

PENINGKATAN *SOFTSKILLS* MAHASISWA DALAM MATA KULIAH PPBSBJ DENGAN ADAPTASI METODE *INNOCAMP*

Endang Nurhayati, Venny Indria Ekowati, dan Ines Ika Saputri
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
email: endang_nurhayati@uny.ac.id

Abstrak: Peningkatan *Softskills* Mahasiswa dalam Mata Kuliah PPBSBJ dengan Adaptasi Metode *Innocamp*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *softskills* mahasiswa dalam penyelesaian permasalahan seputar pengembangan, pembinaan, dan pelestarian bahasa, sastra, dan budaya Jawa secara nyata dalam Mata Kuliah Pembinaan Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa (PPBSBJ) dengan adaptasi metode *innocamp*. Jenis penelitian ini penelitian deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan yaitu: (1) kuesioner *pre test* dan *post test*, dan (2) lembar pengamatan. Populasi penelitian 24 orang. Keberhasilan penerapan metode dilihat apabila 75 % dari jumlah mahasiswa yang mengikuti pembelajaran telah mendapat skor ≥ 75 . Berdasarkan penelitian terbukti bahwa metode *innocamp* efektif untuk meningkatkan kemampuan *softskills*. Berdasarkan pengujian hipotesis, didapatkan hasil nilai sig 0,000 (nilai sig < 0,05). Simpulan pengujian hipotesis menolak H_0 artinya ada perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan metode. Peningkatan juga dapat dilihat dari selisih nilai logit sebelum dan sesudah. Nilai sesudah penerapan lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan metode. Berdasarkan analisis data, juga didapatkan kenaikan rata-rata nilai *softskills* jika dibandingkan dengan sebelum penerapan metode *innocamp*. Nilai rata-rata *softskills* semula yaitu 67,80 dan meningkat menjadi 81,70.

Kata kunci: peningkatan softskills, PPBSBJ, innovation camp (innocamp)

Abstract: Improving Softskills of College Students in PPBSBJ Course With Adaptation of The Innocamp Method. This study was aimed at improving student softskills in solving problems on the development, training, and preservation of language, literature, and Javanese culture in practice in *Mata Kuliah Pembinaan Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa (PPBSBJ)* course with the adaptation of the *innocamp* method. It was categorized as quantitative descriptive study. The instruments used were: (1) questionnaire of pretest and posttest, and (2) observation sheet. The qualitative data in this study were obtained by two methods, namely: literature and field studies with interviews and questionnaires. While quantitative data were gathered in the form of pre-test and post-test. The population of the study was 24 people. The success of the method application was seen if 75% of the total number of students who took part in the learning had scored ≥ 75 . Based on the research, it was proven that the *innocamp* method is effective for improving softskills. Improvement can also be seen from the difference between before and after logit values. The value after application was higher than before the application of the method. Based on the data analysis, it was also found that the average soft skill value increased when compared to before applying the *innocamp* method. The original soft skill score was 67.80 and increased up to 81.70.

Keywords: innovation camp (innocamp), softskills, UNY postgraduate, PPBSBJ

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta sejak tahun 2016 telah bekerja sama dengan empat universitas di Uni Eropa dan empat universitas di Indonesia dalam penerapan metode pembelajaran inovatif. Empat universitas di Indonesia tersebut yaitu Universitas Bina Nusantara Jakarta, Universitas Syiah Kuala Aceh, *Syarif Hidayatullah State Islamic University Jakarta*, dan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Mitra dari Uni Eropa yaitu *Stiching Hoger Ondervijs Nederland*, *Erhversakademii Aarhus Denmark*, *Uniwersytet Gdanski Poland*, dan *Universidad De Sevilla Spain*. Kegiatan kemitraan ini disebut dengan *INDOPED - Modernizing Indonesian Higher Education with Tested European Pedagogical Prctices*. Kegiatan ini dikoordinasikan oleh *Turun Ammattikorkeakoulu Oy* atau *Turku University*. *Indoped* bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dengan penerapan berbagai metode yang telah diterapkan di Eropa.

Penerapan metode ini di Eropa telah terbukti dapat mengefektifkan prinsip *student centered learning*. Melalui metode ini, mahasiswa terbukti lebih siap menapaki dunia kerja yang kompetitif dengan cara peningkatan kompetensi, keterampilan, dan sikap mahasiswa selama masa perkuliahan. Tujuan metode ini sejalan dengan visi dan misi Kemenristek Dikti yaitu menghasilkan pekerja yang terampil dan terdidik. Diharapkan melalui *Indoped* dapat dihasilkan lulusan dengan kompetensi inovatif dan perilaku yang baik. Dalam program ini, FBS UNY mengambil tiga metode inovatif yaitu *Story Telling*, *Project Hatchery*, dan *Innovation Camp*.

Penelitian ini mengadaptasi metode *Innovation Camp (Innocamp)* pada Mata Kuliah Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa (PPBSBJ). Mata kuliah ini bertujuan untuk menganalisis berbagai langkah-

langkah pembinaan, pengembangan, dan pelestarian bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Jumlah peserta dalam kegiatan ini sebanyak 24 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jawa Pascasarjana UNY Angkatan 2017. Metode *innocamp* pada dasarnya melatih *softskills* mahasiswa agar dapat, memecahkan masalah, merunut informasi secara mandiri, kreatif, inovatif, *group dynamic*, *cooperation*, *team work*, menghasilkan karya nyata yang siap diaplikasikan, dan lain-lain. Program bersifat kompetitif bagi mahasiswa, dan 80% nilai berasal dari penilaian proses.

Metode *innocamp* sebagai metode pembelajaran bertujuan utama untuk menumbuhkan ide-ide secara intensif, mengembangkan ide tersebut untuk menghasilkan inovasi dalam suatu pemecahan masalah. Metode ini juga melatih *softskills* mahasiswa terutama dalam peningkatan kerja sama dalam tim untuk memecahkan masalah atau suatu tantangan khusus. Pada dasarnya metode ini berprinsip pada "*close to practice*". Artinya, menyiapkan siswa untuk menghadapi berbagai masalah terkait dengan dunia kerja. Metode ini juga merupakan implementasi prinsip-prinsip pengajaran yang akurat dan ideal.

Mata kuliah yang dipilih untuk mengadaptasi metode *innocamp* adalah Mata Kuliah PPBSBJ. Mata kuliah ini bertujuan untuk kompetensi kepada mahasiswa agar mampu membina, mengembangkan, dan melestarikan bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Kegiatan perkuliahan meliputi pemberian teori (ceramah), diskusi, dan praktik. Namun, selama ini tujuan besar tersebut belum tercapai secara penuh karena mata kuliah ini merupakan mata kuliah teori, mahasiswa belum mencapai tahap menghasilkan inovasi untuk menyelesaikan berbagai masalah yang mengemuka seputar pengembangan, pembinaan, dan pelestarian bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Padahal berbagai masalah seputar

bahasa, sastra, dan budaya Jawa tersebut belum pernah terselesaikan secara tuntas. Beberapa masalah tersebut di antaranya adalah (1) bahasa, sastra, dan budaya Jawa terancam punah karena berkurangnya kesadaran masyarakat dalam proses pelestarian. Pengguna bahasa Jawa juga semakin berkurang, karena keluarga muda lebih banyak yang memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu untuk anak-anaknya. (2) Pembinaan bahasa, sastra, dan budaya Jawa belum efektif dan sebatas pada wacana teoretis, miskin langkah nyata yang *massive* dan membumi.

Permasalahan tersebut merupakan permasalahan yang nyata dan harus diselesaikan. Namun, selama ini *output* perkuliahan masih sedikit yang mengarah ke *output* nyata yang langsung bisa diaplikasikan dalam upaya pembinaan, pengembangan, dan pelestarian bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dan terobosan agar mahasiswa mampu menyelesaikan masalah seputar manuskrip Jawa dengan langkah konkret. *Softskills* yang baik juga diperlukan agar mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dengan solusi yang tepat dan mampu diterapkan di masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang secara terpadu dapat menemukan solusi nyata untuk bahasa, sastra, dan budaya Jawa dan sekaligus mengasah *softskills* mahasiswa sehingga *innocamp* dirasa merupakan metode yang tepat. Metode tersebut sudah dicobakan selama bertahun-tahun dan terbukti efektif meningkatkan kompetensi mahasiswa di *Aarhus Business Academy Denmark* dan layak untuk menjadi bahan rujukan dan pertimbangan untuk diadaptasikan dalam pembelajaran di pascasarjana UNY.

Metode *innocamp* sudah dimasukkan dalam silabus mata kuliah ini. Waktu efektif *innocamp* adalah 1200 menit yang disetarakan dengan 4 kali pertemuan,

yaitu pertemuan ke-6, 7, 8, dan 9. Peran serta, keaktifan, dan evaluasi dalam kegiatan *innocamp* dimasukkan pula dalam penilaian akhir mata kuliah, dengan prosentase nilai sebagai berikut: (1) proses dan tugas-tugas setara 65%, (2) *innovation camp* setara dengan 20%, dan (3) UAS setara dengan 15%

Innocamp merupakan salah satu metode inovatif yang terus-menerus dipakai dan dikembangkan di negara Eropa. Salah satu universitas yang menggunakan metode ini dalam pembelajaran adalah *Aarhus Business Academy Denmark*. Metode ini pertama kali dicobakan di Denmark pada tahun 2005 dan sampai sekarang masih digunakan (Bager, 2009). Metode ini terbukti dapat mengembangkan *softskills* mahasiswa terutama dalam hal kerja sama dalam memecahan masalah, pengorganisasian ide dan gagasan, sampai pada perwujudan produk dan metode nyata yang dapat diterapkan di masyarakat untuk memecahkan masalah (*challenge*) yang disampaikan oleh dosen dan para narasumber. *Softskills* dan metode pemecahan masalah dalam *innocamp* disesuaikan dengan kompetensi mahasiswa ketika memasuki dunia kerja (Gibb, 2006).

Beberapa prinsip dalam *innocamp* antara lain: (1) multidisiplin. Metode ini paling ideal jika berasal dari peserta dengan latar belakang disiplin ilmu yang variatif. (2) Berpikir secara horisontal dan *out of the box*. (3) Banyak bekerja dalam tim, sehingga membutuhkan pemikiran paralel agar dapat mencapai kerja sama yang kreatif dan terkoordinasi dengan baik (De Bono, 1968). (4) Berorientasi pada permasalahan yang kompleks dan mampu mengatasi ambiguitas. (5) Berorientasi pada aksi. Dengan kata lain, aksi, berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan gagasan di depan *audience* merupakan aktivitas yang mendominasi metode ini dibandingkan

dengan mendengarkan dan mengingat (Löbler, 2006). (6) Berorientasi pada masa depan dan pemecahan masalah yang terjadi di masa depan. (7) Mengedepankan sifat netral dosen maupun fasilitator.

Pada penelitian ini, mahasiswa diarahkan untuk membuat solusi tentang masalah yang muncul seputar PPBSBJ. Bahasa Jawa sampai sekarang masih digunakan sebagai sarana komunikasi masyarakat Jawa. Jumlah penutur bahasa Jawa merupakan yang terbanyak dibandingkan dengan penutur bahasa daerah lainnya. Namun, eksistensi bahasa Jawa pada masa sekarang ini mulai mencemaskan. Pemakaiannya pun berkembang, tidak lagi monolingual, tetapi multilingual. Aktivitas komunikasi dalam masyarakat multilingual tidak lagi hanya berkiblat pada budaya setempat. Akibatnya, peran bahasa daerah seperti bahasa Jawa tidak menjadi prioritas utama dalam komunikasi sehari-hari. Bahasa Jawa hanya hadir dalam komunikasi sosial terbatas, seperti keluarga dan masyarakat se-etnik.

Perubahan bahasa atau pergeseran pola berbahasa (Jawa) terjadi secara lambat laun dan dalam waktu yang sangat panjang. Pergeserannya tidak serta-merta teramati. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wardhaugh bahwa perubahan bahasa sangat sulit diobservasi, meskipun demikian perubahan akan terlihat pada bentuk-bentuk tulis yang merupakan dokumen ujaran (1988, p. 187). Perubahan bahasa teramati pada hilangnya bunyi pada satuan lingual, perubahan struktur fonem dalam satu kata atau struktur split. Perubahan tersebut biasa terjadi pada ranah fonologi. Selain perubahan tersebut, Wardhaugh (1988, p. 188) menyatakan bahwa perubahan terjadi pula pada ranah morfologi dan sintaksis. Perubahan-perubahan dalam tubuh bahasa itu sendiri disebut perubahan internal.

Perubahan bahasa dapat terjadi secara internal dan eksternal. Perubahan jenis ini diakibatkan oleh masuknya unsur-unsur bahasa lain ke tubuh bahasa tersebut. Misalnya: peminjaman kosa kata dari bahasa lain untuk memenuhi kebutuhan bahasa tersebut. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa bahasa dalam perjalanannya akan mengalami perubahan-perubahan secara perlahan, pada ranah fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan kosa kata.

Perubahan yang terus menerus memiliki dampak kurang baik terhadap pelestarian bahasa, dalam kurun waktu panjang akan menyebabkan hilangnya banyak kosa kata dalam bahasa utama akibat tergusur oleh kata-kata baru. Kondisi yang demikian, jika tidak terkendali bisa menyebabkan kematian sebuah bahasa, termasuk bahasa Jawa (Chaer & Agustina, 2004: 142; Bolinger, 1975: 33). Perubahan bahasa biasa terjadi di wilayah-wilayah yang memiliki peluang kerja tinggi bagi penduduk wilayah lain yang wilayahnya memiliki peluang kerja kecil. Peluang kerja itu menyebabkan banyak masyarakat wilayah minus menuju ke wilayah plus atau surplus peluang kerja.

Dalam masyarakat multilingual, penutur cenderung berusaha menentukan pilihan bahasa yang dianggap tepat untuk menafsir tuturan yang diterima. Fasold (1987, p. 180) menyatakan bahwa pemilihan bahasa bukan suatu yang mudah, sekadar memilih satu di antara yang dibutuhkan. Pemilihan bahasa harus dilandasi akan kebutuhan dan keterpahaman antara penutur dan mitra tutur. Ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam pemilihan bahasa, di antaranya: memilih salah satu variasi, melakukan alih kode, dan melakukan campur kode. Peristiwa alih kode dan campur kode disebabkan oleh kebutuhan komunikasi yang tidak mungkin dicukupi oleh satu bahasa saja. Akibatnya,

terjadi perubahan fitur kebahasaan bahasa utama setelah terjadi peristiwa campur kode dan alih kode. Pemilihan bahasa memiliki dampak merubah fitur bahasa dan sosiokultural.

Selain peristiwa alih kode dalam kontak bahasa, terjadi pula pergeseran bahasa. Pergeseran bahasa biasa dilakukan oleh kelompok tutur pendatang. Seorang penutur dari wilayah lain dengan bahasa akan melakukan pergeseran bahasa dari bahasa ke bahasa masyarakat yang didatangi. Pergeseran bahasa biasanya terjadi di wilayah yang mampu memberi harapan hidup, seperti kota-kota besar, salah satunya DIY. Yogyakarta merupakan wilayah yang banyak didatangi orang asing sehingga di wilayah itu mampu memunculkan peristiwa multilingual. Namun, jika bahasa setempat atau bahasa Jawa kuat, dalam arti masyarakat asli (penduduk setempat) secara konsisten tetap berbahasa Jawa dalam berbagai kegiatan hidup, tentu para pendatang akan berusaha kuat memahami bahasa Jawa.

Sebagai salah satu usaha mempertahankan bahasa setempat agar tidak terkikis oleh peristiwa pergeseran bahasa atau proses multilingual, perlu ada usaha pemertahanan bahasa. Konsep pemertahanan bahasa lebih berkaitan dengan prestise suatu bahasa di mata masyarakat pendukungnya. Ketidakterdayaan suatu bahasa minoritas untuk bertahan hidup itu mengikuti pola yang sama. Awalnya adalah kontak bahasa minoritas dengan bahasa kedua sehingga mengenal dua bahasa dan menjadi dwibahasawan. Kemudian, terjadilah persaingan dalam penggunaannya dan akhirnya bahasa asli bergeser atau punah.

Berdasarkan uraian di atas, proses pergeseran bahasa sangat menguntungkan bagi bahasa setempat jika masyarakatnya kuat. Sebaliknya, jika masyarakat tuturnya lemah justru akan terjadi peninggalan

pemakaian bahasa setempat. Hal itu yang perlu diwaspadai oleh masyarakat dan pemerintah Yogyakarta. Oleh karena itu, sudah selayaknya ketahanan bahasa Jawa benar-benar harus diperhatikan jika masyarakat DIY tidak mau kehilangan jatidiri dan terdesak budaya asing. Upaya untuk mempertahankan sebuah bahasa agar tidak mengalami pergeseran yang mengakibatkan penghilangan bahasa tidaklah mudah untuk saat ini. Hal ini diakibatkan oleh kontak bahasa yang semakin mudah akibat mobilitas penduduk yang cukup tinggi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah perencanaan matang untuk menangani masalah tersebut. Perencanaan yang dimaksud adalah kebijakan pemberian pertimbangan baik secara konseptual maupun politik untuk mengolah permasalahan bahasa pada tingkat nasional agar dapat bertahan atau berkembang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di Fakultas Bahasa dan Seni UNY pada hari Minggu, 29 April 2018 pukul 07.45-17.00 WIB. Data pada penelitian ini diperoleh dengan metode studi kepustakaan dan lapangan dengan wawancara dan kuesioner. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa *pretest* pada awal dan *post test* pada akhir siklus. Jumlah populasi penelitian ini adalah semua mahasiswa semester 2, Prodi Pendidikan Bahasa Jawa, Program Pascasarjana UNY yang mengambil Mata Kuliah PPBSBJ. Jadi populasi penelitian ini adalah 24 orang.

Data analisis secara kualitatif melalui tiga tahap yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji validitas dilakukan dengan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruksi (*construct validity*). Keberhasilan dilihat

berdasarkan pada peningkatan jumlah skor rata-rata. Keberhasilan dilihat jika 75% dari jumlah mahasiswa yang mengikuti pembelajaran telah mendapat skor ≥ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal mahasiswa dibidik dengan dua instrumen, yaitu soal *pretest* dan kuesioner praimplementasi. Dalam soal *pre test*, dilihat pola pikir mahasiswa dalam menyelesaikan suatu masalah. Berikut ini hasil analisis *pretest* yang sudah dikerjakan oleh mahasiswa.

Pertama, mahasiswa masih belum memikirkan suatu program yang mengandung *novelty* atau kebaruan. Program-program yang ditawarkan hanya merupakan program yang sudah biasa dilaksanakan oleh masyarakat, pemerintah, maupun kelompok masyarakat. Tidak ada kebaruan. Tentu saja selama ini program ini sudah dilakukan sebelumnya, dan terbukti kurang efektif. Namun, para mahasiswa masih saja menyebutkan program-program ini sebagai salah satu upaya penyelesaian masalah yaitu mengenai cara pengembangan bahasa, sastra, dan budaya Jawa.

Kedua, mahasiswa tidak berpijak pada pola pikir **saya**. Mahasiswa tidak berpikir bahwa dirinyalah yang seharusnya menjadi motor penggerak pengembangan bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Mahasiswa hanya memberikan saran-saran idealis yang **diharapkan** dikerjakan oleh orang lain. Mahasiswa tidak berpikir yang seharusnya dapat dilakukan untuk mengatasi masalah. Tidak berpikir praktis, namun sangat teoretis idealis. Mahasiswa berharap orang lain yang akan melakukan. Misalnya pembinaan guru bahasa Jawa. Mereka berpikir yang akan melakukannya adalah institusi seperti UNY dan universitas-universitas lain. Pembakuan bahasa Jawa juga diharapkan dilakukan oleh orang lain dan lembaga lain. Jawaban-

jawaban mahasiswa juga menggambarkan bahwa pembinaan bahasa, sastra, dan budaya Jawa bukanlah tanggung jawab mereka. Padahal sudah jelas bahwa mereka adalah mahasiswa Pascasarjana Prodi Pendidikan Bahasa Jawa yang secara langsung bertanggung jawab dalam pengembangan dan pelestarian bahasa, sastra, dan budaya Jawa. Lagi-lagi mahasiswa mengandalkan pemerintah untuk menyelesaikan permasalahan yang ditawarkan.

Penelitian ini memberikan perlakuan berupa implementasi metode *innocamp* yang sudah diadaptasi. Metode ini seharusnya dilakukan dengan benar-benar melakukan *camp*. Namun metode ini disederhanakan dengan mengikuti setiap langkah metode, namun dengan waktu yang diefektifkan. Jadi, implementasi metode hanya dilakukan selama satu hari, yaitu pada hari Minggu, 29 April 2018 pukul 07.45-17.00 WIB. Implementasi dilakukan pada 24 mahasiswa S-2 Prodi Pendidikan Bahasa Jawa yang mengambil Mata Kuliah Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa. Berikut ini langkah-langkah implementasi metode *innocamp*: Beberapa hal yang dilakukan dalam proses perencanaan. Dosen merencanakan tindakan yang akan dilakukan sebelum pertemuan. Sebelumnya, dosen memberikan materi terkait dengan *challenge* atau tantangan yang akan diselesaikan oleh mahasiswa. Materi terkait disampaikan selama 2 kali pertemuan. Tantangan yang akan digunakan dalam kegiatan *innocamp* yaitu: Apakah langkah nyata yang dapat Anda lakukan untuk membina, mengembangkan, menumbuhkan kecintaan dan kepedulian masyarakat secara sukarela terhadap bahasa, sastra, budaya, dan aksara Jawa di Yogyakarta? Selanjutnya memberikan penjelasan dan *technical meeting* menjelang pelaksanaan *innocamp*.

Implementasi metode dilakukan diawali dengan pemberian *pretest*. *Pretest* berbentuk *essay* sebanyak 1 soal dengan redaksional yang sama dengan soal yang akan dipakai dalam tantangan. Peneliti juga memberikan kuesioner untuk mengetahui *softskills* mahasiswa. Pada saat pelaksanaan *innocamp*, pada pukul 07.45-08.00 mahasiswa dikumpulkan dalam satu ruangan untuk mendengarkan peraturan dan tantangan yang akan dipecahkan. Pada tahap ini mahasiswa juga dibagi menjadi 5 kelompok dan diberi nama kelompok A, B, C, D, dan E. Kemudian dilangsungkan 4 empat putaran penelitian. Tabel 1 menjelaskan proses aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan.

Setiap putaran terdiri atas 3 kegiatan yaitu: (1) kerja kelompok (persiapan presentasi) didampingi fasilitator, (2) presentasi, dan (3) masukan dari fasilitator. Urutan maju presentasi diubah untuk seperti putaran. Pemenang pada babak final akan mendapatkan hadiah sebagai berikut: berturut-turut dari juara

I sebesar Rp. 500.000,-, Rp. 300.000,- dan Rp. 200.000,-.

Untuk meningkatkan *softskills*, sebanyak 24 orang mahasiswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Kemudian setiap kelompok diberi kesempatan untuk bekerja sama dari pukul 08.00-16.30. Mahasiswa tersebut bekerja untuk menemukan suatu pemecahan masalah dan kemudian mempresentasikan pemecahan masalah yang mereka tawarkan kepada fasilitator. Fasilitator memberikan masukan, kemudian mahasiswa memperbaiki usulannya. Usulan dipresentasikan sebanyak tiga kali. Presentasi terakhir dilakukan di hadapan juri untuk memilih kelompok dengan ide terbaik.

Pada saat bekerja kelompok, mahasiswa diharuskan untuk mendengarkan setiap usulan yang datang dari setiap anggota kelompok. Semua harus bersuara. Semua harus memberikan usulan. Usulan seperti apapun bentuk dan kualitasnya tetap ditampung

Tabel 1. Proses Aktivitas Mahasiswa

No	Waktu	Kegiatan	Catatan
1.	08.00-10.20	PUTARAN I	Pada presentasi putaran I, setiap grup presentasi selama 4 menit di hadapan grup yang lain. Pada putaran ini audience dan anggota kelompok lain dapat mengajukan kritik dan pertanyaan terhadap kelompok yang maju. Kelompok yang maju tidak boleh menjawab kritik dan pertanyaan. Hanya menampung masukan dan pertanyaan.
2.	10.20-14.30	PUTARAN II-III	Pada presentasi putaran II dan III ini kelompok akan mendapatkan masukan dari fasilitator untuk memperbaiki presentasi. Kelompok yang maju tidak boleh menjawab kritik dan saran.
3.	14.30-16.30	PUTARAN IV	Putaran ini merupakan putaran final. Presentasi dan ide akan dinilai oleh tiga orang juri yang telah ditunjuk. Juri harus beda dengan fasilitator. Jadi hasil penilaian juri bersifat murni. Pada putaran ini akan dipilih satu kelompok yang mendapatkan akumulasi nilai yang tertinggi.

untuk didiskusikan dalam kelompok. Setiap kelompok kemudian bekerja untuk mengolah ide. Setiap kelompok mendapatkan pengarahannya bahwa ide-ide yang dikembangkan harus ide orisinal, baru, dan bisa diimplementasikan. Bukan sekedar ide idealis yang hanya berhenti di angan-angan. Pada proses kerja kelompok, setiap kelompok akan dibimbing secara bergantian oleh fasilitator. Namun, fasilitator tidak berhak untuk mencampuri keputusan-keputusan yang dibuat oleh kelompok. Fasilitator bertugas mengarahkan dan memediasi. Gambar 1 merupakan dokumentasi ketika Bapak Herman, M. Pd. memfasilitasi salah satu kelompok peserta *innocamp*.



Gambar 1. Proses Fasilitasi oleh Fasilitator

Setelah diarahkan oleh dua orang fasilitator, setiap kelompok kemudian mempresentasikan ide-ide sesuai dengan tantangan atau masalah yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok. Fasilitator dalam proses pemberian masukan terhadap setiap kelompok, bersikap agak keras namun logis. Fasilitator akan menanyakan tentang (1) alasan suatu program dipilih oleh suatu kelompok, (2) ada/tidaknya unsur kebaruan dalam program tersebut, (3) keunggulan-keunggulan program, (4) kebermanfaatannya, (5) kemungkinan

implementasi dalam masyarakat, (6) biaya, dan lain-lain. Seluruh hal terkait dengan program yang diusulkan harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya.

Setiap kelompok *innocamp* mempresentasikan program usulannya sebanyak tiga putaran di hadapan fasilitator untuk mendapatkan kritik dan saran. Berbagai masukan didapatkan dari fasilitator. Bahkan ada fasilitator yang berperan sebagai *bad guy*. *Bad guy* berperan untuk menjatuhkan mental peserta *innocamp*, namun sekaligus sebagai pemacu semangat untuk lebih baik. Fasilitator yang lain memberikan berbagai macam masukan yang membangun.

Sesudah melewati tiga putaran presentasi dengan dihujani berbagai kritik dan saran dari fasilitator, peserta kemudian melakukan finalisasi ide dan presentasi. Ide dan presentasi final tersebut akan dipaparkan di depan dewan juri dan kelompok *innocamp* yang lain. Pada tahap ini kelompok lain pun akan terkejut, karena biasanya tidak menyangka adanya perkembangan ide dari kelompok lain. Mengingat ide-ide kelompok lain hanya dipaparkan di depan semua kelompok pada putaran I. Sedangkan pada putaran II-III kelompok lain tidak diizinkan mengikuti presentasi kelompok lain. Pada penjurian semua kelompok akan melihat presentasi kelompok yang lain.

Juri merupakan kelompok independen yang tidak mengikuti jalannya presentasi pada putaran I-III. Juri langsung menilai pada hasil dan presentasi final. Juri tidak boleh berasal dari fasilitator kelompok. Juri terdiri dari orang-orang yang memiliki bidang yang sesuai dengan tantangan atau permasalahan yang dilemparkan kepada kelompok *innocamp*. Setelah proses presentasi final, juri menentukan skor nilai masing-masing dan panitia bertugas untuk melakukan tabulasi nilai. Kriteria penilaian dalam

innocamp antara lain orisinalitas ide dan aplikasi (nilai maksimal 50); argumentasi logis (nilai maksimal 25); dan kemampuan presentasi dan PPT (nilai maksimal 25).

Setelah tiga putaran presentasi dilewati, mahasiswa diminta mengisi kembali kuesioner tentang evaluasi diri terkait *softskills* masing-masing mahasiswa. Melalui evaluasi diri yang diisi pada pra dan pasca kegiatan ini, mahasiswa mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas metode *innocamp* dalam peningkatan *softskills* mahasiswa. Melalui kegiatan *innocamp*, mahasiswa dituntut untuk merancang program sebaik mungkin, dengan waktu yang sesingkat mungkin. Sebelum tindakan dimulai, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu dan diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dalam merancang program P3 BSB Jawa. Setelah itu, mahasiswa mempresentasikan yang sudah dirancang, kemudian diberikan saran dan kritik oleh fasilitator agar lebih baik. Proses ini terbagi menjadi tiga siklus. Siklus pertama, pemaparan rencana program, siklus kedua yaitu pemaparan program tahap pertama, dan siklus ketiga pemaparan program tahap kedua atau akhir. Kegiatan *innocamp* dapat meningkatkan kemampuan *softskills* mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih interaktif dalam bekerja sama dan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya.

Angket diberikan untuk mengetahui perubahan *softskills* pada mahasiswa setelah mengikuti kegiatan *innocamp*. Setiap mahasiswa diwajibkan untuk mengisi angket dan mengukur perubahan *softskills* yang dirasakan. *Softskills* yang diukur dalam program ini berjumlah 35, yaitu: (1) kerja sistematis; (2) melanjutkan pekerjaan meskipun pernah gagal; (3) memimpin diskusi kelas; (4) mencari informasi dari berbagai sumber; (5) menemukan solusi inovatif atau kreatif; (6) serius dalam proses

belajar; (7) motivasi untuk mendapat pengetahuan; (8) bekerja sama dengan guru; (9) bekerja sama dengan teman sekelas; (10) senang ketika belajar; (11) menghormati pendapat; (12) bekerja di bawah tekanan; (13) kemampuan menghasilkan ide kreatif; (14) memilih solusi yang sesuai untuk sebuah masalah; (15) mengevaluasi pekerjaan teman sekelas; (16) kemampuan mengevaluasi diri sendiri; (17) bertanggung jawab atas pendidikan seseorang; (18) menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah; (19) bekerja mandiri; (20) kemampuan analitis; (21) kemampuan komunikasi; (22) kemampuan interdisipliner dalam menyelesaikan masalah; (23) kemampuan interdisipliner dalam kerja kelompok; (24) kemampuan belajar; (25) kemampuan jejaring; (26) kemampuan mengorganisasi; (27) kemampuan merencanakan; (28) kemampuan presentasi; (29) kemampuan menyelesaikan masalah; (30) kemampuan manajemen proyek; (31) kemampuan melaporkan; (32) kemampuan berpikir strategis; (33) kemampuan mengajar; (34) bekerja kelompok; dan (35) manajemen waktu. Tabel 2 menyajikan perubahan *softskills* setelah penerapan metode *innocamp*.

Besaran kenaikan *softskills* dilihat pada pembahasan berikut. *Pertama*, kemampuan menghasilkan ide kreatif. Pada awal siklus, mahasiswa diminta untuk menulis berbagai macam program yang berhubungan dengan pelestarian, pembinaan, dan pengembangan budaya Jawa. Hal inilah yang kemudian memunculkan ide kreatif yang berbeda-beda dari para mahasiswa. Fasilitator memandu dan memberikan kritik terhadap ide-ide mahasiswa yang sudah pernah ada dan tidak mengandung unsur kebaruan. Arahan serta kritik dan saran oleh para fasilitator ini bertujuan untuk meningkatkan aspek pokok dalam kreativitas yaitu dengan:

Tabel 2. Perubahan *Softskills* Mahasiswa Pascasarjana setelah *Innocamp*

No	Deskripsi Sikap	Tindakan		Kecenderungan Naik	
		Sebelum	Sesudah	Poin	Persentase
1	Kerja sistematis	74	83	9	9%
2	Melanjutkan pekerjaan meskipun pernah gagal	64	81	17	17%
3	Memimpin diskusi kelas	60	74	14	14%
4	Mencari informasi dari berbagai sumber	67	83	16	16%
5	Menemukan solusi inovatif/kreatif	69	86	17	17%
6	Serius dalam proses belajar	71	81	10	10%
7	Motivasi untuk mendapat pengetahuan	79	90	11	11%
8	Bekerja sama dengan guru	69	74	5	5%
9	Bekerja sama dengan teman sekelas	81	90	9	9%
10	Senang ketika belajar	71	81	10	10%
11	Menghormati pendapat	88	98	10	10%
12	Bekerja di bawah tekanan	67	83	16	16%
13	Kemampuan menghasilkan ide kreatif	60	81	21	21%
14	Memilih solusi yang sesuai untuk sebuah masalah	64	83	19	19%
15	Mengevaluasi pekerjaan teman sekelas	76	79	2	2%
16	Kemampuan mengevaluasi diri sendiri	64	76	12	12%
17	Bertanggung jawab atas pendidikan seseorang	67	76	9	9%
18	Menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah	69	79	10	10%
19	Bekerja mandiri	74	83	9	9%
20	Kemampuan analitis	62	83	21	21%
21	Kemampuan komunikasi	67	88	21	21%
22	Kemampuan interdisipliner dalam menyelesaikan masalah	62	69	7	7%
23	Kemampuan interdisipliner dalam kerja kelompok	64	76	12	12%
24	Kemampuan belajar	64	79	15	15%
25	Kemampuan jejaring	67	88	21	21%
26	Kemampuan mengorganisir	69	86	17	17%
27	Kemampuan merencanakan	71	86	15	15%
28	Kemampuan presentasi	64	79	15	15%
29	Kemampuan menyelesaikan masalah	64	81	17	17%
30	Kemampuan manajemen proyek	60	76	16	16%
31	Kemampuan melaporkan	62	79	17	17%
32	Kemampuan berpikir strategis	64	79	15	15%
33	Kemampuan mengajar	69	79	10	10%
34	Bekerja kelompok	67	86	19	19%
35	Manajemen waktu	64	86	21	21%
Jumlah Poin		2176	2623		

meningkatkan kemampuan kognitif dalam persepsi, atensi, ingatan, imajiner, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan,

dan pemecahan masalah; menemukan dan menciptakan sesuatu baru, menggabungkan gagasan-gagasan sehingga menemukan

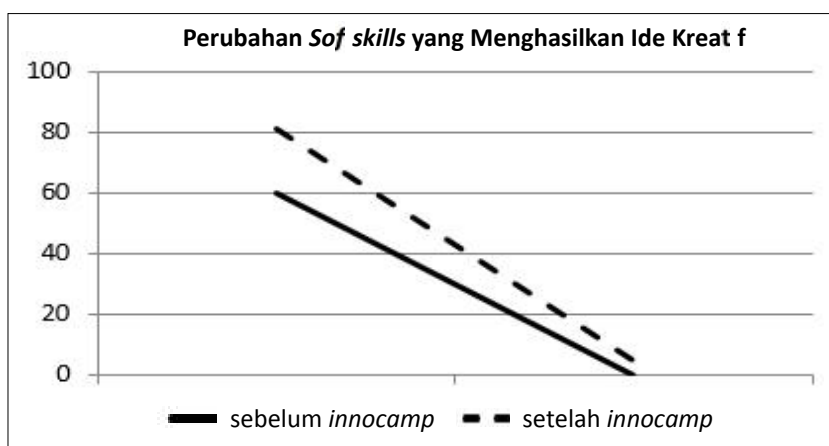
kombinasi baru; dan menciptakan produk baru dengan nilai lebih daripada produk yang pernah ada (Supriyatno, 2014). Semua ide disaring dari berbagai sudut, bahkan apapun ide yang sudah ada di internet dianggap bukan lagi ide baru sehingga mahasiswa harus berusaha keras untuk menemukan dan mengembangkan ide yang benar-benar orisinal. Terjadi peningkatan skor kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan ide kreatif melalui *innocamp*, dari skor 60 naik menjadi 81. Kenaikannya cukup besar yaitu selisih 21 poin. Bagan setelah mengikuti kegiatan *innocamp* dapat dilihat pada Gambar 2.

Kedua, kemampuan analitis. Melalui metode *innocamp*, mahasiswa diarahkan untuk melatih kemampuan analitis. Mahasiswa tidak bisa tergesa-gesa dalam menemukan solusi untuk tantangan yang diberikan. Hal ini dikarenakan tantangan bersifat sangat luas, dan tidak mungkin diselesaikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, dalam menyelesaikan tantangan, mahasiswa harus mampu menganalisis terlebih dahulu tantangan yang diberikan dan mampu fokus dalam satu hal yang merupakan salah satu cara penyelesaian masalah. Arahannya fasilitator dalam penyelesaian masalah adalah dengan membagi-

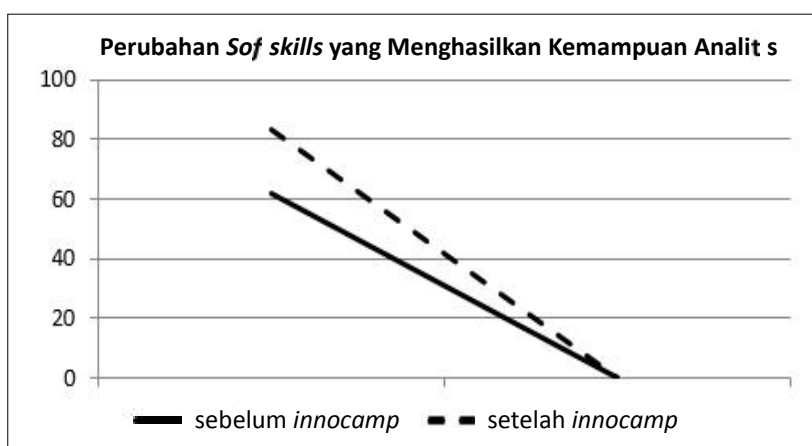
bagi langkah-langkah penerapan metode dalam beberapa zona. Tiap zona merupakan langkah-langkah analisis tantangan. Langkah yang diterapkan ini sejalan dengan pendapat Kratwohl (Winarti, 2015) yang menyatakan bahwa dalam menganalisis diperlukan proses: (a) membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, (b) mengenali faktor sebab dan akibat dari skenario, dalam *innocamp* disebut sebagai tantangan, dan (c) mengidentifikasi/merumuskan tantangan sehingga dapat memperoleh pemecahan tantangan yang tepat dan inovatif.

Mahasiswa membutuhkan kemampuan analisis yang tinggi. Mahasiswa harus dapat menganalisis program agar dapat berjalan, dampak baik dan buruknya, serta hal lainnya. Oleh karena itu, kemampuan analitis mahasiswa dapat meningkat. Semula skor dari *softskills* tersebut adalah 62, naik menjadi 83. Jika dihitung, kenaikannya adalah 21 poin atau 21%. Kenaikan skor setelah mengikuti kegiatan *innocamp* jika dilihat pada Gambar 3.

Ketiga, kemampuan komunikasi. Komunikasi merupakan proses interaksi antara dua orang atau lebih dengan tujuan pesan dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 2. Bagan 1 tentang Perubahan *Softskills* yang Menghasilkan Ide Kreatif

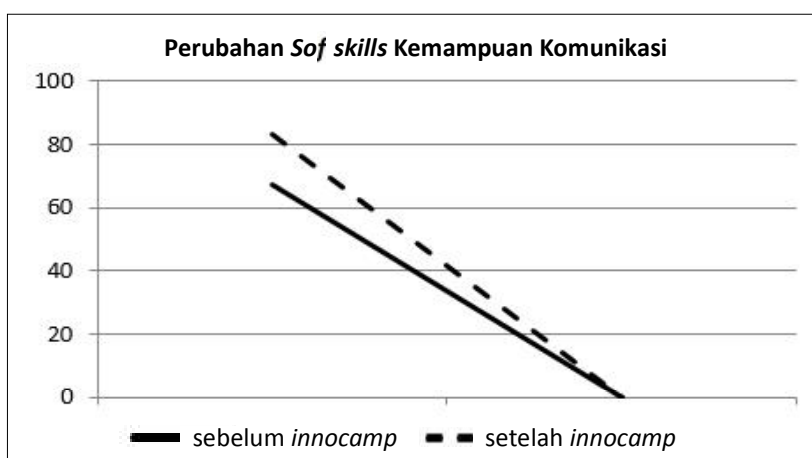


Gambar 3. Bagan tentang Perubahan *Softskills* Kemampuan Analitis

Melalui metode *Innocamp*, mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk melakukan diskusi penyelesaian tantangan. Diskusi terbukti dapat meningkatkan kemampuan komunikasi. Pada tahap ini fasilitator tetap mengarahkan proses diskusi mahasiswa. Fasilitator mengarahkan mahasiswa untuk memberikan alasan, komentar, maupun pernyataan. Fasilitator menjaga diskusi tetap dalam jalur dan memberikan rangsangan-rangsangan baru dalam diskusi. Pada tahap ini fasilitator diharapkan dapat menempatkan diri pada tingkat pemahaman mahasiswa (Hadimani,

2014). Pernyataan bahwa diskusi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi terbukti pada beberapa penelitian yang sudah dilakukan dengan berbagai metode yang di dalamnya menggunakan diskusi sebagai salah satu proses penerapan metode (Ningrum, 2016; Wangsa, Suyana, I., Amalia, L., & Setiawan, 2017; Prastyo, 2016).

Pada penerapan metode *innocamp* peserta diharuskan berdiskusi dan melakukan empat kali presentasi di depan fasilitator. Tugas yang diberikan harus dikerjakan secara kelompok. Semua anggota kelompok harus ikut berperan



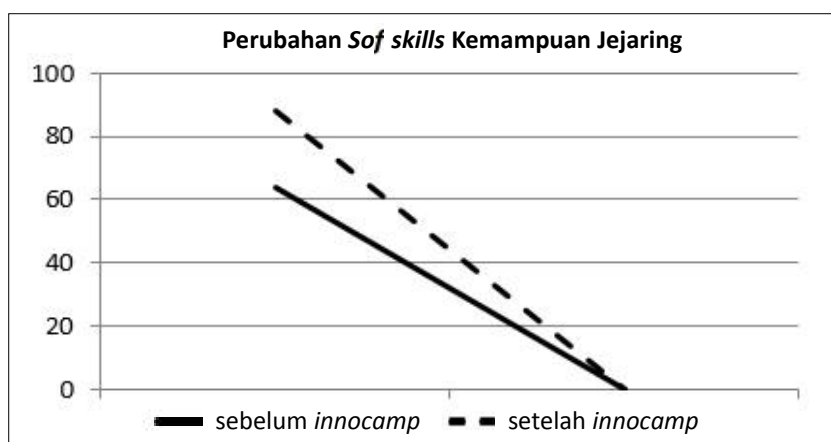
Gambar 4. Bagan Perubahan *Softskills* Kemampuan Komunikasi

serta menyumbangkan ide dan gagasannya. Mahasiswa berusaha menjaga komunikasi dengan baik, agar ide yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Hal inilah yang menyebabkan kemampuan komunikasi mahasiswa semakin meningkat dari skor 67 menjadi 88. Skor tersebut naik 21 poin atau 21%. Bagan setelah mengikuti kegiatan *innocamp* dapat dilihat pada Gambar 4.

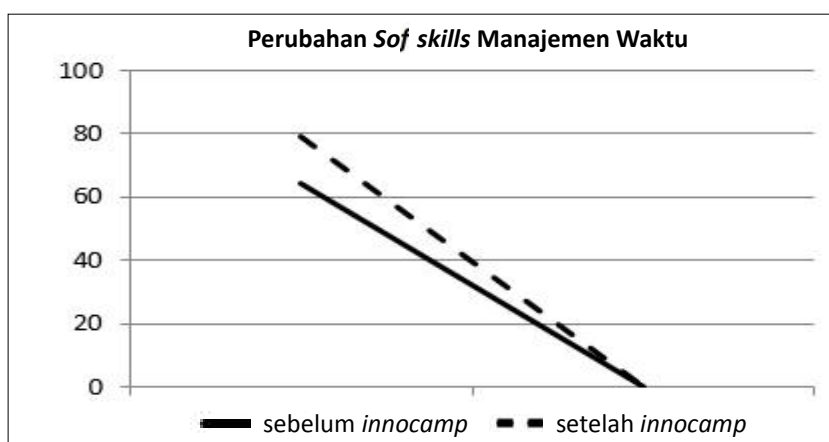
Keempat, kemampuan jejaring. Kemampuan jejaring pada masa sekarang ini memiliki peran yang sangat penting dalam peningkatan inovasi (Nurhajati, 2010). Jejaring pada dasarnya merupakan bentuk kerja sama yang saling menguntungkan. Pada penerapan metode *innocamp*, mahasiswa diharuskan memanfaatkan jejaring dalam penyelesaian suatu masalah agar penyelesaian masalah dapat tepat sasaran. Pada penerapan metode, mahasiswa dilatih untuk memanfaatkan jejaring yang berupa jejaring sosial yang ada di sekitar mahasiswa, baik teman sejawat, keluarga, dan lain-lain yang dianggap mampu memberi masukan dan saran penyelesaian masalah. Selain itu, mahasiswa juga dapat memanfaatkan ahli bahasa, sastra, dan budaya Jawa yang dapat dihubungi sebagai narasumber. Narasumber sudah ditunjuk oleh peneliti. Mahasiswa juga diberi kesempatan untuk memanfaatkan internet sebagai sumber

informasi dalam penyelesaian tantangan. Pada intinya, jejaring digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan program yang dirancang. Melalui kegiatan *innocamp*, mahasiswa dilatih untuk lebih aktif menggunakan jejaring. Pada akhir kegiatan, kemampuan jejaring yang semula 67 menjadi 88, naik 21 poin. Kenaikan kemampuan jejaring setelah mengikuti kegiatan *Innocamp* disajikan pada Gambar 5.

Kelima, manajemen waktu. Manajemen waktu adalah *skills, tools*, dan kemampuan melakukan hal yang benar pada waktu yang benar dengan usaha minimal dan sumber daya minimal, efektif dan efisien sehingga tujuan dan nilai-nilai personal yang diprioritaskan bisa tercapai (Gea, 2014). Pada penerapan metode *innocamp*, mahasiswa dilatih dengan mentaati batas waktu yang sangat ketat. Setiap kegiatan yang dilakukan diatur sesuai waktu, dan tidak ada perpanjangan waktu dengan alasan apapun. Beberapa hal yang diatur dengan ketat dalam *innocamp* yaitu: panjang waktu diskusi, batas waktu penggunaan internet, pengaturan waktu untuk wawancara dengan narasumber, batasan ketat waktu presentasi, dan batasan waktu penyelesaian tantangan. Dengan waktu



Gambar 5. Bagan Perubahan *Softskills* Kemampuan Jejaring



Gambar 6. Bagan Perubahan Softskills Manajemen Waktu

yang singkat, mahasiswa harus mampu menyusun rancangan program menjadi program yang benar-benar matang dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan adanya *innocamp*, kemampuan untuk memajemen agar efisien mengalami peningkatan. Mahasiswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu dengan hasil yang baik. Peningkatan skor *softskills* manajemen waktu yang semula 64 menjadi 86, mengalami peningkatan poin sebesar 22 atau 22%. Gambar 6 menyajikan bagan setelah mengikuti kegiatan *innocamp*.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. *Pertama*, gambaran umum implementasi metode *innocamp* adalah dengan pembentukan kelompok, pemberian tantangan atau masalah, tiga putaran presentasi, dan satu putaran final. Kategori penilaian dengan mempertimbangkan orisinalitas ide, logika argumentasi, dan penampilan presentasi. *Kedua*, berdasarkan penelitian terbukti bahwa metode *innocamp* efektif untuk meningkatkan kemampuan *softskills* mahasiswa. Hal ini terbukti berdasarkan pengujian hipotesis, didapatkan hasil nilai *sig.* 0,000 atau nilai *sig*<0,05. Simpulan pengujian hipotesis tersebut adalah

menolak H_0 artinya ada perbedaan *softskills* sebelum dan sesudah diterapkan metode *innocamp*. Jadi metode *innocamp* dapat meningkatkan kemampuan *softskills* pada mahasiswa S2. Hal ini dapat dilihat pada selisih nilai logit sebelum dan sesudah penerapan metode *innocamp* -2.78714. Artinya, nilai sesudah penerapan metode *innocamp* lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkan metode *innocamp*. *Ketiga*, berdasarkan analisis data, didapatkan pula kenaikan rata-rata nilai *softskills* mahasiswa jika dibandingkan dengan sebelum penerapan metode *innocamp*. Nilai rata-rata *softskills* semula adalah 67,80 dan meningkat menjadi 81,70.

DAFTAR PUSTAKA

- Bager, T. (2009, Februari). *The camp for entrepreneurship teaching*. Makalah dipresentasikan dalam EFMD Conference. Barcelona, Spanyol.
- Bolinger, D. (1975). *Aspect of language*. New York: Harcourt Brace Jovanovik.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Penerbit PT Rineka Cipta.
- De Bono, E. (1968). *New think: The use of lateral thinking in the generation of new ideas*. New York: Basics.
- Fasold, R. (1987). *The Sociolinguistics of society*. England: Blackwell Publishers.

- Gea, A. A. (2014). Time management: Menggunakan waktu secara efektif dan efisien. *Jurnal Humaniora*, 5(2), 777-785.
- Gibb, A. (2006). *Towards the entrepreneurial university. Entrepreneurship education as a lever for change*. Birmingham: NCGE Policy Paper Series.
- Hadimani, C. P. (2014). Effectiveness of small group discussion sessions in teaching biochemistry for undergraduate medical students. *South East Asian Journal of Medical Education*, 8(1), 77-81.
- Löbler, H. (2006). Learning entrepreneurship from a constructivist perspective. *Technology Analysis & Strategic Management*, 18(1), 19-38.
- Ningrum, R. K. (2016, Oktober). *Meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa menggunakan problem based learning berbasis flexible mathematical thinking*. Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang. UNNES, Semarang.
- Nurhajati, T. (2010). Model pengembangan kinerja organisasi melalui kualitas jejaring, kualitas kepercayaan dan inovasi. *Jurnal EKOBIS*, 11(2), 469-477.
- Prastyo, H. (2016). Peningkatan kemampuan komunikasi dan percaya diri peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning pada materi konsep virus. Dalam *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII* (pp. 69-74), Universitas Terbuka Convention Center, Banten.
- Supriyatno, B. (2014). Daya inovasi dan kreativitas produk dalam pengembangan usaha kripik tempe di Kabupaten Ngawi. *Media Prestasi*, 13(1), 65-71.
- Wangsa, P. G., Suyana, I., Amalia, L., & Setiawan, A. (2017). Upaya meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemahaman konsep siswa melalui pembelajaran inkuiri berbantu teknik TSTS (Pada materi gerak lurus di SMAN 6 Bandung). *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2(2), 27-31.
- Wardhaugh, R. (1988). *An introduction to sociolinguistics*. New York: Basil Blackwell.
- Winarti. (2015). Profil kemampuan berpikir analisis dan evaluasi mahasiswa dalam mengerjakan soal konsep kalor. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 19-24.