



PEDOMAN PENILAIAN PENDIDIKAN KARAKTER (SOFT SKILLS)



LEMBAGA PEMBINAAN PEMBELAJARAN DAN PENJAMINAN MUTU
UNIVERSITAS NUSA CENDANA

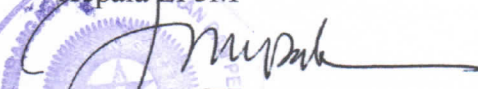
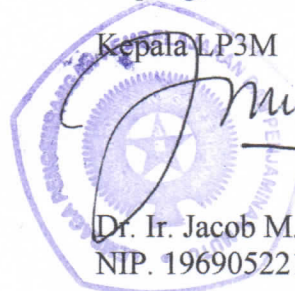
KATA PENGANTAR

Universitas Nusa Cendana bercita-cita menjadi terkemuka dan bermartabat. Undana bermartabat hanya dapat dicapai dengan terbentuknya karakter yang dibangun dari tata nilai dan sikap sebagai dasar perilaku dari semua elemen sivitas akademika dan tenaga kependidikan. Pembentukan karakter yang diandalkan juga perlu dilengkapi dengan *soft skills* agar lulusan memiliki keterampilan umum yang baik. Lulusan yang memiliki karakter dan keterampilan umum yang baik akan meningkatkan daya saing lulusan di era global.

Dalam menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing global, spirit kewirausahaan dan berkarakter maka dimensi tata nilai, sikap, dan *soft skills* penting untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Dalam mengintegrasikan ketiga dimensi tersebut perlu disediakan Panduan Rubrik Asesmen Tata Nilai, Sikap, dan *Soft Skills* dalam Proses Pembelajaran. Panduan ini diharapkan bermanfaat bagi dosen untuk mengobservasi dan mengukur domain-domain tata nilai, sikap, dan *soft skills* yang dinyatakan dalam capaian pembelajaran lulusan dan mata kuliah.

Kupang, Juli 2022

Kepala LP3M

Dr. Ir. Jacob M. Ratu, M. Kes
NIP. 196905221995121001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
I. PENDAHULUAN.....	1
II. KONSEP TATA NILIA, SIKAP DAN <i>SOFT SKILLS</i>	3
1. Tata Nilai.....	3
2. Sikap.....	3
3. Soft Skills.....	4
III. RUBRIK ASESMEN TATA NILAI, SIKAP, DAN <i>SOFT SKILLS</i> ..	5
1. Prinsip Penilaian.....	5
2. Rubrik Penilaian	5
a. Tata Nilai.....	5
b. Sikap.....	6
c. Soft Skills	7

I. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan Pendidikan nasional berorientasi pada nilai spiritual keagamaan, akar budaya nasional, responsive terhadap tuntutan dan tantangan perubahan jaman, yang berkembang demikian cepat. Pendidikan tinggi berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan tinggi bertujuan untuk berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan penelitian di Harvard University, Amerika Serikat, tentang Pendidikan di era globalisasi sekarang ini mengungkapkan bahwa kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skills*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skills*). Hasil-hasil kajian saat ini mengungkapkan bahwa kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% oleh pengetahuan dan kemampuan teknis dan sisanya 80% oleh tata nilai, sikap, dan *soft skills*.

Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) dan filosofi pendidikan Undana, kurikulum dirancang memiliki empat unsur capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang terdiri dari:

- 1) capaian pembelajaran sikap, dan nilai-nilai inti;
- 2) penguasaan pengetahuan;
- 3) keterampilan khusus; dan
- 4) keterampilan umum dan *soft skills*.

CPL butir pertama dan ke-empat di atas merupakan unsur baru yang selama ini terabaikan dalam perumusan kurikulum karena dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi hanya menekankan pada unsur CPL butir ke dua dan ke tiga. Semua program studi di lingkungan Undana sudah menetapkan pernyataan ke empat unsur CPL dalam kurikulumnya, namun pada umumnya implementasi CPL butir pertama dan ke empat tersebut belum terlaksana dengan sempurna. Hal ini disebabkan oleh dua faktor utama:

- 1) pengelolaan kurikulum KKNI yang belum terintegrasi mulai tingkat universitas, fakultas, sampai program studi; dan
- 2) perbedaan pola pikir (*mindset*) pemahaman dan keterampilan dosen dalam mengintegrasikan domain nilai-nilai inti, sikap, dan *soft skills* dalam proses pembelajaran.

Penerapan nilai-nilai inti, sikap, dan soft skills yang telah dirumuskan dalam CPL harus:

- 1) diturunkan dan CP mata kuliah yang dituangkan dalam rencana pembelajaran semester (RPS);
- 2) dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan *student-centred learning* (SCL); dan
- 3) dievaluasi dalam penilaian proses dengan menggunakan rubrik yang dapat diobservasi (*observable*) dan dapat diukur (*measurable*).

Untuk kesempurnaan implementasi CPL, nilai-nilai inti, sikap, dan soft skills, maka disediakan panduan ini yang terdiri dari pendahuluan yang menggambarkan pentingnya CPL untuk ketiga domain tersebut, konsep nilai-nilai inti, sikap dan soft skills, dan uraian rubrik untuk beberapa domain yang umum diterapkan dalam proses pembelajaran.

II. KONSEP TATA NILAI, SIKAP, DAN *SOFT SKILLS*

Nilai-nilai inti akan menjadi fondasi dalam membangun sikap yang baik dan terpuji. Sikap yang dibangun dari nilai-nilai inti akan berpengaruh terhadap perilaku individu dalam pembentukan karakter dirinya. Selanjutnya, lulusan yang berkarakter akan lebih kompeten jika dilengkapi dengan *hard skills* dan *soft skills*.

a. Tata Nilai

Nilai (*values*) adalah keyakinan (*enduring belief*) yang dipilih oleh seseorang sebagai dasar untuk melakukan suatu kegiatan (*mode of conduct*) atau sebagai tujuan akhir tindakannya (*end state of existence*). Esensi dari konsep nilai sesungguhnya sebuah konsep atau keyakinan tentang tujuan akhir atau sebuah perilaku yang patut dicapai, dan bersifat transedental untuk situasi tertentu. Nilai-nilai inti merupakan pilihan dan keharusan karena merupakan landasan untuk memahami sikap dan perilaku dalam membentuk karakter.

Dalam CPL dan CP mata kuliah di setiap Prodi dipilih nilai-nilai yang terkait dengan filosofi Pendidikan Undana, yang mencakup kejujuran dan tanggung jawab. Tata nilai merupakan fondasi untuk membangun sikap yang baik dan terpuji bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

b. Sikap

Sikap (*attitude*) berpengaruh terhadap perilaku individu sehingga perlu mengobservasi sikap mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran, membangun sikap positif sangat bergina bagi kompetensi lulusan dan berperan penting dalam kehidupan masyarakat dan dunia kerja. Untuk memahami sikap seorang mahasiswa, dosen perlu mencermati apa dikatakan atau dilakukannya, menginterpretasikan maksud dari perkataan atau Tindakan, dan memahami perilakunya.

Dalam CPL dan CP mata kuliah di lingkungan masing-masing Prodi telah dipilih sikap yang terkait dengan filosofi Pendidikan Undana dan sikap personal. Sikap tersebut mencakup:

- disiplin;
- percaya diri;
- menghargai;
- sopan; dan
- empati.

c. *Soft Skills*

Konsep tentang *soft skills* merupakan pengembangan dari konsep yang selama ini dikenal dengan istilah kecerdasan emosional (*emotional intelligence*). *Soft skills* diartikan dengan kemampuan di luar kemampuan akademis dan teknis (*hard skills*) yang lebih mengutamakan kemampuan intra dan interpersonal. Pada umumnya *soft skills* didefinisikan sebagai keterampilan atau kecakapan hidup baik untuk diri sendiri maupun berkelompok.

Soft skills melengkapi *hard skills*, yang merupakan persyaratan pekerjaan dan banyak kegiatan lainnya. Dalam rekrutmen karyawan, *hard skills* lebih mudah dinilai, sedangkan untuk *soft skills* biasanya dievaluasi melalui psikotes dan wawancara. Oleh karenanya, pendidikan di Undana memberikan muatan-muatan pendidikan *soft skills* yang terkait dengan filosofi pendidikan Undana, mencakup:

1. *Intrapersonal skills*:

- mandiri
- manajemen waktu
- kreatif
- berpikir kritis
- berpikir analisis
- pemecahan masalah; dan
- Manajemen waktu.
-

2. *Interpersonal skills:*

- kerja kelompok;
- komunikasi lisan; dan
- aktualisasi diri.

III. RUBRIK ASESMEN TATA NILAI, SIKAP DAN SOF SKILIS

a. Prinsip Penilaian

Dalam upaya pemenuhan SN-Dikti dan mengadopsi kerangka jaminan mutu pendidikan tinggi dalam ASEAN (*framework for quality assurance in higher education within ASEAN*), setiap Prodi memiliki standar penilaian pembelajaran. Penilaian pembelajaran bertujuan untuk mengukur CPMK yang ditetapkan. Penilaian pembelajaran terdiri atas penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa, yang harus mencakup prinsip penilaian, teknik dan instrumen penilaian, mekanisme dan prosedur penilaian, pelaksanaan penilaian, pelaporan penilaian, dan kelulusan mahasiswa. Oleh karena itu, setiap dosen harus mampu memformulasikan dan melaksanakan penilaian proses pembelajaran sesuai dengan yang dicantumkan RPS.

Khusus dalam pelaksanaan asesmen CP mata kuliah untuk domain: 1) sikap dan tata nilai; dan 2) *soft skills*, dibutuhkan rubrik yang dapat digunakan untuk observasi dan mengukur ketercapaiannya. Domain sikap dan tata nilai dilaksanakan dengan teknik observasi yang bersifat pembinaan selama pembelajaran berlangsung dan tidak menjadi bagian dari komponen penilaian akhir suatu mata kuliah. Sedangkan domain *soft skills* dilaksanakan dengan teknik pengukuran berdasarkan skor dan menjadi bagian dari komponen penilaian akhir suatu mata kuliah secara proporsional yang ditetapkan dalam RPS.

1.2. Rubrik Asesmen

Rubrik asesmen untuk masing-masing domain sikap, tata nilai dan *soft skills*, dicantumkan pada tabel berikut. Kriteria untuk domain sikap dan tata nilai bersifat dapat diamati (*observable*) selama proses pembelajaran, sedangkan skor untuk domain *soft skills* bersifat dapat diukur (*measurable*) selama proses pembelajaran.

3.2.1. Tata Nilai

KEJUJURAN
Mahasiswa memenuhi semua indikator kejujuran: <ol style="list-style-type: none">1. Menandatangani daftar hadir sesuai dengan kehadiran.2. Tidak menyontek saat ujian (kuis/ UTS/ UAS) atau tugas mandiri.3. Tidak melakukan tindakan plagiat dalam penulisan karya ilmiah (skripsi/tesis/disertasi dan artikel ilmiah).4. Membuat laporan berdasarkan data atau informasi sesuai dengan fakta.5. Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki.
BERTANGGUNG JAWAB
<ol style="list-style-type: none">1. Menyelesaikan tugas dengan sempurna.2. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan.3. Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.4. Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa diminta.5. Tidak menyalahkan orang lain untuk kesalahan tindakan sendiri.

3.2.2. Sikap

DISIPLIN
<ol style="list-style-type: none">1. Ketepatan waktu hadir kuliah/ praktikum.2. Ketepatan waktu mengumpulkan tugas.3. Mempersiapkan diri sebelum mengikuti perkuliahan/mengerjakan tugas/ diskusi.4. Menyerahkan tugas sesuai jadwal/kesepakatan.5. Tertib dalam mengikuti pembelajaran.
PERCAYA DIRI
<ol style="list-style-type: none">1. Mampu tampil dengan tenang, santai, dan serius dalam berpendapat, menjawab pertanyaan atau mempertahankan argumen.2. Melakukan kegiatan tanpa ragu.3. Mampu membuat keputusan dengan cepat.4. Tidak mudah putus asa.5. Tidak canggung dalam bertindak.

MENGHARGAI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapresiasi pendapat orang/kelompok lain. 2. Berterima kasih atas kritikan orang/kelompok lain. 3. Berterima kasih atas masukan orang/kelompok lain.
SOPAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berpenampilan sesuai dengan norma dan kode etik mahasiswa yang berlaku. 2. Berkomunikasi lisan dan tertulis sesuai dengan norma yang berlaku.
EMPATI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peduli terhadap diri sendiri. 2. Peduli terhadap teman dan dosen. 3. Peduli terhadap lingkungan (kebersihan kelas dan kesiapan media pembelajaran).

3.2.3 Soft Skills

a. intrapersonal skills

MANDIRI	SKOR
– Tidak memerlukan banyak instruksi dalam menyelesaikan tugas.	4
– Memerlukan sedikit instruksi dalam menyelesaikan tugas.	3
– Memerlukan banyak instruksi dalam menyelesaikan tugas.	2
– Memerlukan pendampingan dalam menyelesaikan tugas.	1
KREATIF	SKOR
<ul style="list-style-type: none"> – Mengidentifikasi beberapa cara yang sangat berbeda untuk menyelesaikan masalah. – Memberikan ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapan lengkap/ jelas. 	4
– Mengidentifikasi beberapa cara yang berbeda untuk menyelesaikan masalah.	3

– Memberikan ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapan kurang lengkap/ jelas.	
– Menyelesaikan masalah dengan cara-cara yang sudah ditetapkan. – Memberikan ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapan tidak lengkap/ jelas.	2
– Menyelesaikan masalah dengan cara-cara yang sudah ditetapkan. – Memberikan ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah dan pengungkapannya tidak lengkap/jelas.	1
MANAJEMEN WAKTU	SKOR
– Mengirimkan tugas sesuai jadwal/ sebelum batas akhir.	4
– Mengirimkan tugas sedikit terlambat.	3
– Mengirimkan tugas terlambat.	2
– Tidak mengirmkan tugas.	1
BERPIKIR KRITIS	SKOR
– Mahasiswa mampu mengkritisi permasalahan dengan baik dan mampu memberikan solusi yang tepat.	4
– Mahasiswa mampu mengkritisi permasalahan dengan baik tapi kurang mampu memberikan solusi yang tepat.	3
– Mahasiswa kurang mampu mengkritisi permasalahan dengan baik dan tidak mampu memberikan solusi yang tepat.	2
– Mahasiswa tidak mampu mengkritisi permasalahan.	1
BERPIKIR ANALISIS	SKOR
– Mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan secara sistematis (keterkaitan antar konsep jelas).	4
– Mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan tetapi kurang sistematis (keterkaitan antar konsep kurang jelas).	3

– Mahasiswa mampu menyelesaikan permasalahan tetapi tidak sistematis (keterkaitan antar konsep tidak jelas).	2
– Mahasiswa tidak mampu menyelesaikan permasalahan.	1
KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH	SKOR
<ul style="list-style-type: none"> – Memiliki kemampuan yang tinggi dalam mengidentifikasi keluasan, kedalaman dan kerelevansian masalah. – Memiliki kemampuan yang tinggi dalam mengidentifikasi rasionalitas, kecukupan, dan relevansi ruang lingkup masalah yang akan dipecahkan. – Memiliki kemampuan yang tinggi dalam memilih metode/ prosedur penyelesaian masalah yang sesuai dengan karakteristik/sifat masalah. 	4
<ul style="list-style-type: none"> – Memiliki kemampuan yang cukup dalam mengidentifikasi keluasan, kedalaman dan kerelevansian masalah. – Memiliki kemampuan yang cukup dalam mengidentifikasi rasionalitas, kecukupan, dan relevansi ruang lingkup masalah yang akan dipecahkan. – Memiliki kemampuan yang cukup dalam memilih metode/ prosedur penyelesaian masalah yang sesuai dengan karakteristik/sifat masalah. 	3
<ul style="list-style-type: none"> – Memiliki kemampuan yang kurang dalam mengidentifikasi keluasan, kedalaman dan kerelevansian masalah. – Memiliki kemampuan yang kurang dalam mengidentifikasi rasionalitas, kecukupan, dan relevansi ruang lingkup masalah yang akan dipecahkan. – Memiliki kemampuan yang kurang dalam memilih metode/ prosedur penyelesaian masalah yang sesuai dengan karakteristik/sifat masalah. 	2

<ul style="list-style-type: none"> – Tidak memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi keluasan, kedalaman dan kerelevansian masalah. – Tidak memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi rasionalitas, kecukupan, dan relevansi ruang lingkup masalah yang akan dipecahkan. – Tidak memiliki kemampuan dalam memilih metode/prosedur penyelesaian masalah yang sesuai dengan karakteristik/ sifat masalah. 	1
--	---

b. Interpersonal skills

BEKERJA DALAM TIM	SKOR
<ul style="list-style-type: none"> – Menghargai pendapat orang lain dan berkontribusi besar dalam diskusi kelompok. – Sangat berkontribusi dalam hasil kerja tim. – Bertanggung jawab sebagai anggota tim. – Tidak mendominasi kelompok. – Bertanya dan merespon. 	4
<ul style="list-style-type: none"> – Sangat berkontribusi dalam hasil kerja tim. – Berkontribusi secara “adil” dalam hasil kerja tim. – Bertanggung jawab sebagai anggota tim. – Tidak mendominasi kelompok. 	3
<ul style="list-style-type: none"> – Tidak berkontribusi pada diskusi kelompok atau sering gagal berpartisipasi. – Membuat beberapa kontribusi nyata dalam hasil kerja tim. – Mendominasi kelompok. 	2
<ul style="list-style-type: none"> – Tidak memberikan kontribusi dalam hasil kerja tim. – Tidak bertanggung jawab sebagai anggota tim. – Tidak mau bertanya atau pun merespon. 	1

KOMUNIKASI LISAN	SKOR
<ul style="list-style-type: none"> – Berperan aktif menyajikan dalam presentasi tugas kelompok sendiri. – Berperan aktif menjawab pertanyaan terhadap tugas kelompok sendiri. – Berperan aktif bertanya, memberikan masukan atau saran terhadap tugas kelompok lain sebanyak minimal dua kali. 	4
<ul style="list-style-type: none"> – Berperan aktif menyajikan dalam presentasi tugas kelompok sendiri – Berperan aktif menjawab pertanyaan terhadap tugas kelompok sendiri. – Berperan aktif bertanya, memberikan masukan atau saran terhadap tugas kelompok lain hanya satu kali. 	3
<ul style="list-style-type: none"> – Berperan aktif menyajikan dalam presentasi tugas kelompok sendiri. – Berperan aktif menjawab pertanyaan terhadap tugas kelompok sendiri. – Tidak berperan aktif bertanya, memberikan masukan atau saran terhadap tugas kelompok lain. 	2
<ul style="list-style-type: none"> – Tidak pernah berperan aktif menyajikan materi dalam presentasi tugas, menjawab pertanyaan terhadap tugas kelompok sendiri, bertanya, memberikan masukan atau saran terhadap tugas kelompok lain. 	1
AKTUALISASI DIRI	SKOR
<ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa mempunyai keberanian untuk tampil menyelesaikan permasalahan dengan keinginan sendiri dan solusi yang diberikan benar. 	4
<ul style="list-style-type: none"> – Mahasiswa mempunyai keberanian untuk tampil menyelesaikan permasalahan dengan keinginan sendiri tampil dengan keinginan sendiri dan solusi yang diberikan tidak benar. 	3

– Mahasiswa mempunyai keberanian untuk tampil menyelesaikan permasalahan setelah ditunjuk oleh dosen dan solusi yang diberikan benar.	2
– Mahasiswa mempunyai keberanian untuk tampil menyelesaikan permasalahan setelah ditunjuk oleh dosen dan solusi yang diberikan tidak benar.	1