

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *SOFT SKILLS* MAHASISWA DENGAN *PROBLEM-BASED LEARNING* SEBAGAI VARIABEL INTERVENING

Desiderius Metan^{1*}, Wiwik Ira Handayani²

¹Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

²Universitas Nusa Cendana Kupang

Email: desideriusmetan@unwira.ac.id¹, edwicahandayani@gmail.com

Received: May, 20 2023

Accepted: October, 11 2023

Published: October, 30 2023

Abstract

This study aims to examine the effect of student organizations and the learning environment on soft skills with problem-based learning as an intervening variable for the Philosophy Study Program students, at Widya Mandira Catholic University. The sampling technique used simple random sampling with the Slovin formula and obtained 57 samples from a total population of 134 students in semesters 3, 5, and 7. This study used primary data from questionnaires and interviews. This study also uses the SEM PLS analysis technique and is processed with Smart PLS software 3.0. The results of the inferential statistical test consist of five hypotheses were accepted and two hypotheses were rejected. The five accepted hypotheses are student organization variables (X1) and learning environment (X2) have an effect on problem-based learning variables (Y1); learning environment variables (X2) and problem-based learning (X3) have an effect on soft skills variables (Y2); learning environment variables (X2) affect the soft skills variables through the problem-based learning variable as an intermediary variable. While the two REJECTED hypotheses are the direct influence of student organizations (X1) on soft skill variables and also the indirect influence of student organizations on soft skills through problem-based learning variables.

Keywords: *Student Organization; Learning Environment; Problem-Based Learning; Soft Skills*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh organisasi kemahasiswaan dan lingkungan belajar terhadap soft skill dengan pembelajaran berbasis masalah sebagai variabel intervening pada mahasiswa Program Studi Filsafat Universitas Katolik Widya Mandira. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dengan rumus Slovin dan diperoleh 57 sampel dari total populasi 134 mahasiswa semester 3, 5, dan 7. Penelitian ini menggunakan data primer berupa angket dan wawancara. Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis SEM PLS dan diolah dengan software Smart PLS 3.0. Hasil uji statistik inferensial terdiri dari lima hipotesis diterima dan dua hipotesis ditolak. Lima hipotesis yang diterima yaitu variabel organisasi siswa (X1) dan lingkungan belajar (X2) berpengaruh terhadap variabel pembelajaran berbasis masalah (Y1); variabel lingkungan belajar (X2) dan pembelajaran berbasis masalah (X3) berpengaruh terhadap variabel soft skill (Y2); variabel lingkungan belajar (X2) mempengaruhi variabel soft skill melalui variabel pembelajaran berbasis masalah sebagai variabel perantara. Sedangkan dua hipotesis yang DITOLAK adalah adanya pengaruh langsung organisasi kemahasiswaan (X1) terhadap variabel soft skill dan juga pengaruh tidak langsung organisasi kemahasiswaan terhadap soft skill melalui variabel pembelajaran berbasis masalah.



Kata Kunci: Organisasi Kemahasiswaan; Lingkungan belajar; Pembelajaran Berbasis Masalah; Keterampilan Lunak

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai suatu kebutuhan atau tuntutan yang harus dipenuhi oleh manusia sepanjang hayatnya (*long life education*). Tanpa pendidikan mustahil manusia dapat berkembang dan mampu meraih cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia. Lebih daripada itu, pendidikan sesungguhnya berperan memanusiasiakan manusia secara integral mencakupi aspek spiritual, pengetahuan, keterampilan, dan moral kepribadian.¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi mengartikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan nasional Indonesia sesungguhnya mengimple-mentasikan empat pilar pendidikan yang diproklamirkan oleh UNESCO yaitu: (1) *learning to know*, (2) *learning to do*, (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*. Empat pilar tersebut meng-haruskan pendidikan dapat mengarahkan peserta didik agar sanggup menguasai baik keilmuan (*knowing*) dan imple-mentasinya (*doing*). Pendidikan juga harus mampu membentuk peserta didik agar semakin sadar/percaya pada eksistensi dan kemampuan dirinya (*being*) serta memiliki kesanggupan untuk beradaptasi dan siap berbagi dengan orang lain di manapun mereka berada (*living together*). Tentu semuanya itu harus dilandasi pula dengan nilai-nilai hidup/*soft skill* seperti jujur, tanggungjawab, toleransi, simpati, empati, etika dan unsur psikologis lainnya.²

Perguruan tinggi sebagai salah satu penyelenggara di level pendidikan tinggi memiliki peranan penting dan strategis untuk mewujudkan tujuan luhur dari pendidikan tersebut. Perguruan tinggi harus tampil sebagai *leader* yang dapat diandalkan dalam pengembangan kemajuan dan peradaban bangsa. Perguruan tinggi perlu menyadari eksistensinya sebagai infrastruktur untuk melahirkan lulusan berkualitas. Kualitas lulusan dimaksud harus mampu bersaing di dunia kerja serta sanggup menjawab tuntutan pasar atau pengguna lulusan. Profil lulusan yang demikian menuntut agar seorang lulusan tidak saja memiliki *hard skills* (pengetahuan teknis) yang tinggi melainkan juga memiliki *soft skills* (pengetahuan non teknis) yang memadai.

¹ Esther Christiani, *Pendidikan Yang Memanusiasiakan Manusia*, Jurnal Humaniora Vol. 4. No. 1, 2013, hlm. 398-410.

² Winatha, Komang Redy, and I. Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3, 2020, hlm. 198-206.

Berdasarkan Survey *National Association of Colleges and Employee* (NACE, 2002), terdapat 20 kemampuan yang diperlukan di pasar kerja seperti terlihat pada table berikut.³

Ranking Urge nsi	Kualitas	Skor	Klarifikasi Skill
1	Kemampuan Komunikasi	(4,69)	Soft Skill
2	Kejujuran/Integritas	(4,59)	Soft Skill
3	Kemampuan Bekerja Sama	(4,54)	Soft Skill
4	Kemampuan Interpersonal	(4,50)	Soft Skill
5	Etos Kerja Yang Baik	(4,46)	Soft Skill
6	Motivasi/Inisiatif	(4,42)	Soft Skill
7	Kemampuan Beradaptasi	(4,41)	Soft Skill
8	Daya Analitik	(4,36)	Kognitif Hard Skill
9	Kemampuan Komputer	(4,21)	Psikomotor Hard Skill
10	Kemampuan Berorganisasi	(4,05)	Soft Skill
11	Berorientasi pada Detail	(4,00)	Soft Skill
12	Kepemimpinan	(3,97)	Soft Skill
13	Kepercayaan Diri	(3,95)	Soft Skill
14	Berkepribadian ramah	(3,85)	Soft Skill
15	Sopan	(3,82)	Soft Skill
16	Bijaksana	(3,75)	Soft Skill
17	Indeks prestasi (≥ 3)	(3,68)	Kognitif Hard Skill
18	Kreatif	(3,59)	Soft Skill
19	Humoris	(3,25)	Soft Skill
20	Kemampuan Enterpreneurship	(3,23)	Soft Skill

Tabel 1 Hasil Survei NACE USA tentang Kualitas Lulusan Perguruan Tinggi yang Diharapkan Dunia Kerja

Data pada Tabel 1 menunjukkan 17 dari 20 kemampuan yang diperlukan di pasar kerja adalah aspek *soft skills* dan ranking 7 teratas ditempati oleh aspek *soft skills* pula. Berdasarkan kenyataan inilah mengapa *soft skills* sangat penting diberikan dalam proses pendidikan. Aspek *soft skills* tersebut seharusnya diupayakan untuk dikuasai

³ Elfindri, dkk., *Soft Skill Untuk Pendidik*, (Bandung: Baduose Media), 2011, hlm.156.

oleh setiap mahasiswa secara optimal sehingga setelah mahasiswa lulus diharapkan mereka menjadi tenaga kerja yang siap pakai.

Soft skills dipahami sebagai kemampuan mengelola diri secara tepat dan kemampuan membangun relasi dengan orang lain secara efektif. Kemampuan mengelola diri sendiri disebut *intrapersonal skills*, sedangkan kemampuan membangun relasi dengan orang lain disebut *interpersonal skills*.⁴ *Soft skills* sesungguhnya melengkapi *hard skill* dan diperlukan secara teknis dalam kehidupan manusia terutama untuk meningkatkan interaksi individu, interaksi sosial serta prestasi kerja dan prospek karir.⁵

Lembaga pendidikan secara umum dan perguruan tinggi secara khusus perlu memberikan perhatian lebih terhadap upaya pembentukan dan pengembangan *soft skills*. Jikalau hal tersebut dikesampingkan maka tidaklah mengherankan terdapat lulusan perguruan tinggi yang kurang atau tidak mampu bersaing di dunia kerja. Dengan segudang *hard skills* yang mumpuni sesungguhnya belum menjamin seseorang bisa berprestasi di dunia kerja. Untuk itu, sangat diperlukan kesiapan *soft skills* untuk mendukung seorang lulusan mampu berkarya atau menekuni sebuah pekerjaan dengan kinerja yang berkualitas.

Program studi Ilmu Filsafat merupakan salah satu program studi di lingkup Universitas Katolik Widya Mandira Kupang yang tentu mengemban juga tugas mulia pendidikan yaitu mencerdaskan para mahasiswa secara seimbang antara *hard skills* dan *soft skills*. Apalagi program studi ini secara khusus mendidik hampir sebagian besar mahasiswanya yang kelak akan berkarya menjadi pemimpin Gereja Katolik. Dengan kekhasan tersebut maka program studi ini selalu berupaya memberikan layanan pendidikan baik itu layanan akademik/kurikuler maupun non akademik/non kurikuler. Tujuannya agar para mahasiswa sungguh-sungguh membekali diri mereka bukan saja dengan ilmu pengetahuan yang terlihat melalui prestasi akademik melainkan juga ditunjukkan dengan kesiapan kompetensi non akademik atau *soft skills*.

Untuk mewujudkan hal tersebut, prodi Ilmu Filsafat menetapkan salah satu misi di bidang pendidikan yaitu “menyelenggarakan sistem pendidikan dan pengajaran yang bermutu di Prodi Ilmu Filsafat”. Misi ini memiliki dua tujuan pokok yaitu pertama, “Membangun komitmen sebagai satu program studi yang melaksanakan pendidikan dan pengajaran untuk menjawab tuntutan dan kebutuhan masyarakat”. Tujuan kedua adalah “Menghasilkan lulusan yang berkualitas” yaitu lulusan yang memiliki integritas kepribadian, keilmuan dan keterampilan, keahlian berkarya, perilaku berkarya dan berkehidupan bermasyarakat.⁶

Melalui studi dokumentasi (Kartu Hasil Studi mahasiswa) ditemukan bahwa hampir seluruh mahasiswa program studi Ilmu Filsafat memiliki kualitas hasil belajar yang baik. Buktinya adalah mereka memiliki rata-rata IPK di atas 3,00. Hal ini dikarenakan adanya penetapan standar IPK minimum yaitu 3,00. Tuntutan akademik

⁴ Muqowim, *Pengembangan Soft Skills Guru*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani), 2012, hlm: 5.

⁵Yuyun, Yunarti. "Pengembangan Pendidikan Soft Skill dalam Pembelajaran Statistik." *TARBAWIYAH Jurnal Ilmiah Pendidikan (Metro: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro)* 13 (2016), <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/491>

⁶ Borang Prodi Ilmu Filsafat, 2019.

ini memicu semangat belajar para mahasiswa sehingga mereka berusaha untuk memenuhi standar IPK tersebut. Berdasarkan data IPK khususnya mahasiswa Angkatan 2018 (Semester 6 TA. 2020/2021) terlihat bahwa IPK terendah 3,07 dan tertinggi 3,63. Sedangkan rata-rata IPK dari ke-40 (keempat puluh) mahasiswa angkatan 2018 tersebut yaitu 3,35. Ini menunjukkan semua mahasiswa berusaha memenuhi tuntutan akademik yang diberikan yaitu ber-IPK 3,00 ke atas. Dengan demikian, kinerja akademik mahasiswa jika diukur melalui IPK tergolong baik atau tinggi.

Data prestasi akademik maha-siswa di atas tidak memperlihatkan adanya problem dari segi pengetahuan teknis atau *hard skills*. Hal inilah yang membuat penulis lebih tertarik men-dalami aspek kompetensi non teknis atau *soft skills*. Alasan lain adalah adanya penilaian atau umpan balik dari para pengguna lulusan pada saat reakreditasi Fakultas dan Prodi tahun 2019. Di sana peneliti menemukan adanya persentasi penilaian yang belum begitu memuaskan dari pengguna lulusan terhadap beberapa aspek penting yang sesungguhnya lebih berhubungan dengan kinerja kompetensi *soft skills*. Penilaian dimaksud diantara-nya: *skill* berbahasa Inggris (persentase Cukup: 15%, Kurang: 5%), penguasaan IT (Cukup: 10%), komunikasi (Cukup:10%), kepemimpinan dan kerja sama (Cukup: 15%, Kurang: 4%) serta pengembangan diri (Cukup: 10% dan Kurang: 5%). Berdasarkan penilaian ini maka diperlukan adanya upaya pengembangan kompetensi *soft skills* tersebut. Ini berarti aspek *soft skills* harus menjadi suatu perhatian serius bagi institusi prodi dan terlebih mahasiswa secara pribadi guna menjawab harapan atau tuntutan dari para pengguna lulusan.

Upaya pengembangan *soft skills* sesungguhnya sangat dipengaruhi oleh banyak faktor terdiri dari faktor eksternal dan internal. Ulfah Hidayati, dkk dalam penelitian mereka mengemukakan tiga faktor eksternal yang berpengaruh terhadap *soft skills* maha-siswa yaitu strategi pembelajaran, pengalaman berorganisasi, dan pen-didikan informal.⁷ Syah (2008) menam-bahkan beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi *soft skills* yaitu alat-alat pembelajaran, motivasi sosial, lingku-ngan dan kesempatan.⁸

Syah mengemukakan pula beberapa faktor internal yang mempengaruhi *soft skills* yaitu pertama, kecerdasan me-rupakan kemampuan individu untuk berpikir atau bertindak secara terarah dan menguasai lingkungan secara efektif. Kedua, bakat adalah kemampuan yang dimiliki seseorang sejak lahir. Kemam-puan itu jika diberi kesempatan untuk berkembang melalui belajar akan men-jadi kecakapan yang nyata. Ketiga, minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu. Seseorang akan berusaha lebih keras untuk mem-peroleh sesuatu yang diminatinya. Keempat, motivasi merupakan keadaan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (belajar). Kelima, Sikap seseorang terhadap suatu kegiatan atau pekerjaan sangat ber-dampak pada hasil yang akan dicapai.⁹

⁷ Ulfah Hidayati, dkk, *Prosiding Sentrinov* Vol. 001, 2015, ISSN: 2477-2097, hlm: 610-621.

⁸ Syah, M, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, hlm: 57.

⁹ Syah, M, *Op.Cit.*, hlm. 61.

Berdasarkan uraian persepsi, fakta dan hasil penelitian terdahulu di atas, peneliti menyadari betapa pen-tingnya mendalami faktor-faktor yang mempengaruhi *soft skills* mahasiswa khususnya di prodi Ilmu Filsafat Universitas Katolik Widya Mandira Kupang. Tulisan ini secara khusus akan menganalisis pengaruh faktor organisasi kemahasiswaan dan lingkungan belajar terhadap *soft skills* mahasiswa dengan faktor *problem based learning* sebagai variabel intervening.

Kajian Pustaka

Soft Skills

Menurut Muqowim, *soft skills* adalah kemampuan mengelola diri secara tepat dan kemampuan membangun relasi dengan orang lain secara efektif. Kemampuan mengelola diri sendiri disebut *intrapersonal skills*, sedangkan kemampuan membangun relasi dengan orang lain disebut *interpersonal skills*.¹⁰

Yahya Buntat, *Intrapersonal skills* adalah keterampilan dalam mengatur diri sendiri yang mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. Contoh *intrapersonal skills* yaitu *time management, Stress management, Change management, transforming beliefs, transforming character, Creative thinking processes, Goal setting and life purpose dan Accelerated learning technicques*. Sedangkan *interpersonal skills* merupa-kan kemampuan mengembangkan peri-laku dan komunikasi yang asertif dan efektif. Seseorang yang memiliki *interpersonal skill* yang baik ditandai dengan konsep diri dan berkepribadian yang kuat; meningkatkan potensi diri sehingga berkompeten dibidangnya; percaya diri dan mengasah kemampuan berko-munikasi; berpenampilan menarik dan menyenangkan; meningkatkan *human relations* dalam kehidupan berorganisasi serta meningkatkan kemampuan menjadi pemimpin dan dapat bekerjasama dalam tim.¹¹

Hasil penelitian Novia Lucas, cs menunjukkan bahwa *soft skills* secara signifikan berpengaruh terhadap ke-siapan kerja menghadapi MEA dengan koefisien regresi sebesar 0,870, t-hitung sebesar t-hitung sebesar 12,837 dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,668 yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara soft skill (X) terhadap kesiapan kerja mahasiswa dalam menghadapi MEA. Hal ini berarti aspek *soft skills* sangatlah penting untuk dipersiapkan dengan sungguh-sungguh oleh mahasiswa selama masa per-kuliahan. Sementara itu, Dwi Chaya-ningtyas, dkk mengemukakan bahwa melalui penerapan *discovery learning* membantu meningkatkan *cooperative skills* (skil kerja sama) dari para siswa-siswa Sekolah Dasar. Kerja sama merupakan salah satu aspek *soft skills* dalam penelitian ini yang secara khusus berhubungan dengan inter-personal skills (bagaimana membangun interaksi atau relasi sosial dengan orang lain).¹²

¹⁰ Muqowim, *Pengembangan Soft Skills Guru*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani), 2012, hlm: 6.

¹¹ Yahya, Buntat, *Soft Skill*, 2004, Malaysia: Universitas Teknologi Malaysia: hlm. 5.

¹² Lie, Novia Lucas Cahyadi, and Noviaty Kresna Darmasetiawan. "Pengaruh Soft Skill Terhadap Kesiapan Kerja Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean Pada Mahasiswa S1 Fakultas Bisnis Dan Ekonomika Universitas Surabaya." *Calyptra* 6.2, 2018, hlm. 1496-1514

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat dipahami bahwa *soft skills* merupakan keterampilan non teknis yang berperan melengkapi keterampilan teknis/*hard skills*. *Soft skills* terbagi menjadi dua yaitu *intrapersonal skills* dan *interpersonal skills*. *Intrapersonal skills* adalah keterampilan mengatur/mengelola diri sendiri. Ini adalah hal yang paling utama sebelum seseorang akan menjalin hubungan dengan orang lain. Beberapa contoh *intrapersonal skills* antara lain: transformasi karakter, manajemen waktu, percaya diri, dan proaktif. Sedangkan *interpersonal skills* adalah keterampilan berhubungan atau berinteraksi dengan lingkungan kelompok masyarakat dan lingkungan kerja serta interaksi antar individu. Beberapa contoh *interpersonal skills* antara lain: kemampuan berkomunikasi/ keterampilan berbicara di depan umum, keterampilan kepemimpinan, keterampilan negosiasi, dan kerjasama tim.

Problem-Based Learning

Problem-Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang lebih mengaktifkan partisipasi peserta didik. PBL adalah suatu model pembelajaran yang didesain untuk memecahkan masalah baik secara individu maupun kelompok. Dengan melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah yang telah di-kondisikan sedemikian rupa, maka peserta didik akan berpikir secara maksimal dan mengaktifkan potensi dirinya sehingga proses belajar pun menjadi lebih hidup.

Rosita, Sudarmin, dan Marwoto menyatakan bahwa PBL menekankan pendekatan saintifik karena meng-utamakan keterampilan berpikir dan kerja ilmiah. PBL sebagai model yang inovatif karena menekankan pada kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dengan masalah sebagai acuan dalam proses pembelajarannya.¹³ PBL menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar memecahkan masalah. Dosen/pengajar lebih berperan sebagai pembimbing dan fasilitator bagi mahasiswa untuk memecahkan permasalahan pembelajaran.¹⁴

Penelitian terdahulu terkait variabel *Problem Based Learning* dilakukan oleh Sri Giarti (2014), dengan hasil penelitian menunjukkan temuan bahwa model PBL dapat meningkatkan keterampilan proses pemecahan masalah matematika siswa kelas VI SD Negeri 2 Bengle, Wonosegoro - Boyolali. Hal ini tergambar lewat persentase kenaikan keterampilan pemecahan masalah matematika sebesar 28,54% untuk siklus 1 dan 35,46 % untuk siklus 2. Di samping itu, model PBL juga dapat meningkatkan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar minimal (KKM). Penelitian lain dari Agustin Ayu Rizki Diansari, dkk mengetengahkan bahwa dari tiga jenis media yang diteliti yaitu pembelajaran berbasis masalah (PBL), media audio sosial

¹³ A. Rositadkk, *Perangkat Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Green Chemistry Materi Hidrolisis Garam Untuk Mengembangkan Soft Skill Konservasi Siswa*, JPII 3 (2) (2014), hlm. 134-139.

¹⁴ Sugiyarto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13 Surakarta), 2009, hlm. 23.

pembelajaran, dan magang, model PBL turut memberikan pengaruh signifikan terhadap pengembangan soft skills siswa.¹⁵

Berdasarkan teori-teori dan hasil penelitian di atas sesungguhnya mau menegaskan bahwa PBL merupakan model pembelajaran melaluinya peserta didik disajikan suatu masalah nyata/aktual, selanjutnya peserta didik mencari alternatif penyelesaian masalah baik secara individu maupun dalam kelompok diskusi. Dengan model pembelajaran PBL peserta didik diberikan banyak ruang dan waktu agar mereka dibantu untuk mengembangkan *soft skills* mereka diantaranya kemampuan berkomunikasi atau presentasi, bekerja dalam tim, dan memecahkan masalah.

Organisasi Kemahasiswaan

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.60 Tahun 1999 mengartikan organisasi kemahasiswaan sebagai suatu wadah yang dibentuk untuk melaksanakan peningkatan kepemimpinan, penalaran, minat, kegemaran dan kesejahteraan mahasiswa dalam kehidupan kemahasiswaan di perguruan tinggi. Kegiatan kemahasiswaan intra perguruan tinggi juga dipahami sebagai wahana dan sarana pengembangan diri mahasiswa ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendekiawan serta integrasi kepribadian untuk mencapai tujuan pendidikan tinggi.

Kegiatan kemahasiswaan di perguruan tinggi meliputi kegiatan kurikuler dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan kurikuler adalah kegiatan akademik yang meliputi kuliah, pertemuan kelompok kecil (seminar, diskusi), bimbingan penelitian, praktikum, tugas mandiri, belajar mandiri, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat (kuliah kerja nyata, kuliah kerja lapangan dan sebagainya). Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kemahasiswaan yang meliputi penalaran dan keilmuan, minat dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa dan bakti sosial bagi masyarakat. Sudarman mengatakan: *“Pada dasarnya, ormawa di suatu perguruan tinggi, diselenggarakan atas dasar prinsip dari, oleh dan untuk mahasiswa itu sendiri. Organisasi tersebut merupakan wahana dan sarana pengembangan mahasiswa kearah perluasan wawasan peningkatan ilmu dan pengetahuan serta integritas kepribadian mahasiswa. Ormawa juga sebagai wadah pengembangan kegiatan ekstrakurikuler mahasiswa di perguruan tinggi yang meliputi pengembangan penalaran, keilmuan, minat, bakat dan kegemaran mahasiswa itu sendiri.”*¹⁶

Organisasi mahasiswa tergolong pendidikan nonformal sekaligus informal. Nonformal karena dalam penyelenggaraan organisasi mahasiswa ada perencanaan kegiatan dalam kurun waktu satu tahun sekali yang disebut dengan rapat kerja tahunan. Organisasi mahasiswa bersifat pendidikan informal karena dalam menjalani kegiatan-kegiatan kemahasiswa tersebut banyak nilai pendidikan yang dapat diterima berdasarkan pengalaman di lapangan. Singkatnya, melalui kegiatan berorganisasi, mahasiswa dilatih untuk mampu merencanakan (planning), mengelola /mengatur

¹⁵ Sri Giarti, *Peningkatan Keterampilan Proses Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pbl Terintegrasi Penilaian Autentik Pada Siswa Kelas Vi Sdn 2 Bengle, Wonorego*, Scholaria, Vol. 4, No. 3, September 2014, hlm: 13-27.

¹⁶ Paryati Sudarman, *Belajar Efektif di Perguruan Tinggi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media), 2004, hlm: 38.

(organizing), melaksanakan (actuating), dan mengendalikan (control-ling) apa yang mereka kerjakan.¹⁷

Pentingnya organisasi mahasiswa ini dikukung oleh Fitri Oviayanti dalam penelitiannya dengan kesimpulan yaitu tingkat kecerdasan interpersonal mahasiswa yang aktif di UKMK (Unit Kegiatan Mahasiswa Kampus) rata-rata persentasenya 78,61% dengan bentuk-bentuk kegiatannya antara lain kegiatan pengembangan kognitif, kegiatan pengembangan kemampuan afektif, dan kegiatan pengembangan psikomotorik.¹⁸ Ada juga penelitian lain dari Amalia Dwi Pertiwi, dkk menegaskan bahwa peranan penting dari organisasi mahasiswa adalah mendidik karakter mahasiswa di era digital ini yaitu mahasiswa mampu berfikir atau bersikap kritis. mahasiswa yang memiliki kemampuan berfikir kritis tidak akan mudah terjerumus kedalam hal-hal yang melunturkan karakter bangsa.¹⁹

Pendapat-pendapat di atas menggambarkan tentang hakekat dari kegiatan organisasi mahasiswa. Organisasi mahasiswa sesungguhnya bertujuan untuk mengembangkan penalaran, dapat menambah ilmu pengetahuan, menyalurkan minat, bakat, dan kegemaran dari mahasiswa. Oleh karena itu, mahasiswa dituntut untuk terus belajar mengembangkan *soft skills* dalam dirinya misalnya, berani mengemukakan pendapat, mengambil keputusan dengan cepat, memiliki kekuatan tanggung jawab, dan menumbuhkan keterampilan kewarganegaraan. Organisasi mahasiswa mempunyai peran yang strategis untuk mewujudkan idealisme mahasiswa dan menjadi tempat mengembangkan potensi, baik akademis maupun non akademis dari para mahasiswa.

Lingkungan Belajar

Lingkungan Belajar oleh para ahli sering disebut sebagai lingkungan pendidikan. Menurut Arif Rohman, "Lingkungan pendidikan merupakan segala sesuatu yang melingkupi proses berlangsungnya pendidikan".²⁰ Blocher dalam Mariyani menjelaskan bahwa pada intinya lingkungan belajar ini merupakan sesuatu yang berhubungan dengan fisik, sosial, dan psikologi yang dalam konteks tersebut peserta didik dapat belajar dan memperoleh perilaku baru.²¹

Syah, lingkungan belajar yang mempengaruhi proses belajar peserta didik terdiri dari lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial peserta didik (masyarakat), dan

¹⁷ Hadijaya, Yusuf, *Organisasi Kemahasiswaan dan Kompetensi Manajerial Mahasiswa*, (Medan: Perdana Publishing), 2015:16.

¹⁸ Oviyanti, Fitri. "Peran Organisasi Kemahasiswaan Intrakampus Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Mahasiswa." *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2.1 (2016), <https://doi.org/10.19109/elidare.v2i1.905>

¹⁹ Pertiwi, Amalia Dwi, et al. "Peran Organisasi Kemahasiswaan dalam Membangun Karakter: Urgensi Organisasi Kemahasiswaan pada Generasi Digital." *Aulad: Journal on Early Childhood* 4.3 (2021): 107-115, <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.202>

²⁰ Arif, Rohman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Mediatama), 2009, hlm: 195.

²¹ Rita Mariyana, *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, (Jakarta: Prenada Media), 2010, hlm: 16.

lingkungan keluarga. Sedangkan Lingkungan non sosial menyangkut gedung sekolah/kampus dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, sumber belajar, keadaan cuaca, pencahayaan dan waktu belajar yang digunakan peserta didik. Lingkungan nonsosial yang mempengaruhi belajar peserta didik di dalam rumah yaitu keadaan rumah dan ruangan tempat belajar, sarana dan prasarana belajar, suasana dalam rumah dan suasana di lingkungan tempat tinggal siswa. Sedangkan yang termasuk lingkungan nonsosial di sekolah/kampus menyangkut sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber-sumber belajar dan media belajar.²²

Penelitian terdahulu dari Dianna Ratnawati berjudul “Kontribusi Pendidikan Karakter dan Lingkungan Keluarga Terhadap *Soft Skills* Siswa SMK” mengafirmasi akan pentingnya lingkungan belajar, salah satunya yaitu lingkungan keluarga yang mendukung pengembangan *soft skills* siswa. Kontribusi positif lingkungan keluarga terhadap *soft skills* dengan signifikansi sebesar 23,4%.²³ Sementara itu, penelitian lain dari Desi Kusumawati (2017) berjudul “Manajemen Sarana Prasarana di Day Care Baby’s Home Salatiga” mendapatkan hasil yaitu sarana prasarana di Day Care Baby’s Home Salatiga yang sudah sesuai dengan UU 137 Tahun 2014 Pasal 32 Ayat 2 terdiri dari luas tanah, ruang kegiatan di dalam dan di luar, fasilitas cuci tangan, kamar mandi dan jamban, dan akses ke fasilitas kesehatan. Dalam upaya pendidikan aspek lingkungan belajar ini sangatlah perlu diperhatikan karena sangat berpengaruh terhadap seluruh proses dan hasil dari pendidikan tersebut.²⁴

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan segala sesuatu yang berada di sekitar peserta didik baik itu yang bersifat sosial maupun yang bersifat non sosial, di mana kedua lingkungan tersebut berpengaruh terhadap tingkah laku dan perkembangan dalam proses belajar para peserta didik. Lingkungan belajar merupakan sarana dimana para peserta didik dapat mencurahkan untuk dirinya beraktivitas, berkreasi, dan meng-ekspresikan dirinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, suatu metode yang meneliti pada populasi atau sampel tertentu, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data penelitian berupa angka-angka, analisis data bersifat kuantitatif menggunakan statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.²⁵ Populasi dalam penelitian ini ialah semua mahasiswa semester 3, 5, dan 7 TA. 2021/2022 Program Studi Ilmu Filsafat Unwira Kupang yang berjumlah 134 orang.

²² Syah, M, *Op.Cit.*, hlm. 137.

²³ Ratnawati, Dianna. "Kontribusi Pendidikan Karakter dan Lingkungan Keluarga terhadap *Soft Skill* Siswa SMK." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1.1 (2016): 23-32, <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i1.887>

²⁴ Kusumawati, Desi. "Manajemen Sarana Prasarana di Day Care Baby’s Home Salatiga." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7.1 (2017): 17-25, <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p17-25>

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung: Alfabeta), 2013: hlm. 7.

Adapun sampel yang diambil berjumlah 57 orang, menggunakan rumus *Slovin*:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad n = \frac{134}{1+134(0,10)^2} \quad n = 57,26$$

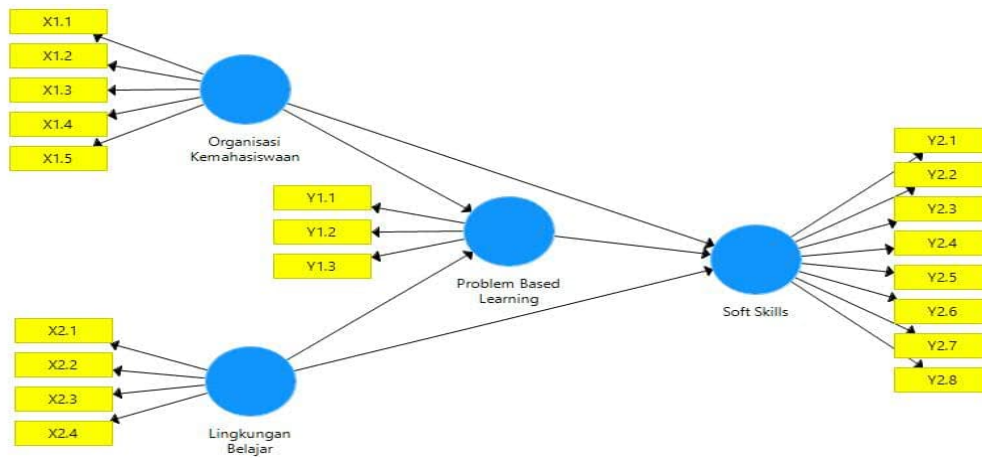
Teknik pengumpulan data menggunakan teknik skala Likert dalam bentuk angket/kuisisioner, dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju (5), setuju (4), kurang setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial menggunakan alat uji persamaan *structural* berbasis *variance* atau lebih dikenal dengan nama *Structural Equation Modeling Partial Least Square (SEM PLS)* menggunakan software Smart PLS 3.0. Tingkat kepercayaan yang digunakan adalah 95%, sehingga tingkat presisi atau batas ketidakakuratan sebesar (α) =5% atau 0,05. Uji ini mengetahui apakah variabel independen mempengaruhi variabel laten dependen melalui uji t dan melihat koefisien analisis jalur (*path coefficient*).

Kaidah pengambilan keputusan:

- a. Jika $p > \alpha$ (0,05) dan nilai t statistic $< 1,96$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya hipotesis ditolak.
- b. Jika $p \leq \alpha$ (0,05) dan nilai t statistic $> 1,96$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya hipotesis diterima.

Penelitian ini memiliki tujuh hipotesis yang dibangun yaitu adanya pengaruh positif dan signifikan secara langsung dari organisasi kemahasiswaan (X1) terhadap *problem based learning (Y1)*, adanya pengaruh positif dan signifikan secara langsung dari lingkungan belajar (X2) terhadap *problem based learning (Y1)*, adanya pengaruh positif dan signifikan secara langsung dari *problem based learning (X3)* terhadap *soft skills (Y2)*, adanya pengaruh positif dan signifikan secara langsung dari organisasi kemahasiswaan (X1) terhadap *soft skills (Y2)*, adanya pengaruh positif dan signifikan secara langsung dari lingkungan belajar (X2) terhadap *soft skills (Y2)*, adanya pengaruh positif dan signifikan secara tidak langsung dari organisasi kemahasiswaan (X1) terhadap *soft skills (Y2)* melalui *problem based learning (Y1)*, dan adanya pengaruh positif dan signifikan secara tidak langsung dari lingkungan belajar (X2) terhadap *soft skills (Y2)* melalui *problem based learning (Y1)* sebagai variabel perantara. Hipotesis yang digunakan merupakan hipotesis dua sisi dimana akan memungkinkan adanya pengaruh positif atau negatif. Model kerangka berfikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.

Gambar 1. Kerangka Penelitian



Data Hasil Uji Hipotesis Dengan Smart PLS 3.0

	Original Sample (O)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
Organisasi Kemahasiswaan -> <i>Problem Based Learning</i>	0.324	0.092	3.528	0.000
Organisasi Kemahasiswaan -> <i>Soft Skills</i>	0.098	0.159	0.618	0.537
Lingkungan Belajar -> <i>Problem Based Learning</i>	0.470	0.107	4.407	0.000
Lingkungan Belajar -> <i>Soft Skills Kerja</i>	0.274	0.137	1.995	0.047
<i>Problem Based Learning</i> -> <i>Soft Skills</i>	0.455	0.176	2.587	0.010

Tabel 2. Hasil Uji hipotesis pengaruh langsung

	Sampel Asli (O)	Standar Deviasi (STDEV)	T Statistik (O/STDEV)	P Values
Oraganisasi Kemahasiswaan -> Problem Based Learning -> Soft Skills	0.148	0.087	1.966	0.091
Lingkungan Belajar -> Problem Based Learning -> Soft Skills	0.214	0.087	2.460	0.014

Tabel 3. Hasil Uji hipotesis pengaruh tidak langsung

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dan Pembahasan Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis 1: Organisasi kemahasiswaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap problem-based learning.

Pengaruh organisasi kemaha-siswaan terhadap *problem-based learning* menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.324 dengan nilai t-statistik $3.528 > 1.96$ dan tingkat signifikan/p values $0.000 < 0.05$. Hal ini berarti bahwa organisasi kemahasiswaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap *problem-based learning*. Jadi dapat disimpulkan hipotesis pertama diterima. Dari hasil ini, dapatlah dianalisis bahwa apabila kegiatan-kegiatan kemahasiswaan dijalankan secara sungguh-sungguh oleh mahasiswa maka akan berpengaruh pula terhadap maksimalnya pelaksanaan model *problem-based learning*. Hal ini berarti pula organisasi kemahasiswaan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan model pembe-lajaran *problem-based learning* tersebut.

Pengaruh positif dan signifikan ini ditunjukkan oleh sejumlah indikator yaitu motivasi pribadi mahasiswa dalam mengikuti kegiatan-kegiatan kemahasiswaan, keberanian memberikan argu-mentasi dalam bentuk saran dan kritik terhadap kebijakan atau program-program kemahasiswaan, dan kesediaan mahasiswa untuk berkorban di dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan ke-mahasiswaan tersebut. Motivasi teruta-ma berkaitan dengan dorongan atau tekad dari mahasiswa untuk mengem-bangkan potensi diri dalam bentuk keterampilan-keterampilan melalui kegiatan-kegiatan kemahasiswaan di tingkat prodi atau fakultas. Sementara itu, saran dan kritik yang dilakukan mahasiswa sesungguhnya didasarkan pada sikap peduli untuk menjadikan organisasi kemahasiswaan sebagai sebuah wadah pengembangan wawasan dan keterampilan mahasiswa yang lebih berkualitas. Sedangkan aspek kesediaan untuk berkorban ditunjukkan oleh mahasiswa melalui sikap mendahulukan kepentingan umum, dalam hal ini kegiatan-kegiatan kemahasiswaan dari-pada kepentingan individual mahasiswa itu sendiri.

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah organisasi kemahasiswaan memiliki hubungan dengan *problem-based learning* karena kedua variabel ini menjadi wadah yang sangat membantu upaya pencapaian *soft skills* mahasiswa. Melalui kegiatan kemahasiswaan, mahasiswa dilatih untuk mengembangkan wawasan dan kompetensi dalam diri misalnya kemampuan bekerja sama dan memecahkan masalah, kemampuan memimpin dan berkomunikasi. Kompetensi-kompetensi tersebut sangat membantu mahasiswa ketika dosen didalam perkuliahan menerapkan model *problem-based learning*. Mahasiswa berani mengajukan masalah aktual baik secara individu maupun di dalam kelompok diskusi, dan kemudian berusaha memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian, mahasiswa bukan saja memahami dan mendalami materi kuliah tetapi juga mengembangkan kompetensi *soft skills* di dalam dirinya.

Pengujian hipotesis 2: lingkungan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap problem based-learning.

Pengaruh lingkungan belajar terhadap *problem-based learning* menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.470 dengan nilai t-statistik $4.407 > 1.96$ dan tingkat signifikan/p values $0.000 < 0.05$. Hal ini berarti bahwa lingkungan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap *problem-based learning*. Jadi dapat disimpulkan hipotesis kedua diterima.

Hasil penelitian berdasarkan analisis inferensial menunjukkan lingkungan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap pelaksanaan *problem based learning* di prodi Ilmu Filsafat. Artinya bahwa apabila memadai ketersediaan lingkungan belajar maka akan berpengaruh pula terhadap maksimalnya kualitas pelaksanaan perkuliahan secara khusus terkait penerapan model *problem-based learning*. Hal ini berarti pula lingkungan belajar di Prodi Ilmu Filsafat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kualitas pelaksanaan *problem-based learning* tersebut.

Lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang berada di sekitar peserta didik yang berpengaruh terhadap tingkah laku dan perkembangan dalam proses belajar. Sedangkan *problem-based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif karena menekankan pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, dengan masalah sebagai acuan dalam proses pembelajarannya. *Problem-based learning* menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk melatih keberanian berargumentasi, bekerja sama dan belajar memecahkan masalah. Oleh karena itu, jika lingkungan belajar memadai dan kondusif seperti tersedianya sarana dan prasarana kuliah, dosen berperan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan maka model pembelajaran *problem-based learning* dapat berlangsung dengan baik dan pada akhirnya mahasiswa memiliki pencapaian *soft skills* yang berkualitas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Winarno, lingkungan belajar merupakan salah satu bagian dalam proses belajar untuk mencapai tujuan belajar, lingkungan yang kondusif akan sangat mempengaruhi kegiatan

pembelajaran di sekolah.²⁶ Demikian juga, Wahyuningsih dan Djazari berpendapat lingkungan belajar sangat berpengaruh terhadap proses belajar baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan tersebut akan mempengaruhi individu dan sebaliknya individu juga dapat mempengaruhi lingkungan.²⁷

Pengujian hipotesis 3: problem-based learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap soft skills.

Pengaruh *problem-based learning* terhadap *soft skills* menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.455 dengan nilai t-statistik $2.584 > 1.96$ dan tingkat signifikan/p values $0.01 < 0.05$. Hal ini berarti bahwa *problem-based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *soft skills*. Jadi dapat disimpulkan hipotesis ketiga diterima.

Hasil penelitian berdasarkan analisis inferensial menunjukkan *problem-based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *soft skills*. Artinya apabila *problem-based learning* diterapkan secara baik dan maksimal maka akan meningkatkan pula pencapaian mutu *soft skills* mahasiswa Prodi Ilmu Filsafat. Hal ini berarti pula bahwa *problem-based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *soft skills* mahasiswa Prodi Ilmu Filsafat. *Soft skills* adalah kemampuan mengelola diri sendiri secara tepat dan kemampuan membangun relasi dengan orang lain secara efektif. Oleh karena itu jika model pembelajaran *problem-based learning* diterapkan dengan sungguh-sungguh maka mahasiswa akan meningkatkan kemampuan mengelola diri dengan baik serta kemampuan membangun relasi yang efektif dengan orang lain.

Keaktifan dan partisipasi aktif mahasiswa selama proses perkuliahan diantaranya keberanian berargumentasi, sikap menghargai pendapat orang lain, usaha pemecahan masalah dalam kegiatan diskusi merupakan contoh-contoh aspek *soft skills* yang perlu dikembangkan secara efektif. Arend (2007:43) menegaskan akan hal ini dengan berpendapat bahwa PBL dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta keterampilan *problem solving* atau menyelesaikan masalah, dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Pengujian hipotesis 4: organisasi kemahasiswaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap soft skills.

Pengaruh organisasi kemahasiswaan terhadap *soft skills* menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.098 dengan nilai t-statistik $0.618 < 1.96$ dan tingkat signifikan/p values $0.537 > 0.05$. Hal ini berarti bahwa organisasi kemahasiswaan berpengaruh

²⁶ Winarno, Bayu. "Pengaruh Lingkungan Belajar dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kompetensi Keahlian Teknik Otomasi Industri Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Depok Yogyakarta." *Jurnal Skripsi* (2012).

²⁷ Wahyuningsih, Sri, and Moh Djazari. "Pengaruh lingkungan sekolah dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Srandakan." *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 2.1 (2013).

negatif dan tidak signifikan terhadap *soft skills* mahasiswa Prodi Ilmu Filsafat Unwira. Jadi dapat disimpulkan hipotesis keempat ditolak.

Berdasarkan analisis inferensial menunjukkan bahwa organisasi kemaha-siswaan berpengaruh negatif terhadap *soft skills* mahasiswa Prodi Ilmu Filsafat Unwira. Artinya bahwa organisasi kemahasiswaan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *soft skills* mahasiswa tersebut. Pengaruh negatif atau tidak signifikannya pengaruh organisasi kemahasiswaan terhadap *soft skills* dalam penelitian ini ternyata disebabkan oleh dua faktor antara lain: *pertama*, masih kurangnya kehadiran atau partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan-kegiatan kemahasiswaan. *Kedua*, faktor tuntutan akademik (IPK). Adanya tuntutan IPK yang tinggi (3,00) membuat mahasiswa lebih fokus belajar untuk mendapatkan nilai tinggi sehingga dapat memenuhi tuntutan standar IPK tersebut ketimbang mengikuti kegiatan-kegiatan kemahasiswaan. Para responden berpandangan bahwa program-program kemahasiswaan merupakan tanggungjawab para pengu-rus senat sehingga yang bukan pengurus tidak harus selalu mengambil bagian dalam kegiatan-kegiatan kemahasiswaan tersebut.

Peneliti menilai bahwa ternyata masih terdapat sekelompok mahasiswa yang belum sungguh menyadari akan manfaatnya hidup berorganisasi dalam lingkup kemahasiswaan. Padahal melalui organisasi kemahasiswaan, mahasiswa dapat belajar banyak hal terutama membekali diri dengan pelbagai keterampilan (skills) baik itu *intra personal* maupun *inter personal skills*. Di sini mahasiswa perlu menyadari kembali bahwa suatu prestasi pendidikan tidak hanya terukur melalui pencapaian hasil belajar yang tinggi yang terlihat melalui nilai (IPK) melainkan juga mencakupi kualitas kesiapan diri dengan keterampilan non teknis yang akan menjadi bekal berharga ketika mahasiswa itu terjun di dunia kerja. Dan yang paling penting disadari adalah dunia kerja sekarang lebih mengutamakan *soft skills* daripada *hard skills*. Hal ini diperkuat penelitian di Harvard University Amerika Serikat mengatakan bahwa, kesuksesan seseorang itu hanya ditentukan sekitar 15% *hard skills* sedangkan sebesar 85% ditentukan oleh *soft skills*". Kaji-an Depdiknas RI pada tahun 2009, menyatakan pula bahwa kesuksesan seseorang dalam pendidikan, 85% ditentukan oleh soft skills.

Pengujian hipotesis 5: lingkungan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap soft skills mahasiswa prodi Ilmu Filsafat Unwira.

Pengaruh lingkungan belajar terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.274 dengan nilai t-statistik $1.995 > 1,96$ dan tingkat signifikan/p values $0.047 < 0.05$. Hal ini berarti bahwa lingkungan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat. Jadi dapat disimpulkan hipotesis kelima diterima.

Hasil dari penelitian ini adalah lingkungan belajar berpengaruh positif terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat, artinya bahwa lingkungan belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *soft skills* mahasiswa tersebut. Semakin memadai dan kondusif lingkungan belajar maka semakin besar potensi meningkatnya pengembangan *soft skills* mahasiswa.

Rita Mariyana mengafirmasi hasil penelitian ini dengan pandangannya bahwa lingkungan belajar memiliki peranan penting terhadap hasil belajar peserta didik.

Lingkungan belajar diartikan sebagai “laboratorium” atau tempat bagi peserta didik untuk bereksplorasi, dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud yaitu bukan saja pengetahuan teknis/*hard skills* melainkan juga pengetahuan non teknis/*soft skills*.²⁸

Lingkungan belajar di kampus dan di asrama (seminari) baik secara fisik maupun secara sosial dan psikologis dinilai oleh para responden telah mendukung keberlangsungan proses pembelajaran dan pengembangan *soft skills* mahasiswa. Jikalau di kampus melalui ketersediaan lingkungan belajar mahasiswa membekali diri dengan ilmu pengetahuan maka di asrama (seminari) mahasiswa semakin dibantu untuk memperkuat pembentukan karakter, keterampilan dan kepribadian mereka. Lingkungan kampus dan asrama /seminari, kedua-duanya saling mendukung di dalam upaya pengembangan kompetensi mahasiswa agar pada akhirnya dapat melahirkan out put yang berkualitas *hard dan soft skills*.

Pengujian hipotesis 6: Problem-Based Learning mampu memediasi pengaruh Organisasi Kemahasiswaan terhadap Soft Skills mahasiswa prodi Ilmu Filsafat.

Pengaruh tidak langsung organisasi kemahasiswaan terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat melalui *problem-based learning* menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.148 dengan nilai t-statistik $1.669 < 1.96$ dan tingkat signifikan/p values $0.091 > 0.05$. Nilai ini menunjukkan bahwa *problem-based learning* tidak dapat memediasi pengaruh organisasi kemahasiswaan terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat. Jadi dapat disimpulkan hipotesis keenam ditolak.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *problem-based learning* tidak dapat memediasi pengaruh organisasi kemahasiswaan terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat. Hal ini dapat juga berarti organisasi kemahasiswaan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat melalui *problem-based learning* sebagai variabel perantara.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan hasil penelitian kualitatif dari Cartono, dkk yang mengemukakan bahwa kegiatan kemahasiswaan dan proses perkuliahan pada aktivitas diskusi mahasiswa dapat menerapkan aspek-aspek *soft skills* diantaranya kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir atau bernalar, kemampuan menyelesaikan masalah, kerja sama tim, etika/moral, dan keterampilan kepemimpinan. Organisasi kemahasiswaan memiliki peranan penting dalam meningkatkan *soft skills* mahasiswa, karena organisasi kemahasiswaan adalah salah satu wadah utama dalam lingkup universitas, fakultas dan prodi yang menyediakan banyak kegiatan yang bertujuan bagi pengembangan kompetensi mahasiswa baik itu bersifat akademik/teknis maupun non akademik /non teknis. Sedangkan *soft skills* adalah seperangkat kemampuan non teknis yang mencakup aspek internal dan eksternal.²⁹

²⁸ Rita Mariyana, *OpCit.*, hlm: 43.

²⁹ Cartono, C., Hizqiyah, I. Y. N., & Aryanti, F. (2018). *Pengembangan Softskill Mahasiswa Calon Guru Melalui Pemberdayaan Unit Kegiatan Mahasiswa Di Universitas Pasundan. Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 69-76.

Pada penelitian ini ditemukan bahwa *problem-based learning* tidak mampu memediasi pengaruh organisasi kemahasiswaan terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis deskriptif pada variabel organisasi kemahasiswaan. Berdasarkan tanggapan responden khususnya atas dua pernyataan dari indikator “kehadiran atau partisipasi” skor penilaiannya hanya mencapai 65,9% dan 74,4%. Di samping itu, indikator “jabatan yang dipegang” memiliki skor penilaian sebesar 79,25%. Skor penilaian ini diperkuat pula oleh jawaban para responden yang mengatakan mereka kurang terlibat aktif dalam kegiatan kemahasiswaan karena mereka tidak termasuk dalam badan kepengurusan Senat mahasiswa. Di samping itu juga faktor tuntutan akademik (IPK) membuat mahasiswa lebih fokus belajar untuk mendapatkan nilai tinggi agar memenuhi tuntutan standar IPK tersebut ketimbang mengikuti kegiatan-kegiatan kemahasiswaan.

Demikian juga dengan hasil analisis deskriptif pada variabel *soft skills* khususnya indikator Stress management dan Time management, jawaban para responden belum mencapai kategori sangat baik (persentase yang dicapai: Stress management: 80,80% dan time management: 79,1%), keduanya masih tergolong kategori baik karena skor dibawah standar kategori sangat baik yaitu di atas 84-100%. Data wawancara bersama para dosen menguatkan penilaian kuantitatif ini. Para dosen menilai bahwa dampak keikutsertaan para mahasiswa dalam kegiatan kemahasiswaan belum maksimal terlihat dalam kegiatan pembelajaran PBL. Buktinya belum semua mahasiswa aktif memiliki keberanian dan kepercayaan diri untuk berargumentasi dalam kegiatan diskusi atau pun menunjukkan tanggungjawab untuk memecahkan suatu masalah aktual yang dikemukakan dalam proses perkuliahan tersebut. Dari aspek *soft skills*, pembelajaran PBL ternyata belum juga mendorong para mahasiswa untuk memperlihatkan sikap dan perilaku disiplin dan tanggungjawab. Buktinya masih banyak mahasiswa yang mengerjakan dan mengumpulkan tugas kuliah tidak tepat waktu. Berdasarkan data-data tersebut maka dapat dikatakan bahwa secara langsung variabel organisasi kemahasiswaan tidak memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pengembangan *soft skills* mahasiswa. Demikian pun, secara tidak langsung organisasi kemahasiswaan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap *soft skills* mahasiswa melalui *problem-based learning* sebagai variabel perantara.

Pengujian Hipotesis 7: Problem Based Learning mampu memediasi pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Soft Skills mahasiswa prodi Ilmu Filsafat.

Pengaruh tidak langsung lingkungan belajar terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat melalui *problem-based learning* menunjukkan nilai koefisien sebesar 0.214 dengan nilai t-statistik $2.460 > 1.96$ dan tingkat signifikan/p values $0.014 < 0.05$. Hal ini berarti *problem-based learning* mampu memediasi pengaruh lingkungan belajar terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat. Jadi dapat disimpulkan hipotesis ketujuh diterima.

Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa *problem-based learning* dapat memediasi pengaruh lingkungan belajar terhadap *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat. Hal ini dapat berarti pula ketersediaan lingkungan belajar yang dimiliki oleh

prodi Ilmu Filsafat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan *soft skills* mahasiswa melalui *problem-based learning* sebagai variabel perantara.

Para responden menilai bahwa secara keseluruhan lingkungan belajar baik itu lingkungan sosial dan non sosial di kampus fakultas maupun di asrama telah memberikan suasana akademik dan non akademik yang mendukung mahasiswa di dalam mengembangkan potensi diri secara baik. Secara khusus disebutkan mengenai relasi sosial antara dosen dan mahasiswa terjalin baik dan hal ini menjadi suatu kekuatan secara psikologis bagi mahasiswa agar mereka dapat belajar menimba ilmu dan sekaligus memperoleh pengalaman pembinaan kepribadian dari para dosen. Demikian pula, di lingkup asrama atau seminari, para mahasiswa menilai bahwa para dosen yang bertindak juga sebagai pembina telah memberikan banyak kontribusi dalam hal pembinaan karakter dan kepribadian, pengembangan bakat dan keterampilan serta penguatan motivasi panggilan dan orientasi cita-cita/masa depan.

Indra Djati Sidi mengemukakan bahwa lingkungan belajar sangat berperan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Lingkungan tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar. Oleh karena itu, lingkungan belajar perlu ditata semestinya. Lingkungan belajar yang kondusif sangat mendukung keberlangsungan kegiatan perkuliahan khususnya dalam hal ini dapat diterapkannya model pembelajaran *problem-based learning* sehingga memberikan dampak positif terhadap tercapainya *soft skills* mahasiswa secara maksimal.³⁰

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Maya Yulita yang menunjukkan bahwa model *problem-based learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan juga *problem-based learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *soft skills* mahasiswa.³¹ Penelitian yang dilakukan oleh Dian Jelita juga mendukung hasil penelitian ini dengan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung dan tidak langsung antara *problem-based learning* dan lingkungan belajar terhadap karakter peduli sosial siswa.³² Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa apabila terdapat lingkungan belajar yang kondusif/memadai dan terlaksananya metode *problem-based learning* secara baik maka hal itu tentu akan mampu meningkatkan *soft skills* mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis di atas, penulis menyimpulkan bahwa dari tujuh hipotesis penelitian yang ditetapkan terdapat lima (5) hipotesis yang diterima dan dua (2) hipotesis yang ditolak. Lima (5) hipotesis yang diterima terdiri dari *pertama*, hasil uji hipotesis pengaruh langsung yaitu variabel organisasi

³⁰ Sidi, Indra Djati. *Dari ITB Untuk Pembaruan Pendidikan*. (Jakarta Selatan: Teraju), 2005, hlm: 148.

³¹ Yulita, Maya. "Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Proses Pembelajaran Dan Peningkatan Softskill Mahasiswa Akuntansi." *Jurnal Pendidikan* 4.1 (2013).

³² Jelita, Dian. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Dan Karakter Peduli Sosial Siswa Dalam Mengatasi Masalah-Masalah Sosial Masyarakat Di SMKN 1 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).

kemahasiswaan (X1) dan lingkungan belajar (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *problem-based learning* (Y1), serta variabel lingkungan belajar (X2) dan *problem-based learning* (X3) berpengaruh langsung terhadap variabel *soft skills* (Y2) mahasiswa prodi Ilmu Filsafat. *Kedua*, hasil uji hipotesis pengaruh tidak langsung menunjukkan variabel lingkungan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *soft skills* mahasiswa prodi Ilmu Filsafat melalui variabel *problem-based learning* sebagai variabel perantara. Sedangkan dua hipotesis yang ditolak yaitu pengaruh organisasi kemahasiswaan (X1) baik secara langsung terhadap variabel *soft skill* mahasiswa maupun pengaruh secara tidak langsung organisasi kemahasiswaan terhadap *soft skills* mahasiswa melalui variabel *problem-based learning* sebagai variabel perantara.

Dengan hasil penelitian ini di-sarankan bagi Program Studi Ilmu Filsafat, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang agar lebih meng-hidupkan organisasi kemahasiswaan melalui program-program atau kegiatan-kegiatan kemahasiswaan yang menyenangkan minat, bakat serta ke-terampilan para mahasiswa sehingga membuat mereka tertarik dan mau untuk terlibat secara aktif sekalipun mereka tidak termasuk dalam badan ke-pengurusan organisasi mahasiswa. Untuk itu, perlu dilakukan penjangkaran bakat, minat dan keterampilan mahasiswa sejak awal mereka menjadi mahasiswa baru. Upaya penjangkaran itu harus diperkuat pula dengan pemberian motivasi, pengontrolan, evaluasi dan pengendalian serta peningkatan dari setiap kegiatan pengembangan *soft skills* secara berkala.

Peneliti menyarankan pula agar para dosen berupaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan minat dan semangat belajar dari para mahasiswa. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran PBL. Di dalam penerapan PBL dosen harus lebih berperan sebagai fasilitator. Tujuan utamanya adalah mahasiswa diberi banyak kesempatan untuk berusaha mencari tahu banyak informasi pengetahuan dan memperoleh banyak pengalaman melalui upaya pemecahan masalah. Itu berarti dosen harus mengubah metode kuliah mimbar/satu arah dengan menerapkan metode kuliah yang lebih dialogis dan bahkan kegiatan pembelajaran harus lebih berpusat pada mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa benar-benar dibantu melalui model pembelajaran PBL untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerja sama dalam tim serta keterampilan *problem solving* atau menyelesaikan masalah, dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan bagi para peneliti selanjutnya. Maka peneliti menyarankan kepada peneliti berikutnya untuk dapat menguji ulang variabel dalam penelitian ini yang memiliki hasil tidak signifikan yaitu variabel organisasi kemahasiswaan yang berpengaruh negatif dan tidak signifikan baik secara langsung maupun melalui variabel perantara (*problem-based learning*) terhadap variabel *soft skills* mahasiswa. Penelitian berikutnya juga dapat menambah atau mengganti variabel independent dalam penelitian ini sehingga diperoleh hasil penelitian terkait faktor yang berpengaruh terhadap *soft skills* mahasiswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Rohman, 2009, *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: Mediatama.
- A. Rosita, dkk, *Perangkat Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Green Chemistry Materi Hidrolisis Garam Untuk Mengembangkan Soft Skill Konservasi Siswa*, Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. Vol. 3. No. 2, 2014.
- Borang Program Studi Ilmu Filsafat, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, 2019.
- Cahyaningtyas, Dwi, Naniek Sulistya Wardani, and Narwastujati Sepharibada Yudarasa. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 13.1 (2023): 59-67, <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p59-67>
- Cartono, C., Hizqiyah, I. Y. N., & Aryanti, F. (2018). *Pengembangan Softskill Mahasiswa Calon Guru Melalui Pemberdayaan Unit Kegiatan Mahasiswa Di Universitas Pasundan*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 69-76.
- Dokumen Hasil Belajar Mahasiswa (KHS) Prodi Ilmu Filsafat, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang TA. 2020/2021.
- Esther Christiani, *Pendidikan Yang Memanusiakan Manusia*, Jurnal Humaniora Vol. 4. No. 1, 2013: 398-410.
- Giarti, Sri. "Peningkatan Keterampilan Proses Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pbl Terintegrasi Penilaian Autentik Pada Siswa Kelas Vi Sdn 2 Benge, Wonosegoro." *Scholaria*, Vol. 4, No. 3, September 2014: 13-27, <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2014.v4.i3.p13-27>
- Hadijaya, Yusuf, *Organisasi Kemahasiswaan dan Kompetensi Manajerial Mahasiswa*, Medan: Perdana Publisih, 2015.
- Jelita, D. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Dan Karakter Peduli Sosial Siswa Dalam Mengatasi Masalah-Masalah Sosial Masyarakat Di SMKN 1 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Kusumawati, Desi. "Manajemen Sarana Prasarana di Day Care Baby's Home Salatiga." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7.1 (2017): 17-25, <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p17-25>
- Lie, Novia Lucas Cahyadi, and Noviaty Kresna Darmasetiawan. "Pengaruh Soft Skill Terhadap Kesiapan Kerja Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean Pada Mahasiswa S1 Fakultas Bisnis Dan Ekonomika Universitas Surabaya." *Calyptra* 6.2 (2018): 1496-1514.
- Muqowim, 2012, *Pengembangan Soft Skills Guru*, Yogyakarta.
- Oviyanti, Fitri. "Peran Organisasi Kemahasiswaan Intrakampus Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Mahasiswa." *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2.1 (2016), <https://doi.org/10.19109/elidare.v2i1.905>
- Paryati Sudarman, 2004, *Belajar Efektif di Peguruan Tinggi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

- Peraturan pemerintah Republik Indonesia No.60 Tahun 1999.
- Pertiwi, Amalia Dwi, et al. "Peran Organisasi Kemahasiswaan dalam Membangun Karakter: Urgensi Organisasi Kemahasiswaan pada Generasi Digital." *Aulad: Journal on Early Childhood* 4.3 (2021): 107-115, <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.202>
- Ratnawati, Dianna Ratnawati. "Kontribusi Pendidikan Karakter dan Lingkungan Keluarga terhadap Soft Skill Siswa SMK." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1.1 (2016): 23-32, <https://doi.org/10.24042/tadris.v1i1.887>
- Rita Mariyana, 2010, *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, Jakarta: Prenada Media.
- Sidi, Indra Djati. 2005. *Dari ITB Untuk Pembaruan Pendidikan*. Jakarta Selatan: Teraju
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Manajemen*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyarto, 2009, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13 Surakarta.
- Susanti, Nipa, Dadang Juandi, and Maximus Tamur. "The effect of problem-based learning (PBL) model on mathematical communication skills of junior high school students—A meta-analysis study." *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)* 4.2 (2020): 145-154, <https://doi.org/10.31764/jtam.v4i2.2481>
- Syah, M. 2008, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ulfah Hidayati, dkk, *Prosiding Sentrinov* Vol. 001, 2015.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- Wahyuningsih, Sri, and Moh Djazari. "Pengaruh lingkungan sekolah dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar akuntansi siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Srandakan." *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 2.1 (2013).
- Winarno, Bayu. "Pengaruh Lingkungan Belajar dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kompetensi Keahlian Teknik Otomasi Industri Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Depok Yogyakarta." *Jurnal Skripsi* (2012).
- Winatha, Komang Redy, and I. Made Dedy Setiawan. "Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198-206.
- Yahya, Buntat, 2004, *Soft Skill*, Malaysia.
- Yulita, Maya. "Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Proses Pembelajaran Dan Peningkatan Softskill Mahasiswa Akuntansi." *Jurnal Pendidikan* 4.1 (2013).
- Yuyun, Yunarti. "Pengembangan Pendidikan Soft Skill dalam Pembelajaran Statistik." *TARBAWIYAH Jurnal Ilmiah Pendidikan (Metro: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro)* 13 (2016), <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/491>