak yang lemah dalam membaca, 80% anak tidak hafal perkalian, serta 80% anak yang tidak mampu melakukan operasi hitung sederhana. Rendahnya kemampuan kognitif ini disebabkan karena 85% orang tua anak dusun Rembukidul bekerja sebagai petani yang tidak bisa membaca dan menulis sehingga mereka tidak mampu mengajar materi yang diberikan di sekolah kepada anak mereka. Otomatis anak Dusun Rembukidul hanya mengandalkan sekolah sebagai satu-satunya tempat memperoleh ilmu pengetahuan. Selain masalah kognitif, daya kreativitas dan karakter anak Dusun Rembukidul juga masih rendah. Mereka belum mampu berkomunikasi dan menyampaikan ide/gagasannya dengan baik. Kemampuan mengapresiasi seni dan imajinasi juga rendah. Hal ini mempengaruhi kemampuan mereka dalam menganalisis dan menginterpretasi sesuatu sehingga kreativitasnya rendah. Karakter juga perlu dibentuk kembali pada anak di Dusun Rembukidul. Budaya gemar membaca tidak tampak sama sekali di dusun ini. Sepulang sekolah anak-anak ini hanya bermain atau bahkan ke sawah untuk membantu kedua orang tuanya bekerja. Di malam hari mereka juga tidak mengulang kembali pelajaran yang diperoleh di sekolah. Jika hal ini dibiarkan, maka anak Dusun Rembukidul akan menjadi manusia yang tidak berkembang dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

Griyo Maos Banyu Ilmu selama ini berusaha untuk membantu mengatasi masalah ini. Namun mereka juga mengalami beberapa kesulitan antara lain kelemahan IPTEK yang dimiliki, keterbatasan sarana prasarana, dan kekurangan sumber daya manusia dalam mengembangkan program yang disusun. Anggota yang dimiliki Griyo Maos bukan pakar/ahli dibidangnya sehingga beberapa kegiatan dilakukan dengan hasil yang kurang maksimal. Selain itu kurangnya IPTEK dan keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki membuat beberapa program yang direncanakan oleh Griyo Maos belum terlaksana.

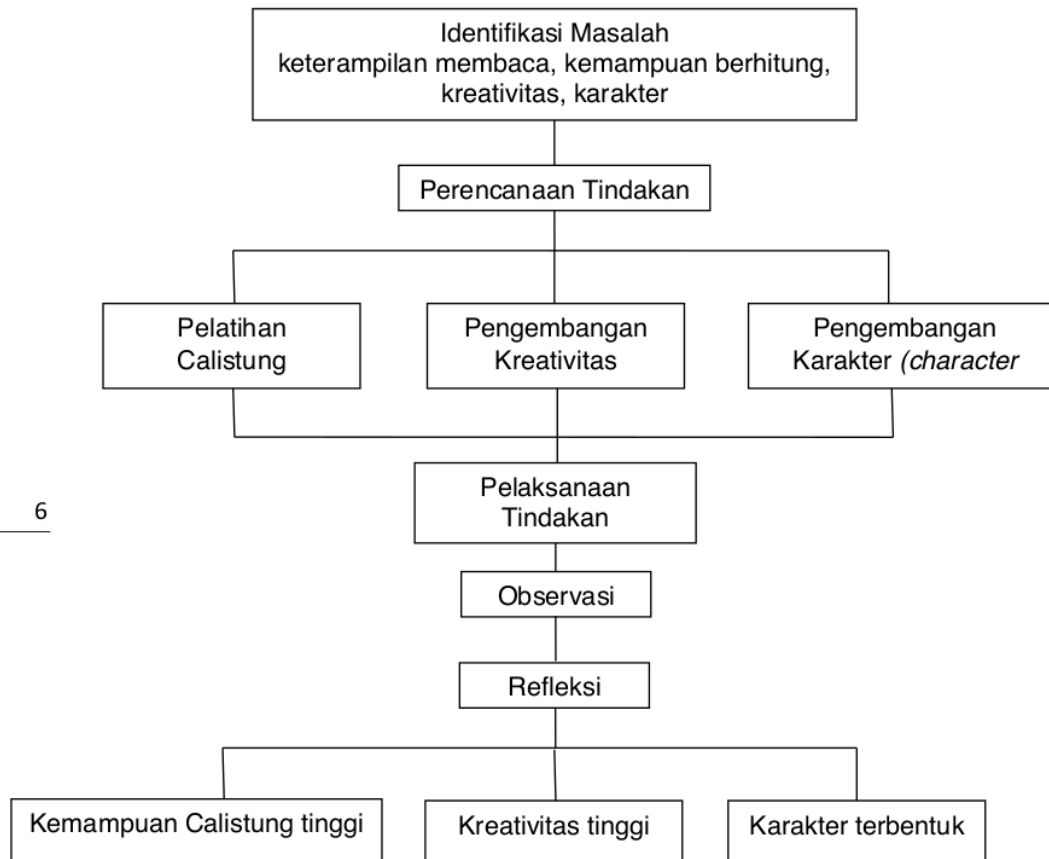
Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bekerjasama dengan Griyo Maos Banyu Ilmu untuk melaksanakan pengabdian masyarakat dengan judul "Pemberdayaan "Griyo Maos Banyu Ilmu Untuk Meningkatkan *Softskill* dan *Hardskill* Anak Dusun Rembukidul". Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan *Softskill* dan *Hardskill* Anak Dusun Rembukidul.

Peningkatkan *softskill* dan *hardskill* siswa dengan cara pelatihan Calistung, pelatihan kreativitas, serta pembentukan karakter (*character buiding*) melalui kegiatan sosial dan *permainan tradisional*.

5 berisi (secara berurutan) latar belakang umum, kajian literatur terdahulu (*state of the art*) sebagai dasar pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel, pernyataan kebaruan ilmiah, dan permasalahan penelitian atau hipotesis. Di bagian akhir pendahuluan harus dituliskan tujuan kajian artikel tersebut. Di dalam format artikel ilmiah tidak diperkenankan adanya tinjauan pustaka sebagaimana di laporan penelitian, tetapi diwujudkan dalam bentuk kajian literatur terdahulu (*state of the art*) untuk menunjukkan kebaruan ilmiah artikel tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kombinasi (*Mixed Research*) dengan mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah berjumlah 25 anak dusun rembu kidul Uji lapangan ini digunakan untuk melihat peningkatan softskill dan hardsikll dengan cara peningkatan kreativitas dan pelatihan calistung. Lokasi Mitra dalam pengabdian kepada masyarakat yaitu pada anak “Griyo Maos Banyu Ilmu” dusun Rembu Kidul Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto. Adapun tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini dapat diamati pada Gambar 1



Gambar 1. Rancangan Penelitian Kombinasi (*Mixed Reasearch*)
(diadopsi dari Model Kemmis dan Mc Taggart)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi observasi dan pemberian tes sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Sedangkan listrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar

observasi terhadap kreativitas dan karakter saat pelatihan kreativitas dan game edukasi dan lembar tes belajar siswa berupa pertanyaan yang dikembangkan berdasarkan pelatihan calistung.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif- kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif meliputi 1) identifikasi masalah, 2) perencanaan tindakan, 3) pelaksanaan tindakan. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif meliputi:

- 1) Observasi pengembangan kreativitas dan pembentukan karakter anak menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N} \times 100$$

Keterangan:

M = mean (nilai rata-rata)

$\sum fx$ = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

(Indarti, 2008: 25)

Kriteria:

80 – 100 = Amat Baik (A)

70 – 79 = Baik (B)

60 – 69 = Cukup (C)

50 – 59 = Kurang (D)

(Djamarah, 2005:263)

- 2) Tes

Hasil tes anak kemudian dihitung menggunakan *gainscore* menurut Hake (1999) dengan rumus:

$$NG = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan: NG = *gainscore*

S_{pre} = nilai *pretest*

S_{post} = nilai *posttest*

S_{maks} = nilai maksimal

Nilai peningkatan kemampuan berhitung anak kemudian diinterpretasikan pada tabel berikut: (Hake: 1999)

Tabel 1. Interpretasi Gainscore

Gainscore	Interpretasi
$NG > 0.7$	Tinggi
$0.3 < NG \leq 0.7$	Sedang
$NG \leq 0.3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan *Softskill* Anak Dusun Rembukidul

Sedangkan hasil observasi peningkatan keterampilan *softskill* anak Dusun Rembukidul diamati dalam empat kegiatan, yaitu mewarnai dan finger painting, mendongeng dan menentukan unsur cerita, menyusun pantun rumpang, dan mendeklamasikan puisi. Adapun rangkuman hasil peatihan Calistung dapat dilihat pada Tabel 3.

8

Tabel 3. Observasi Kegiatan Pengembangan *Softskill* Anak Dusun Rembukidul

No	Kreativitas Yang Diamati	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Mewarnai dan Fingerpainting	80,7	Amat Baik
2	Mendongeng dan Menentukan Unsur Cerita	79,5	Baik
3	Menyusun Pantun Rumpang	71,6	Baik
4	Mendeklamasikan Puisi	82,9	Amat Baik

Berdasarkan Tabel 3, hasil kreativitas anak Dusun Rembukidul yang mendapatkan kriteria amat baik pada kegiatan mewarnai dan *Fingerpainting* serta kegiatan mendeklamasikan puisi dengan rata-rata sebesar 80,68 dan 82,95. Sementara itu, yang mendapatkan kriteria baik yaitu pada kegiatan mendongeng dan menentukan unsur cerita dan

menyusun pantun rumpang dengan rata-rata skor sebesar 79,54 dan 71,59.

Setelah melakukan seluruh kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara keseluruhan, ada beberapa kegiatan yang perlu diperbaiki lagi kedepannya. Saat peneliti menjelaskan beberapa materi dalam menentukan unsur cerita, beberapa anak masih belum bisa berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini dikarenakan, mayoritas anak memakan bahasa jawa atau bahasa daerah setempat. Selain itu, dalam hal penyampain materi mendeklamasikan puisi beberapa anak masih malu tampil ke depan, namun ada salah satu anak yang bisa mendeklamasikan puisi dengan mimik intonasi yang tepat. Dari kegiatan menanam pohon dan kegiatan bermain permainan tradisional terbentuknya karakter-karakter seperti peduli lingkungan, cinta tanah air, disiplin, mandiri, rasa ingin tahu yang sudah baik. Dari hasil observasi akan diperoleh hasil tentang kemampuan berhitung, kreativitas, dan karakter anak Dusun Rembukidul. Hasil tersebut diharapkan dapat meningkatkan *softskill* dan *hardskill* anak Dusun Rembukidul.

2. Peningkatan Keterampilan *Hardskill* Anak Dusun Rembukidul

Dari hasil observasi, peningkatan keterampilan *hardskill* anak Dusun Rembukidul diamati dalam empat kegiatan, yaitu mengenal bilangan dan bermain menggunakan abacus, operasi hitung, dan berhitung menggunakan abacus. Adapun rangkuman hasil pelatihan Calistung dapat dilihat pada Tabel 2.

9

Tabel 2. Hasil Belajar Anak Dusun Rembukidul pada Kegiatan Pelatihan Calistung

No	Kegiatam	Rata-Rata <i>Ngainscore</i>	Kriteria
1	Belajar mengenal bilangan	0,61	Sedang
2	Bermain menggunakan abacus	0,71	Tinggi
3	Belajar operasi hitung bilangan	0,68	Sedang
4	Berhitung menggunakan abacus	0,65	Sedang

Berdasarkan Tabel 2, hasil pelatihan calistung dari kegiatan belajar

mengenal bilangan mendapatkan rata-rata *Ngainscore* sebesar 0,61 dengan kriteria sedang. Sementara itu, dalam bermain menggunakan abacus mendapatkan rata-rata *Ngainscore* sebesar 0,71 dengan kriteria tinggi. Adapun yang memperoleh kriteria sedang yaitu kegiatan belajar operasi hitung bilangan dan berhitung menggunakan abacus memperoleh rata-rata *Ngainscore* sebesar 0,68 dan 0,65.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dapat diambil simpulan bahwa kegiatan pengembangan *softskill* anak Dusun Rembukidul pada kegiatan mewarnai dan *finger painting* sebesar 80,7 dengan kategori amat baik, mendongeng dan menentukan unsur cerita sebesar 79,5 pada kategori baik, menyusun pantun rumpang sebesar 71,6 pada kategori baik, dan mendeklaimasikan puisi sebesar 82,9 pada kategori amat baik. Sedangkan *hardskill* anak Dusun Rembukidul mengalami peningkatan pada empat kegiatan yang meliputi mengenal bilangan yang meningkat sebesar 0,61 pada kategori sedang, bermain menggunakan abacus yang meningkat sebesar 0,71 dengan kategori tinggi, operasi hitung meningkat sebesar 0,68 dengan kategori sedang, dan berhitung menggunakan abacus dengan peningkatan sebesar 0,65 pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan secara umum bahwa pemberdayaan Griyo Maos Banyu Ilmu dapat meningkatkan *softskill* dan *hardskill* Anak Dusun Rembukidul.

10

REFERENSI

- Agustian, A. G., (2000). *Emotional Spiritual Quotient Jilid I*, Jakarta: PT Arga Tilanta.
- Alfiansyah, J. dan Annur. (2014). Meningkatkan *Hard Skills* Dan *Soft Skills* Siswa Melalui Model Pembelajaran Koooperatif Tipe STAD. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika* Vol 2 No. 2.
- Cullinan, B. (1898). *Literature And The Child*. New York. Harcourt Brace Jovanovich.
- Guswandi (2018). "Antara *Softskill* dan *Hardskill* Apa Bedanya?". (Online), (<https://www.linovhr.com/antara-soft-skill->

dan-hard-skill-apa-bedanya/, diakses pada tanggal 12 Agustus 2018)

Oktaviani, R. N. (2015). Pengembangan Buku Suplemen Materi Sastra Berorientasi Pendidikan Karakter Untuk Kelas V SD. Tesis tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

² Hake.R. R (1999). *Analyzing Change/gain scores*. Unpublished. (Online), (<https://www.phsics.indiana.edu/-sdi/AnalyzingChange-gain.pdf>).

Klaus, P. (2007). *The Hard Truth about Soft Skills*. Harper Collins. Publisher. New York.

Rokhimawan, M. A. (2012). Pengembangan Soft Skill Guru Dalam Pembelajaran Sains SD/MI Masa Depan Yang Bervisi Karakter Bangsa. *Jurnal Al-Bidayah*. Vol 4 No.1

² Pratiwi, W.Y. (2011). *Pengembangan Soft Skill, Hard Skill, dan Life Skill Dalam Menghadapi Era. Grobalisasi*.(Online), (<http://www.infodiknas.com/030-pengembangan-soft-skil>, diakses pada tanggal 20 Agustus 2018)

Prijosaksono, A. M. M. 2005. *The Power of Transformation*. Jakarta: Elex Media Komputindo

11

Sailah. (2007). *Pengembangan Soft skills di Perguruan Tinggi*. Makalah disampaikan dalam rangka sosialisasi SoftSkills di Undiksha. Singaraja, 20 Oktober.

² Samani, M dan Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

ORIGINALITY REPORT

21 %	%	%	21 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UM Surabaya Student Paper	4%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	4%
3	Submitted to Padjadjaran University Student Paper	3%
4	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	3%
5	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	2%
6	Submitted to Lambung Mangkurat University Student Paper	1%
7	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
8	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%
9	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%

10 Submitted to Universitas Jenderal Soedirman 1 %
Student Paper

11 Submitted to Universitas Jember 1 %
Student Paper

12 Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto <1 %
Student Paper

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off