

APAKAH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD MAMPU MENINGKATKAN *SOFT SKILLS* DAN *HARD SKILLS* MAHASISWA?

Ni Kadek Sinarwati

Jurusan Akuntansi Program S1, Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: kadeksinar20@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan soft skills dan hard skills mahasiswa melalui penerapan Model Pembelajaran kooperatif dan mendeskripsikan tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester II kelas A yang mengambil mata kuliah Akuntansi Biaya yang berjumlah 36 orang. Data yang dikumpulkan adalah indikator soft skills, indikator hard skills mahasiswa, persepsi mahasiswa dan kendala yang ditemui dalam penerapan model pembelajaran. Data diperoleh dengan menggunakan teknik observasi dan kuisisioner yang kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan soft skills dan hard skills mahasiswa dan mahasiswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif layak untuk dicoba diterapkan pada mata kuliah lainnya. Agar penerapan model pembelajaran ini dapat memberikan hasil yang lebih optimal disarankan memberikan tindakan dengan cara-cara yang lebih efektif serta menambah atribut soft skills dan hard skills.

Kata Kunci: Hard Skills, Soft Skills, Model Pembelajaran Kooperatif

ABSTRACT

The purpose of this research is to increase soft skills and hard skills of students through the implementation of cooperative learning model and describe students response to the application of cooperative learning model.

This study is a class room action, the subject of this study is the second semester students who took the class A Cost Accounting courses totaling 36 people. The data collected are indicators of soft skills, hard skills indicators of students, students' perceptions and obstacles encountered in the implementation of the learning model. Data obtained by using observation and questionnaires were then analyzed using descriptive analysis techniques.

The results showed that the implementation of Cooperative Learning Model to can increase soft skills and hard skills of students and students responded positively to the learning model is applied.

The implication of this study is that the implementation of Cooperative Learning Model worth trying applied to other subjects. In



Jurnal Ilmiah Akuntansi
dan Humanika
JINAH
Volume 3
Nomor 2
Singaraja, Juni 2014
ISSN 2089-3310

order for the application of this learning model can provide more optimal results suggested giving act in ways that are more effective and increase the attributes of soft skills and hard skills.

Keywords: Hard Skills, Soft Skills, Cooperative Learning Model

I. PENDAHULUAN

Kesuksesan dapat diartikan kemampuan untuk meraih atau memperoleh apa yang dicita-citakan atau diinginkan. Merujuk pengertian tersebut kategori sukses dapat bermacam-macam tergantung pada apa yang diinginkan. Jika seseorang menginginkan dapat mengumpulkan uang yang sebanyak-banyaknya dan ia berhasil melakukannya atau dengan kata lain ia menjadi orang kaya materi, itu berarti sukses dari segi ekonomi. Orang yang berhasil meraih pendidikan tinggi juga dapat dikatakan sukses dibidang pendidikan. Suatu rumah tangga yang rukun, tanpa perselingkuhan dengan anak-anak yang *suputra* juga dapat dikatakan kesuksesan di dalam membina rumah tangga. Mahasiswa yang memperoleh IPK diatas rata-rata dapat dikatakan mahasiswa yang sukses, dan ketika mahasiswa tersebut lulus kuliah mendapatkan pekerjaan yang diinginkannya itu merupakan kesuksesan. Perguruan Tinggi dikatakan sukses dalam mengelola lembaganya salah satu indikatornya jika alumninya mampu memenuhi keinginan *stake holder* dengan salah satu indikator alumni diserap industri. Setiap orang atau lembaga pasti ingin memperoleh kesuksesan. Mengingat kesuksesan adalah dambaan setiap orang, maka sangat penting untuk diketahui, apakah penyebab kesuksesan tersebut?.

Menurut Neff dan Citrin (dalam Illah Saillah, 2007) dari orang-orang tersukses di Amerika diperoleh informasi bahwa 10 kiat yang menyebabkan sukses hanya satu menyebutkan keterampilan teknis (*hard skills*) mereka seolah sepakat bahwa yang menyebabkan mereka sukses adalah keterampilan lunak (*soft skills*). Sepuluh penyebab sukses menurut buku tersebut adalah 1). *Passion (emotional intelligence)*, 2). *Intelligence and clarity of thinking (intellectual intelligence)*, 3) *Great communication skills (interpersonal competence)*, 4). *High energy level (physical intelligence)*, 5). *Egos in check (humble)*, 6). *Creative and innovative (creative thinking)*, 7). *Inner peace (spiritual intelligence)*, 8). *Strong family lives*, 9). *Positive attitude*, 10). *Focus on "doing the right things right"*. Sedangkan menurut temuan Mitsubishi Research Institute (dalam Endrotomo, 2010) faktor yang memberi kontribusi keberhasilan dalam dunia kerja adalah finansial 10%, keahlian bidangnya 20%, *networking* 30% dan *soft skills* 40%. Selain itu menurut penelitian Dr. Goleman penyebab kesuksesan seseorang hanya 20% oleh kecerdasan intelektualnya (IQ) dan 80%

merupakan bagian dari faktor pendukung lainnya, termasuk kecerdasan emosi (EI) (Ghozally, 2005).

Hasil penelitian NACE (*National Asssocation of Colleges and Employers*) pada tahun 2005 yang menyebutkan bahwa umumnya pengguna tenaga kerja membutuhkan keahlian kerja berupa 80% *soft skills* dan 20 *hard skills* (Illah Sailah, 2007). Kalau sekolah merupakan sebuah sub sistem yang mempersiapkan tamatannya untuk memasuki dunia kerja, maka sekolah harus sejak dini memperhatikan kandungan atribut *soft skills* dalam proses pembelajaran. Tanpa itu sekolah (Perguruan Tinggi) hanya akan menghasilkan tamatan yang cerdas secara akademik yang mudah mencari pekerjaan akan tetapi tidak bertahan didunia kerja. Berikut ini adalah bukti-bukti yang dituliskan pada KORAN SINDO, Kamis 22 Oktober 2009, bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh Direktur Akademik Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Dikti) Kemdiknas, Illah Sailah, para lulusan perguruan tinggi cenderung memiliki karakter bosan, bermental lemah, tidak dapat membina kerjasama, serta tidak memiliki integritas. Lebih lanjut bahwa *stake holder* menuntut calon yang berkemampuan akademik dan menguasai keterampilan kerja serta memiliki *soft skills* diantaranya motivasi tinggi, kemampuan adaptasi dengan perubahan, komunikasi interpersonal dan integritas, dengan demikian peningkatan kompetensi lulusan berbasis *soft skills* mendesak dilakukan guna memenuhi kebutuhan *stake holders*. Triatmanto (2010), menyatakan bahwa saat ini ada kecenderungan masyarakat maupun sekolah sekedar memicu siswa untuk memiliki kemampuan akademik tinggi tanpa diimbangi pembentukan karakter yang kuat dan cerdas.

Uraian diatas bukan berarti menyatakan bahwa *hard skills* (IPK yang tinggi) tidak penting, akan tetapi *hard skills* harus diimbangi dengan *soft skills*. Namun sayangnya masih terjadi kesenjangan persepsi antara dunia pendidikan tinggi dengan industri. Perguruan tinggi memandang bahwa lulusan yang *high competence* adalah lulusan dengan IPK tinggi dan lulus dalam waktu cepat (< 4 tahun). Sedangkan, yang dimaksud dengan lulusan yang *high competence* dalam dunia industri adalah mereka yang memiliki kemampuan dalam aspek teknis dan perilaku yang baik (Sudiana, 2010). Rasio kebutuhan *soft skills* dan *hard skills* di dunia kerja berbanding terbalik dengan pengembangan *soft skills* di perguruan tinggi, yang membawa dan mempertahankan orang di dalam sebuah kesuksesan 80% *soft skills* dan 20% *hard skills* namun di perguruan tinggi atau sistem pendidikan kita saat ini *soft skills* hanya diberikan rata-rata 10% dalam kurikulumnya (Illah Sailah, 2007).

Kesuksesan alumni di industri merupakan salah satu indikator kesuksesan Perguruan Tinggi. Agar kesuksesan tersebut dapat diraih maka sangat penting bagi perguruan tinggi meningkatkan *soft* dan *hard skills* mahasiswa dalam porsi yang seimbang.

Pengembangan *soft skills* dapat dilakukan melalui proses pembelajaran (intrakurikuler) dan kegiatan kemahasiswaan (ekstrakurikuler). Pengembangan *soft skills* melalui kegiatan belajar atau tatap muka di dalam kelas memerlukan kreativitas dosen pengampu mata kuliah dengan tetap pada pencapaian kompetensi mata kuliah tersebut. Pengembangan *soft skills* melalui kurikulum dapat ditempuh dengan dua cara. Pertama, melalui kegiatan pembelajaran yang secara eksplisit diintegrasikan dalam mata kuliah yang dituangkan dalam Silabus, SAP (Satuan Acara Perkuliahan) atau RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Kedua, dapat dilakukan melalui proses *hidden curriculum*, yaitu suatu strategi pengembangan *soft skills* yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa secara terintegrasi pada saat perkuliahan berlangsung. Biasanya cara kedua ini dilakukan dosen melalui panutan (contoh atau teladan), dan juga melalui pesan-pesan selingan pada saat pelaksanaan perkuliahan. Upaya pengembangan *soft skills* melalui pesan-pesan selingan dapat menggunakan kata-kata mutiara, lagu-lagu, peribahasa, cerita, film (*video clip*), yang memotivasi dan inspiratif, dan tidak kalah penting adalah peran pimpinan (dosen) sebagai *role model* (Sriartha dan Sudiana, 2009:6).

Berdasarkan pengalaman mengajar di Jurusan Akuntansi Program S1 Undiksha ditemukan *soft skills* mahasiswa masih rendah dengan beberapa indikasi diantaranya ketika dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk berdiskusi nampak bahwa mahasiswa kurang berpartisipasi, rendahnya tingkat partisipasi disebabkan oleh rendahnya rasa percaya diri mereka, meskipun terdapat dua sampai tiga orang mahasiswa dari empat puluh mahasiswa dalam satu kelas (7,5%) aktif berpartisipasi, itu pun kadang kemampuan komunikasi lisannya masih rendah, ini merupakan salah satu indikasi rendahnya *soft skills* mahasiswa akuntansi.

Beberapa indikasi lain rendahnya *soft skills* mahasiswa akuntansi adalah rendahnya kejujuran mereka, ketika ujian berlangsung (UTS dan UAS yang bersifat *close book*) banyak mahasiswa ditemukan membuka contekan, rendahnya kejujuran juga bisa dilihat dari ketidakmauan mahasiswa mengungkapkan ketidakpahamannya terhadap suatu materi baik kepada dosen maupun kepada teman sejawat. Selain itu pada saat beberapa pertemuan dilakukan dengan sistem diskusi kelompok, kemampuan mahasiswa dalam mengelola emosi masih kurang, mereka sering emosi ketika jawaban yang diberikan kepada kelompok lain

kurang bisa diterima, ketika menjawab pertanyaan teman nada bicara mereka keras dan cenderung membentak. Dilihat dari tingkat kreativitas, umumnya masih rendah dengan indikasi jawaban mereka atas tugas individu yang relatif sama dan memenuhi standar minimal.

Selain hal yang berkaitan dengan *soft skills*, fakta lain yang ditemui dalam pembelajaran akuntansi biaya adalah *hard skills* mahasiswa masih perlu ditingkatkan. Indikasi perlunya peningkatan *hard skills* adalah rendahnya penguasaan konsep akuntansi yang dilihat dari minimnya jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai A, dan minimnya jumlah mahasiswa yang menguasai program komputer.

Fakta atas masih rendahnya kualitas *soft* dan *hard skills* mahasiswa disebabkan oleh beberapa penyebab yakni, pertama kurang melakukan penataan lingkungan belajar. Artinya lingkungan belajar cenderung masih konvensional. Pengaturan meja belajar masih menggunakan pola lama, di mana mahasiswa duduk ke samping dan memanjang ke belakang. Pola seperti ini menyebabkan partisipasi mahasiswa berbeda antara yang duduk di depan dengan yang duduk di belakang. De porte, *et al* (2001, dalam Rati 2011) mengungkapkan bahwa pengaturan lingkungan belajar sangat berperan dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman, salah satunya pengaturan meja belajar. Beberapa pola pengaturan meja yang disarankan seperti berbentuk U, melingkar, atau setengah lingkaran. Dengan demikian, mahasiswa memiliki peluang yang sama untuk berinteraksi satu sama lain, termasuk dengan dosennya (Rati, 2011). Kedua kurang tepatnya pelaksanaan model pembelajaran kooperatif yang telah dilaksanakan selama ini, hal ini bisa dilihat dari: (a). pembentukan kelompok yang diserahkan kepada mahasiswa bukan ditentukan oleh dosen sehingga kelompok yang terbentuk homogen dari segi kemampuan, (b). Kurangnya pemberian tugas oleh dosen baik individu maupun kelompok. Ketiga tidak adanya pemberian tindakan berupa pengembangan *soft skills* mahasiswa yang dilakukan oleh dosen. Dosen tidak pernah melakukan tindakan alternatif pengembangan *soft skills* baik melalui lagu-lagu, testimoni, cerita inspiratif, gambar, maupun *video clip* dengan durasi 5-7 menit.

Masih rendahnya *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa dapat diminimalkan atau bahkan dihilangkan dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*) yakni salah satu model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapinya (Rusmansyah, 2006:89). Sebagai program percontohan dalam penelitian ini penulis memilih mata kuliah akuntansi biaya.

Alasan peneliti memilih mata kuliah akuntansi biaya sebagai program percontohan adalah karena mata kuliah ini berisikan materi yang sangat dekat dengan kondisi perusahaan besar, menengah maupun perusahaan kecil. Aspek *soft skills* yang diamati adalah kemampuan komunikasi lisan, kejujuran, tingkat partisipasi dan tingkat kreativitas. Sedangkan yang peneliti maksudkan dengan peningkatan *hard skills* adalah peningkatan terhadap pemahaman konsep atau materi akuntansi biaya yang dapat dilihat dari peningkatan jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai A serta peningkatan kemampuan mahasiswa terhadap penguasaan teknologi/komputer.

Penelitian ini penting mengingat peningkatan *soft* dan *hard skills* urgent untuk dilakukan dalam rangka mempersiapkan lulusan yang berkualitas, agar lulusan bisa memenuhi keinginan *stake holders* khususnya industri. Kesuksesan lulusan di industri maupun di masyarakat pada akhirnya merupakan kesuksesan Perguruan Tinggi dan juga kesuksesan semua *stake holders*.

Berdasarkan paparan di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat meningkatkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa akuntansi? dan bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dan mendeskripsikan tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*.

II. KAJIAN TEORI

Joyce & Weil 1996 dalam Rusman (2010:132) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Proses pembelajaran merupakan keterpaduan antara konsep mengajar dan konsep belajar. Mengajar adalah membimbing kegiatan siswa belajar mengajar, yaitu mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam konsep tersebut nampak bahwa titik berat pengajar adalah sebagai pembimbing atau pemimpin belajar atau fasilitator belajar (Atik Isniawati, 2011).

Proses pembelajaran akuntansi atau metode pembelajaran akuntansi atau metode pembelajaran akuntansi adalah cara atau pendekatan yang dipergunakan dalam menyajikan atau menyampaikan materi pelajaran akuntansi. Mata pelajaran akuntansi adalah mata pelajaran yang membutuhkan kesabaran, kecermatan serta ketelitian. Untuk itu guru/dosen dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi secara lisan atau ceramah saja tetapi harus memilih metode yang dapat melatih siswa belajar, misalnya dengan diskusi, praktik dan memperbanyak latihan mengerjakan soal (Auliyawati, 2010)

Model pembelajaran kooperatif menurut Morton Deutrech (dalam Sugiarta, 2009:10) adalah suatu pembelajaran yang dibentuk dalam suatu kelompok kecil dimana mahasiswa bekerjasama dan mengoptimalkan keterlibatan dirinya dan anggota kelompoknya dalam belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada paham konstruktivisme. Model pembelajaran kooperatif ditandai dengan fitur-fitur berikut ini (Arends, 2008)

- a. Peserta didik bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar
- b. Tim-tim itu terdiri atas peserta didik yang berprestasi rendah, sedang, dan tinggi
- c. Bilamana mungkin, tim-tim terdiri atas campuran ras, budaya dan gender
- d. Sistem *reward*-nya berorientasi kelompok maupun individu

Paling sedikit terdapat tiga tujuan penting dari pembelajaran kooperatif yakni prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, serta pengembangan keterampilan sosial (Arends, 2008).

Menurut Widja dalam Pujawan (2005: 347) belajar kooperatif lebih memungkinkan dapat meningkatkan peran aktif individu dibandingkan dengan belajar secara konvensional.

Endrotomo (2010) menyatakan apa yang dilakukan dosen, mahasiswa dan kemampuan yang bisa diperoleh mahasiswa dari model pembelajaran kooperatif adalah: yang dilakukan mahasiswa membahas dan menyimpulkan masalah/tugas (materi) yang diberikan dosen secara berkelompok, yang dilakukan dosen merancang dan memonitor proses belajar dan hasil belajar, menyiapkan suatu masalah/kasus/latihan soal atau bentuk tugas yang diselesaikan mahasiswa secara berkelompok. Adapun kemampuan (*soft skills*) yang bisa diperoleh mahasiswa adalah *team work*, toleransi, kepemimpinan, percaya diri, komunikasi dan percaya diri.

Teori-teori yang mendasari pembelajaran kooperatif, diantaranya adalah teori motivasi dan teori kognitif. Menurut teori motivasi, memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai dengan penampilannya akan menciptakan struktur penghargaan antar

perorangan sehingga anggota-anggota tersebut akan saling memberi penguatan sosial. Teori kognitif dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu teori perkembangan dan teori elaborasi. Teori perkembangan bertolak dari asumsi bahwa interaksi antar mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang sesuai akan meningkatkan penguasaan terhadap konsep-konsep yang sulit. Sedangkan teori elaborasi kognitif bertolak dari asumsi apabila informasi harus ditinggalkan dalam memori dan terkait dalam informasi yang telah ada dalam memori tersebut, maka mahasiswa harus terlibat dalam beberapa macam kegiatan terstruktur (elaborasi kognitif) atas suatu materi (Marsiti, 2008:5).

Menurut Slavin 2007 dalam Rusman (2010:13) model *STAD* merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Model ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam matematika, IPA, IPS, bahasa Inggris, teknik dan banyak subjek lainnya, pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Slavin 1990 dalam Rusmansyah (2006: 89) percaya bahwa dengan pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar yang meningkat, juga memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Lebih jauh Slavin memaparkan bahwa: "Gagasan utama dibelakang *STAD* adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru". Jika siswa menginginkan kelompok memperoleh hadiah, mereka harus membantu teman sekelompok mereka dalam mempelajari pelajaran. Slavin 2007 dalam Rusman (2010).

Berthal sebagaimana dikutip Illah Silah (dalam Sudiana, 2010) menyebutkan bahwa *soft skills* didefinisikan sebagai

"personal and interpersonal behaviors that develop and maximize human performance (e.g coaching, team building, initiative, decision making, etc). Soft skills does not include technical skills such as financial, computing and assembly skills.

Soft skills adalah keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (termasuk dengan dirinya sendiri). Dengan demikian, atribut *soft skills* tersebut meliputi nilai yang dianut, motivasi, perilaku, kebiasaan, karakter, dan sikap.

Soft skills atau *people skills* dapat dipilah menjadi dua bagian, yaitu *intrapersonal skills* dan *interpersonal skills*. *Intrapersonal skills* adalah keterampilan seseorang dalam "mengatur" diri sendiri. Sedangkan *intrapersonal skills* adalah keterampilan seseorang yang diperlukan dalam berhubungan dengan orang lain (Illah Sailah dalam Sudiana, 2010).

Apakah mahasiswa sudah punya *soft skills*? Jawabannya sudah. Setiap orang sudah dianugerahkan berbagai *soft skills*. Tetapi, tidak semua dapat mengasah, mengembangkan dan memanfaatkannya. Banyak diantara kita tidak menyadari bahwa *soft skills* dapat membawa menuju kesuksesan, termasuk sukses dalam pembelajaran. Bahkan belakangan ini ada suatu gejala mendewakan uang. Semuanya bisa diraih dengan uang, termasuk nilai bagus, pekerjaan bagus, atau jabatan yang bagus. Gejala ini mengecilkkan peran *soft skills*. (Elfindri dkk, 2010 dalam Sudiana, 2011:12).

Bisakah pembelajaran *soft skills* dipadu dengan pembelajaran *hard skills*?. Bisa dan harus bisa. Caranya adalah dengan rasa ikhlas dan syukur, seorang pendidik akan menggali semua potensi *soft skills* yang dimiliki anak didiknya dan dengan senang mengembangkannya. Untuk itu, yang diperlukan ialah cara yang tepat untuk mengerjakannya serta langkah-langkah yang dapat ditempuh sebagai berikut:

- (1) Keyakinan tinggi. Seorang pendidik harus yakin bahwa dirinya mampu mengerjakan *hard skills* dan *soft skills*. Dengan demikian, mahasiswa akan merasakan bahwa dosennya juga berubah menuju ke arah yang lebih baik.
- (2) Menyusun perencanaan pembelajaran kuliah. Menyusun perencanaan perkuliahan yang dengan secara sadar memasukkan pembelajaran *soft skills* ke dalam pembelajaran *hard skills*. Seorang dosen sebelum perkuliahan hendaknya merumuskan keterampilan *soft skills* apa saja yang harus dikuasai mahasiswa dalam pembelajaran materi tertentu. Selanjutnya menentukan cara/metode pembelajaran yang digunakan, serta cara mengevaluasinya.
- (3) Gunakan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran yang paling efektif adalah melalui pemberian model atau percontohan (panutan). Pendidik diharapkan menjadikan dirinya sendiri sebagai model penguasaan *soft skills* dan menerapkannya dalam proses pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa/mahasiswa tidak cukup hanya diceramahi dan diberikan latihan. Mereka butuh model untuk dijadikan panutan dalam mengaplikasikan *soft skills* tersebut, dan yang lebih penting lagi, pembelajar, akan lebih cepat menguasai suatu keterampilan bila setiap hari disertai dengan contoh atau model yang benar.
- (4) Berikan Bimbingan. Selain memberikan contoh, pendidik juga hendaknya memberikan bimbingan secara intensif. Menyuplai motivasi kepada pembelajar secara tepat. Apabila pendidik dapat secara konsekwen menjadikan dirinya sebagai model dan

membimbing siswa/mahasiswa, secara berangsur-angsur siswa/mahasiswa akan memperlihatkan peningkatan *soft skills*.

- (5) Testimoni. Memberikan testimoni (cerita kesaksian), dapat bersumber dari pengalaman pribadi atau pengalaman orang lain, terkait tentang peranan *soft skills* dalam pembelajaran atau aktivitas kehidupan lainnya. (Sudiana, 2011: 14)

Hard skills merupakan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan teknis yang berhubungan dengan bidang ilmunya. *Hardskill* merupakan keterampilan teknis yang melekat atau dibutuhkan untuk profesi tertentu, contoh: insinyur mekanik membutuhkan keterampilan bekerja dengan permesinan, programmer harus menguasai teknik pemrograman dengan bahasa tertentu. (Arhamuwildan, 2012).

Penelitian mengenai *soft skills* telah banya dilakukan, Mitsubishi Research Institute (dalam Endrotomo, 2010) menyatakan faktor yang memberi kontribusi keberhasilan dalam dunia kerja adalah finansial 10%, keahlian bidangnya 20%, *net working* 30% dan *soft skills* 40%. Selain itu hasil penelitian NACE (*National Asssocation of Colleges and Employers*) pada tahun 2005 yang menyebutkan bahwa umumnya pengguna tenaga kerja membutuhkan keahlian kerja berupa 80% *soft skills* dan 20 *hard skills* (Illah Sailah, 2007).

Stahl (1992), dalam penelitiannya di USA menemukan bahwa penggunaan model *cooperative learning* dapat mendorong tumbuhnya kesetiakawanan.

Marsiti dkk (2008:27) menemukan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite and Review*) mampu meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa jurusan PKK pada mata kuliah Dasar Seni dan Desain. Hal yang sama Widiartini dan Angendari (2008:23) juga menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mampu meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar statistik pada mahasiswa semester IV jurusan PKK Undiksha.

Mahayukti dan Gita (2011) menemukan bahwa pemanfaatan pertanyaan-pertanyaan pembimbing dan program matematika melalui pembelajaran Kooperatif tipe TPS dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dari siklus ke siklus, tetapi masih dalam kategori cukup, dan dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa dari cukup aktif pada siklus I menjadi aktif pada siklus II, dan aktif pada siklus III.

Sudiana, (2012: 92) menemukan bahwa upaya pengembangan *soft skills* melalui implementasi model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran Kimia Dasar dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar mahasiswa.

Sinarwati, Ni Kadek. 2012 menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *TTAR* berdasarkan Tri Kaya Parisudha dapat meningkatkan *soft skills* mahasiswa dari siklus satu ke siklus yang lainnya namun masih dalam kategori cukup.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil-hasil penelitian yang relevan maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

H1: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Dalam Pembelajaran Akuntansi Dapat Meningkatkan *Soft Skills* dan *Hard Skills* Mahasiswa.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester II kelas A yang mengambil mata kuliah Akuntansi Biaya yang berjumlah 36 orang. Objek penelitian ini adalah: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan tipe *STAD* yang didukung oleh materi ajar, lembar kerja mahasiswa, kuis, latihan soal, kunci jawaban atas kuis dan latihan soal, tugas-tugas terstruktur secara berkelompok maupun individu dan lembar catatan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung, *soft skills* (komunikasi lisan, kejujuran, tingkat partisipasi dan tingkat kreativitas) mahasiswa selama proses pembelajaran, *hard skills* (pemahaman konsep dengan indikator hasil belajar dan penguasaan teknologi/komputer) dan tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *STAD*.

3.2 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah atribut *soft skills* dan *hard skills* yang dikumpulkan dengan metode observasi dan kuisioner.

3.3 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Aspek *soft skills* yang diteliti pada penelitian tindakan kelas ini adalah komunikasi lisan, kejujuran, tingkat partisipasi dan tingkat kreativitas. Sedangkan aspek *hard skills* yang dinilai adalah pemahaman konsep akuntansi biaya dan penguasaan teknologi/komputer. Masing-masing aspek *soft skills* dan *hard skills* diberikan skor minimal satu dan maksimal 5, sesuai dengan skala Likert yang berpedoman pada deskriptor berikut (lampiran 1-4).

Skor untuk masing-masing aspek akan dijumlahkan kemudian dicari rata-ratanya dan dipakai sebagai skor kemampuan komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi, tingkat kreativitas,

penguasaan konsep dan penguasaan teknologi. Untuk melihat seberapa jauh adanya peningkatan masing-masing aspek mahasiswa, maka akan dianalisis secara deskriptif dengan melihat rentangan peningkatannya dari siklus satu ke siklus berikutnya. Adapun rumus yang dipergunakan adalah mencari mean ideal (M_i) dan Standar deviasi ideal (SD_i) seperti berikut:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

Setelah diperoleh nilai mean ideal (M_i) dan Standar deviasi ideal (SD_i) maka langkah berikutnya adalah mengkonversi tiap-tiap atribut *soft skills* untuk mengetahui kategori masing-masing atribut *soft skills* seperti yang disajikan di lampiran 5.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I berlangsung untuk pokok bahasan fungsi dan pengertian akuntansi biaya dan Laporan Keuangan perusahaan manufaktur. Berdasarkan tindakan pada siklus I, maka data yang diperoleh disajikan di bawah ini

Tabel 1 Rerata, Mean ideal dan Standar Deviasi indikator *soft skills* mahasiswa di siklus I

Atribut <i>Soft skills</i>	Rerata (X)	M_i	SD_i
Komunikasi Lisan	4.78	4.00	1.33
Kejujuran	4.81	4.00	1.33
Partisipasi	4.75	4.00	1.33
Kreativitas	4.69	2.50	0.83

Setelah diketahui nilai rerata (X), Mean ideal (M_i) dan Standar Deviasi ideal (SD_i), maka untuk mengetahui kategori masing-masing aspek *soft skills* apakah dalam kategori Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang atau Sangat Kurang dilakukan perhitungan untuk mencari nilai $M_i + SD_i$;

$M_i + 0,5 SD_i$; $M_i + 1,5 SD_i$; $M_i - 0,5 SD_i$; $M_i - 1,5 SD$ seperti yang disajikan di tabel 3, selanjutnya nilai ini dibandingkan dengan skor konversi seperti yang disajikan di lampiran 5.

Tabel 2 Implementasi rumus rata-rata skor *soft skills*

Rumus	Nilai Tiap Indikator <i>soft skills</i>			
	Komunikasi Lisan	Kejujuran	Partisipasi	Kreativitas
$M_i + SD_i$	5.33	5.33	5.33	3.33
$M_i + 0,5 SD_i$	4.67	4.67	4.67	2.92
$M_i + 1,5 SD_i$	6.00	6.00	6.00	3.75
$M_i - 0,5 SD_i$	3.33	3.33	3.33	2.08
$M_i - 1,5 SD_i$	2.00	2.00	2.00	1.25

Kemampuan komunikasi lisan mahasiswa dengan rerata 4.78 termasuk dalam kategori baik karena berada dalam rentang $M_i + 0,5 SD_i < X < M_i + 1,5 SD_i$ ($4,67 < 4,78 < 6,00$) dengan cara yang sama maka dapat diketahui atribut *soft skills* lainnya yakni kejujuran, partisipasi dan kreativitas dalam kategori baik.

Aspek *hard skills* yang diamati dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep akuntansi biaya dengan indikator peningkatan persentase jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai A dan penguasaan teknologi komputer khususnya program excel. Pada siklus I dari 36 (tiga puluh enam) mahasiswa yang diamati komposisi nilai akuntansi biaya mahasiswa adalah sebagai berikut: 16 orang (44,44%) berada dalam kategori A, 10 orang (27,77%) berada dalam kategori B dan 10 orang (22,77%) berada dalam kategori C. Sesuai dengan penskoran yang disajikan di lampiran 7 *hard skills* dengan indikator penguasaan konsep akuntansi biaya berada dalam kategori Cukup. Skor *hard skills* dengan indikator penguasaan program komputer di siklus I adalah dari 36 orang mahasiswa yang diamati terdapat 19 orang mahasiswa (36,11%) mahasiswa yang menguasai program komputer. Sesuai dengan penskoran terhadap penguasaan program komputer yang disajikan di lampiran 7 dapat dinyatakan aspek *hard skills* dengan indikator penguasaan teknologi komputer di siklus I masih berada dalam kategori Cukup.

Hasil Penelitian Siklus II

Tabel 3 Rerata, Mean ideal dan Standar Deviasi indikator *soft skills* mahasiswa pada siklus II

Atribut <i>Soft skills</i>	Rerata (X)	M _i	SD _i
Komunikasi Lisan	4.89	4.00	1.33
Kejujuran	4.86	4.00	1.33
Partisipasi	4.94	4.00	1.33
Kreativitas	4.81	4.00	1

Setelah diketahui nilai rerata, mean ideal, standar deviasi atribut *soft skills*, maka langkah berikutnya adalah memasukkan nilainya kedalam rumus untuk dapat mengetahui kategori tiap aspek. Implementasi rumus untuk mengukur kategori *soft skills* disajikan di tabel 4

Tabel 4 Implementasi rumus rata-rata skor atribut *soft skills*

Rumus	Nilai Tiap Indikator <i>soft skills</i>			
	Komunikasi Lisan	Kejujuran	Partisipasi	Kreativitas
M _i + SD _i	5.33	5.33	5.33	5.00
M _i + 0,5 SD _i	4.67	4.67	4.67	5.50
M _i + 1,5 SD _i	6.86	6.86	6.86	4.50
M _i - 0,5 SD _i	3.33	3.33	3.33	3.33
M _i - 1,5 SD _i	2.00	2.00	2.00	2.50

Kemampuan komunikasi lisan mahasiswa dengan rerata 4.89 termasuk dalam kategori baik karena berada dalam rentang $M_i + 0,5 SD_i < X < M_i + 1,5 SD_i$ ($4,67 < 4,89 < 6,86$) dengan cara yang sama maka dapat diketahui atribut *soft skills* lainnya yakni kejujuran, partisipasi dan kreativitas dalam kategori baik.

Pada siklus II komposisi perolehan nilai mata kuliah akuntansi biaya sebagai salah satu indikator aspek *hard skills* mahasiswa adalah sebagai berikut 19 orang (52,78%) mahasiswa memperoleh A, 14 orang (38,89%) dan 3 orang (8,33%) memperoleh nilai C. Sesuai dengan penskoran yang disajikan di lampiran 7 *hard skills* mahasiswa dengan indikator penguasaan konsep akuntansi biaya berada dalam kategori Baik.

Skor *hard skills* dengan indikator penguasaan program komputer di siklus II adalah dari 36 orang mahasiswa yang diamati terdapat 17 orang mahasiswa (47,22%) mahasiswa yang menguasai program komputer. Sesuai dengan penskoran terhadap penguasaan program komputer yang disajikan di lampiran 8 dapat dinyatakan aspek *hard skills* dengan indikator penguasaan teknologi komputer (excel) di siklus I masih berada dalam kategori Baik.

Soft skills mahasiswa yang ingin ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan indikator kemampuan komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi dan kreativitas. Dari data penelitian diperoleh bahwa keempat indikator tersebut meningkat dari siklus I ke siklus II dan berada dalam kategori B. Nilai rerata tiap indikator *soft skills* di siklus I dan II disajikan di tabel 5

Tabel 5 Rerata indikator *soft skills* di siklus I dan II

Indikator <i>soft skills</i>	Rerata Siklus I	Rerata Siklus II	Peningkatan
Komunikasi Lisan	4.78	4.89	0.11
Kejujuran	4.82	4.86	0.05
Partisipasi	4.75	4.94	0.19
Kreativitas	4.69	4.81	0.12

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa peningkatan tertinggi atribut *soft skills* mahasiswa dari siklus I ke siklus II terjadi pada atribut partisipasi. Peningkatan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran dicapai dengan cara tidak menentukan kelompok mana yang akan bertugas mempresentasikan materi pada pertemuan berikutnya. Setiap pertemuan dilakukan undian untuk menentukan kelompok mana yang akan bertugas mempresentasikan materi. Dengan demikian pada setiap pertemuan semua kelompok sudah menyiapkan materi. Penampilan kelompok di setiap presentasi juga diberikan perhatian dengan memperhatikan kekompakan dan peran serta setiap anggota kelompok. Dengan demikian semua mahasiswa sudah menyiapkan diri mereka dan lebih mampu berpartisipasi dalam pembelajaran. Peningkatan atribut *soft skills* terendah terjadi pada atribut kejujuran, dalam pembelajaran mahasiswa masih enggan mengungkapkan ketidakpahamanannya atas materi kepada dosen. Mahasiswa lebih memilih bertanya kepada teman daripada bertanya kepada dosen jika ada bagian materi yang belum dipahami.

Hard skills mahasiswa dengan indikator penguasaan konsep akuntansi biaya dan penguasaan program komputer mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut disajikan di tabel 6

Tabel 6 Nilai indikator *hard skills* di siklus I dan II

Indikator <i>hard skills</i>	Siklus I		Siklus II		% Peningkatan
	%	Kategori	%	Kategori	
Penguasaan konsep akuntansi biaya	44,44	Cukup	52,78	Baik	8,34
Penguasaan program komputer	36,22	Cukup	47,22	Baik	11,0

Persentase peningkatan penguasaan program komputer lebih besar dibandingkan dengan persentase peningkatan penguasaan konsep akuntansi biaya, itu berarti bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *STAD* lebih mampu meningkatkan penguasaan komputer dibandingkan dengan penguasaan konsep akuntansi biaya.

Berdasarkan uraian dapat dijelaskan bahwa tindakan dalam penelitian ini telah dapat meningkatkan kemampuan komunikasi lisan, kejujuran, partisipasi dan kreativitas mahasiswa (*soft skills*) dan penguasaan konsep akuntansi serta penguasaan program komputer (*hard skills*) dalam proses pembelajaran. Peningkatan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa merupakan kontribusi dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, sebab dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *STAD* mahasiswa melatih komunikasi lisan, partisipasi, kejujuran, kreativitas, meningkatkan penguasaan konsep akuntansi biaya dan meningkatkan penguasaan program komputer. Dengan penerapan pembelajaran kooperatif, mahasiswa menjadi lebih mampu melakukan komunikasi lisan dimana sebelumnya jika mahasiswa ingin melakukan komunikasi lebih senang atau nyaman dengan menggunakan tulisan. Dalam arti jika mahasiswa diberikan pertanyaan atau diminta mengemukakan pendapatnya, jika diberikan waktu untuk menulis pendapatnya, kemudian dibacakan lebih banyak mahasiswa yang bisa berpendapat dengan kalimat yang terstruktur, akan tetapi jika diminta melakukan komunikasi lisan mahasiswa mengalami kesulitan mengemukakan pendapatnya. Kejujuran mahasiswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan mahasiswa yang semula tidak mau mengungkapkan ketidakpahamannya atas materi yang sedang atau sudah dijelaskan dengan dilakukannya tindakan penelitian, mahasiswa lebih jujur mengemukakan pemahamannya terhadap materi baik kepada rekan sejawat maupun kepada dosen. Partisipasi dan kreativitas mahasiswa juga mengalami peningkatan. Dengan sistem

diskusi mahasiswa lebih banyak dapat berperan atau berpartisipasi dalam pembelajaran. Partisipasi mahasiswa yang dimaksud bukan hanya keterlibatan mahasiswa bertanya dalam diskusi tetapi juga partisipasinya sebagai penyaji, pemberi saran dan menjawab pertanyaan. Pengukuran kreativitas dengan menggunakan indikator kreativitas tugas yang dikumpulkan nampak memberikan hasil yang baik. Tugas mata kuliah akuntansi biaya yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur kreativitas salah satunya adalah mahasiswa diminta mengimajinasikan dirinya sebagai seorang pengusaha yang akan menghasilkan beberapa produk yang kemudian mahasiswa diminta menentukan biaya bahan baku, biaya tenaga kerja, biaya overhead pabrik dan harga jual dari produk yang di hasilkan. Dengan demikian mahasiswa dapat menghitung tingkat laba dari tiap produk. Imajinasi ini mendorong mahasiswa berkreasi dan mendorong timbulnya kreativitas. Dari segi *hard skills* terjadi peningkatan perolehan nilai A untuk mata kuliah akuntansi biaya dan terjadi peningkatan penguasaan program komputer. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* telah meningkatkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran kooperatif yakni pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik, sekaligus keterampilan sosial (Ahmad Jamolang, 2012: 396).

Salah satu teori yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori motivasi, menurut teori motivasi memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai dengan penampilannya akan menciptakan struktur penghargaan antar perorangan sehingga anggota-anggota tersebut akan saling memberi penguatan sosial (Marsiti, 2008:4). Selain itu, temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Rusmansyah (2006: 93) yang menemukan bahwa secara keseluruhan hasil pencapaian belajar siswa terhadap Konsep Redoks dan Elektrokimia dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *STAD* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa untuk menguasai konsep tersebut dengan baik.

Berdasarkan hasil angket yang disebarkan pada mahasiswa untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap upaya peningkatan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat dirangkum pendapat mahasiswa sebagai berikut: sebagian besar (59%) mahasiswa menyatakan bahwa selingan *soft skills* yang diberikan berpengaruh positif terhadap belajarnya, 54% mahasiswa menyatakan bahwa tugas yang mengimajinasikan diri sebagai pengusaha yang menghasilkan produk dapat meningkatkan kreativitas, model pembelajaran yang diterapkan memberikan kesempatan untuk *share* (belajar dari teman dan mengajar teman) dinyatakan oleh 49% mahasiswa, 55 %

mahasiswa menyatakan model pembelajaran yang diterapkan dalam perkuliahan akuntansi biaya membantu penguasaan materi perkuliahan yang sedang dipelajari, model pembelajaran yang diterapkan dalam perkuliahan akuntansi biaya dapat meningkatkan atribut *soft skills* dan *hard skills*, mahasiswa senang dengan model pembelajaran yang diterapkan, model pembelajaran yang diterapkan baik kalau diterapkan pada mata kuliah lain.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *STAD* dalam pembelajaran akuntansi biaya dapat meningkatkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa dari siklus I ke siklus II dan peningkatannya dalam kategori Baik, serta mahasiswa memberikan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran dan berharap model ini dapat diterapkan pada pembelajaran mata kuliah yang lain.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif layak untuk dicoba diterapkan pada mata kuliah lainnya. Agar penerapan model pembelajaran ini dapat memberikan hasil yang lebih optimal disarankan memberikan tindakan dengan cara-cara yang lebih efektif serta menambah indikator *soft skills* yang ditingkatkan.

Diantara 4 indikator *soft skills* yang ditingkatkan dalam penelitian ini yang paling sedikit peningkatannya adalah kejujuran, untuk itu disarankan memberikan perhatian yang lebih mendalam pada upaya-upaya peningkatan kejujuran mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini hanya menggunakan penguasaan program excel sebagai indikator penguasaan program komputer, sehingga pada penelitian berikutnya bisa ditambah dengan penguasaan program komputer lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Jamolang. 2012. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Number Head Together (NHT) Di kelas X SMA Negeri 1 Bedui Kabupaten Sangau. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 18 No. 4:353-495.
- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach. Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arhamuwildan. Blogspot.com/2012/03/pengertian hard skills.html. www.google.com
- Atik Isniawati. 2011. Komparabilitas Metode Case Before Lecture dan Lecture Before Case dalam Pembelajaran Akuntansi. *Akuntabilitas*, Volume 3 No. 1: 172-185.
- Auliyawati. 2010. Pengaruh Motivasi, Metode Pembelajaran dan Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI Ilmu Sosial SMA Negeri 1 Karanganyar Klaten. *Jurnal Akuntansi*, Volume 5 No. 2: 72-84.
- Endrotomo. 2010. *Implementasi Pembelajaran Student Center Learning*. Makalah disajikan dalam Seminar dalam rangka Implementasi PHK-I di STIE Triatma Mulya Badung, 28 Januari.
- Ghozally, Fitri R. 2005. *Kecerdasan Emosi dan Kualitas Hidup*. Jakarta : Edsa Mahkota
- Illah Sailah. 2007. *Pengembangan Soft skills di Perguruan Tinggi*. Makalah di sampaikan dalam rangka Sosialisasi *Soft Skills* di Undiksha. Singaraja, 20 Oktober.
- Koran Sindo. 2009. Kamis 22 Oktober.
- Mahayukti, Gst Ayu dan Gita I Nyoman. 2011. *Pemanfaatan Pertanyaan-Pertanyaan Pembimbing dan Program Mathematica Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Untuk Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Kalkulus*. Laporan Penelitian PPKP Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Marsiti, Cok Istri Raka. 2008. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode SQ3R Untuk Meningkatkan efektifitas Belajar Mahasiswa Jurusan PKK Pada Mata Kuliah Dasar Seni dan Desain*. Laporan Penelitian Dosen Muda Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja: Lemlit.
- Pujawan, I Gusti Ngurah. 2005. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode SQ3R Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 38 No. 3: 343-358.
- Rati, Ni Wayan, 2008. *Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum Terhadap Pemahaman Konsep dan kemampuan Pemecahan Masalah IPA Mahasiswa Semester II Jurusan*

- Pendidikan Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian Dosen Muda Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran. *Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Cetakan ke-4. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rumansyah, 2006. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Kependidikan dan Kebudayaan*, Volume XXIV No. 1: 88-94.
- Sinarwati, Ni Kadek. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi TTAR Berdasarkan Tri Kaya Parisudha Dalam Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa*. Laporan Penelitian Dosen Muda Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja: Lemlit
- Sriartha, I Putu dan Sudiana, I Ketut. 2009. Buku Panduan Pengembangan *Soft Skills* mahasiswa Undiksha melalui Multilevel Role Model Berlandaskan Tri Kaya Parisudha. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Stahl, Robert J. 1992. Cooperative learning in social study within social class room. *Journal and Social Education*. Vol 10 number 20. p 279-289.USA
- Sudiana. 2010. *Peningkatan Kualitas Lulusan Melalui Pengembangan Soft Skills di Perguruan Tinggi*. Makalah disajikan dalam Loka Karya *Soft Skills* Impementasi PHK-I STIE Triatma Mulya Dalung Badung, 29 Januari.
- Sudiana, I Ketut. 2011. *Upaya Pengembangan Soft Skills Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Kimia Dasar*. Laporan Penelitian PPKP. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Sudiana. 2012. Upaya Pengembangan Soft Skills Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif untuk Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Kimia Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 1 No. 2: 88-98.
- Sugiarta, I Made. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kearifan Lokal Masyarakat Bali "Tri Kaya Parisudha" Berbantuan Modul Untuk Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Analisis Real 2*. Laporan Penelitian Lanjut. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja

Triatmanto. 2010. Tantangan Impementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Mei 2010, Th. XXIX, Edisi Khusus Dies Natalis UNY: 187-203.

Widiartini, Ni Ketut dan Diah Angendari, Made. 2008. *Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Statistik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Koopertif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PKK Undiksha*. Laporan Penelitian Dosen Muda. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.

Lampiran-Lampiran

Lampiran 1 Penskoran terhadap kemampuan komunikasi lisan mahasiswa

Skor	Deskriptor
1	Tidak ada komunikasi lisan
2	Komunikasi lisan dengan bahasa yang tidak terstruktur, tidak relevan dan memerlukan pengulangan
3	Komunikasi lisan dengan bahasa yang terstruktur, tidak relevan dan memerlukan pengulangan
4	Komunikasi lisan dengan bahasa yang terstruktur, relevan dan memerlukan pengulangan
5	Komunikasi lisan dengan bahasa yang terstruktur, relevan dan tidak memerlukan pengulangan

Lampiran 2. Penskoran terhadap kejujuran mahasiswa

Skor	Deskriptor
1	Mahasiswa: <ol style="list-style-type: none"> a. tidak mengungkapkan ketidak pahamannya kepada dosen b. tidak mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. tidak mengerjakan sendiri latihan soal d. tidak menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan
2	Mahasiswa : <ol style="list-style-type: none"> a. tidak mengungkapkan ketidakpahamannya kepada dosen b. mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. tidak mengerjakan sendiri latihan soal d. tidak menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan

3	<p>Mahasiswa :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. mengungkapkan ketidakpahamannya kepada dosen b. mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. tidak mengerjakan sendiri latihan soal d. tidak menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan
4	<p>Mahasiswa :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. mengungkapkan ketidakpahamannya kepada dosen b. mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. mengerjakan sendiri latihan soal d. tidak menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan
5	<p>Mahasiswa :</p> <ul style="list-style-type: none"> b. mengungkapkan ketidakpahamannya kepada dosen b. mengungkapkan ketidakpahamannya kepada teman sejawat c. mengerjakan sendiri latihan soal d. menjawab dengan pendapat sendiri kuis yang diberikan

Lampiran 3. Penskoran terhadap partisipasi

Skor	Deskriptor
1	Jika tingkat partisipasi sebanyak < 10%
2	Jika tingkat partisipasi sebanyak 10% sd 25%
3	Jika tingkat partisipasi sebanyak diatas 25% sd 50%
4	Jika tingkat partisipasi diatas 50% sd 75%
5	Jika tingkat partisipasi diatas 75%

Lampiran 4. Penskoran terhadap kreativitas mahasiswa

Skor	Deskriptor
1	Jika jawaban atas tugas < standar minimal dengan data tidak mendekati kondisi riil
2	Jika jawaban atas tugas = standar minimal dengan data tidak mendekati kondisi riil
3	Jika jawaban atas tugas 50% > standar minimal dengan data tidak mendekati kondisi riil
4	Jika jawaban atas tugas 100% > standar minimal dengan data tidak

	mendekati kondisi riil
5	Jika jawaban atas tugas 100% > standar minimal dengan data mendekati kondisi riil

Lampiran 5. Kriteria dan konversi terhadap tiap-tiap aspek *soft skills*

Konversi rata-rata skor kemampuan penalaran tiap-tiap aspek <i>soft skills</i>	
Rumus rata-rata skor	Kategori
$X > M_i + 1,5 SD_i$	Sangat Baik
$M_i + 0,5 SD_i < X < M_i + 1,5 SD_i$	Baik
$M_i - 0,5 SD_i < X < M_i + 0,5 SD_i$	Cukup
$M_i - 1,5 SD_i < X < M_i - 0,5 SD_i$	Kurang
$X < M_i - 1,5 SD_i$	Sangat Kurang

(diacu dari Sugiarta, 2009)

Lampiran 6. Pedoman Konversi Nilai

Rentang Nilai	Nilai		
	Angka	Huruf	Predikat/Kategori
85-100	4	A	Sangat Baik
70-84	3	B	Baik
55-69	2	C	Cukup
40-54	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Lampiran 7. Penskoran terhadap pemahaman konsep akuntansi biaya

Skor	Deskriptor	Kategori
1	Jika < 30% mahasiswa memperoleh nilai A	Sangat Kurang
2	Jika 30%-40% mahasiswa memperoleh nilai A	Kurang

3	Jika 41-50% mahasiswa memperoleh nilai A	Cukup
4	Jika 51-60% mahasiswa memperoleh nilai A	Baik
5	Jika > 60% mahasiswa memperoleh nilai A	Sangat Baik

Lampiran 8. Penskoran terhadap penguasaan teknologi/komputer

Skor	Deskriptor	Kategori
1	Jika < 20% mahasiswa menguasai program excel	Sangat Kurang
2	Jika 21- 30% mahasiswa menguasai program excel	Kurang
3	Jika 31- 40% mahasiswa menguasai program excel	Cukup
4	Jika 41-50% mahasiswa menguasai program excel	Baik
5	Jika > 50% mahasiswa menguasai program excel	Sangat Baik