



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**STRATEGI PENDIDIKAN *SOFT SKILL* BERBASIS MEDIA
SOSIAL UNTUK MAHASISWA**

TUGAS AKHIR

**SILMI RIZQI RAMADHANI
0110117017**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
DEPOK
MARET 2021**



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**STRATEGI PENDIDIKAN *SOFT SKILL* BERBASIS MEDIA
SOSIAL UNTUK MAHASISWA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer

**SILMI RIZQI RAMADHANI
0110117017**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
DEPOK
MARET 2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**



Nama : Silmi Rizqi Ramadhani

NIM : 0110117017

Tanda Tangan :

Tanggal : 01 MARET 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Silmi Rizqi Ramadhani

NIM : 0110117017

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : STRATEGI PENDIDIKAN *SOFT SKILL* BERBASIS
MEDIA SOSIAL UNTUK MAHASISWA

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

(Amalia Rahmah, S.T., M.T)

Penguji 1

Penguji II

STT - NF

(Yekti Wirani, S.T., M.T.I)

(Suhendi, S.T, MM.SI)

Ditetapkan di :

Tanggal :

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Lukman Rosyidi, ST., MM., MT, selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Amalia Rahmah selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang terus membimbing, mendukung dan membersamai penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Yekti Wirani, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji 1 saya yang sudah membimbing dan memberi masukan agar penulisan ilmiah saya lebih baik lagi.
6. Bapak Suhendi, S.T, MM.SI selaku Dosen Penguji II yang turut serta membimbing dan memberi masukan terkait penulisan ilmiah saya.
7. Bapak Fachri Tanjung dan Ibu Yessy selaku Dosen mata kuliah *soft skill* yang telah membantu dan membimbing penulis dalam mencari data seputar *soft skill*.
8. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.

9. Responden dari mahasiswa angkatan 2018-2020 yang telah membantu meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi tugas Akhir saya.
10. Kak Chairin Nashrillah yang telah membantu saya dalam berdiskusi mengenai topik Tugas Akhir saya.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 khususnya Sistem Informasi 2017 yang telah kebersamai selama 3.5 tahun berjuang menuntut ilmu bersama hingga akhir.
12. Super Junior, Girls Generation, Aespa, Day6, Hoppipolla, dan Nakamoto Yuta atas karya-karyanya yang selalu menginspirasi sehingga membantu penulis untuk mengerjakan Tugas Akhir ini dengan bersemangat.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

STT - NF Depok, 01 Maret 2021

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silmi Rizqi Ramadhani

NIM : 0110117017

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“STRATEGI PENDIDIKAN *SOFT SKILL* BERBASIS MEDIA SOSIAL
UNTUK MAHASISWA”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

STT - NF

Dibuat di :

Pada tanggal :

Yang menyatakan

(Silmi Rizqi Ramadhani)

ABSTRAK

Nama : Silmi Rizqi Ramadhani
NIM : 0110117017
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Strategi Pendidikan *Soft Skill* Berbasis Media Sosial Untuk Mahasiswa

Di lingkungan perguruan tinggi, proses pembelajaran yang terjadi terdiri dari dua cara. Pertama, pembelajaran yang menggunakan *hard skill*, yakni lebih menekankan pada pembangunan intelektual yang langsung pada permasalahan. Kedua, pembelajaran *soft skill*. Pelajaran yang diberikan saat di perguruan tinggi lebih condong pada keterampilan teoritik mengakibatkan kebanyakan mahasiswa mementingkan *hard skill* dalam belajar, Kurangnya pendidikan *soft skill* pada mahasiswa menyebabkan mereka hanya pandai menghafal pelajaran dan sudah merasa sukses dengan mempunyai keterampilan. Bukan berarti *hard skill* tidak di butuhkan oleh mahasiswa, tetapi keduanya harus berjalan bersamaan. Pada pendidikan *soft skill* untuk mahasiswa, biasanya diajarkan melalui tatap muka langsung dengan pengajar di perguruan tinggi. Melihat data hasil *survei WeAreSocial.net dan Hootsuite* per Januari 2018 yang menyebutkan bahwa Indonesia sebagai pengguna aktif Instagram dan Twitter terbesar di dunia, Penggunaan media sosial *Instagram* sebagai metode pembelajaran dapat dikatakan sebagai peluang bahwa media sosial juga dapat digunakan untuk pendidikan *soft skill* terutama pendidikan *soft skill* informal contohnya pembentukan karakter. Penelitian ini mengevaluasi pendidikan *soft skill* saat ini dengan menggunakan rumus *skala likert*. Lalu dari hasil evaluasi tersebut di dapat sebuah rekomendasi strategi pendidikan *soft skill* untuk mahasiswa menggunakan media sosial.

Kata kunci : Soft skill, strategi, media sosial, instagram, skala likert

ABSTRACT

Name : Silmi Rizqi Ramadhani
NIM : 0110117017
Study Program : Information System
Title : Social Media-Based Soft Skills Education Strategy For
Students

In a college environment, the learning process consists of two ways. First, learning that uses hard skills, namely more emphasis on intellectual development that is directly on the problem. Second, soft skills learning. Lessons given while in college are more inclined to theoretical skills resulting in most students attach importance to hard skills in learning, Lack of soft skills education in students causes them to be only good at memorizing lessons and already feel successful by having skills. Not that hard skills are not needed by students, but both must run simultaneously. In soft skills education for students, it is usually taught face-to-face with teachers in universities. Looking at the data of WeAreSocial.net and Hootsuite survey results as of January 2018 which states that Indonesia as the largest active user of Instagram and Twitter in the world, the use of Instagram social media as a learning method can be said as an opportunity that social media can also be used for soft skills education, especially informal soft skills education such as character building. This study evaluates current soft skill education using the likert scale formula. Then from the evaluation results can be a recommendation of soft skills education strategy for students using social media.

Keywords : Soft skills, strategy, social media, instagram, likert scale

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar belakang..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.3.1 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.3.2 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.4 Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II KAJIAN LITERATUR | 6 |
| 2.1 Soft Skill | 6 |
| 2.2 Pendidikan..... | 6 |
| 2.1.2 Pendidikan Soft Skill..... | 6 |
| 2.3 Media Sosial..... | 6 |
| 2.3.1 Instagram..... | 7 |
| 2.3.2 Twitter..... | 7 |
| 2.3.3 WhatsApp..... | 8 |
| 2.4 <i>Skala Likert</i> | 8 |
| 2.5 Komponen Pembelajaran | 9 |
| 2.6 Penelitian Terkait | 9 |
| BAB III | 12 |
| METEDOLOGI PENELITIAN | 12 |
| 3.1 Tahapan Penelitian | 12 |

| | |
|--|-----------|
| 3.1.1 Studi Pendahuluan: | 13 |
| 3.1.2 Mengumpulkan Data dan Informasi: | 13 |
| 3.1.3 Analisis Data dan Informasi:..... | 14 |
| 3.1.3 Penyusunan Kuisisioner Evaluasi:..... | 14 |
| 3.1.4 Pengolahan Kuisisioner Evaluasi..... | 14 |
| 3.1.6 Evaluasi dan Perancangan Strategi: | 14 |
| 3.1.7 Pembuatan <i>Mockup</i> | 14 |
| 3.1.8 Kesimpulan dan Saran | 15 |
| 3.2 Rancangan Penelitian | 15 |
| 3.2.1 Solusi Pemecahan Masalah..... | 15 |
| 3.2.2 Jenis Penelitian..... | 15 |
| 3.2.3 Metode Pengumpulan Data | 15 |
| 3.2.4 Lingkungan Pengembangan | 16 |
| BAB IV ANALISIS PENELITIAN..... | 17 |
| 4.1 Pembentukan Karakter | 17 |
| 4.2 Media Sosial..... | 19 |
| 4.3 Analisis Kuisisioner Evaluasi | 21 |
| 4.4 Hasil Analisis Kuisisioner | 26 |
| 4.4.1 Hasil Analisis Komponen Evaluasi Pembelajaran Mahasiswa..... | 26 |
| 4.4.2 Hasil Analisis Komponen Media Sosial | 28 |
| 4.4.3 Hasil Analisis Komponen Dosen/Pendidik..... | 31 |
| 4.4.4 Hasil Analisis Komponen Materi Pembelajaran..... | 32 |
| 4.4.5 Hasil Analisis Komponen Mahasiswa | 33 |
| BAB V PERANCANGAN STRATEGI..... | 34 |
| 5.1 Perancangan Strategi..... | 34 |
| 5.2 Perancangan <i>Mockup</i> Realisasi | 40 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | 47 |
| 6.1 Kesimpulan..... | 47 |
| 6.2 Saran..... | 47 |
| DAFTAR PUSTAKA | 48 |
| LAMPIRAN | 50 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 Tahapan Penelitian | 12 |
| Gambar 4.1 <i>7 Habits Of Highly Effective People</i> by Stephen R. Covey | 18 |
| Gambar 4.2 Presentase mahasiswa yang memiliki akun <i>instagram</i> | 19 |
| Gambar 4.2 Presentase mahasiswa yang memiliki akun <i>twitter</i> | 20 |
| Gambar 4.2 Fitur <i>instagram</i> yang paling sering dipakai | 21 |
| Gambar 4.3 Rumus skor observasi | 25 |
| Gambar 4.3 Skala hasil uji kelayakan | 26 |
| Gambar 5.2 Desain <i>mockup</i> konten sederhana dengan <i>instagram story</i> | 40 |
| Gambar 5.2 Desain <i>mockup</i> konten pembelajaran pada <i>feeds instagram</i> | 41 |
| Gambar 5.2 Desain <i>posdig challenge</i> mahasiswa | 42 |
| Gambar 5.2 Desain <i>posdig</i> yang sudah di <i>upload</i> ke <i>Instagram</i> | 42 |
| Gambar 5.2 Desain <i>mockup</i> pembelajaran dengan <i>quiz sticker</i> | 43 |
| Gambar 5.2 Desain <i>mockup</i> yang memanfaatkan <i>question sticker</i> | 44 |
| Gambar 5.2 Desain <i>mockup</i> yang memanfaatkan <i>polling sticker</i> | 45 |
| Gambar 5.2 Desain <i>mockup</i> yang memanfaatkan fitur <i>highlight</i> | 46 |

STT - NF

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.4 <i>Skala Likert</i> | 8 |
| Tabel 2.5 Penelitian Terkait | 10 |
| Tabel 4.3 Pertanyaan Kuisisioner Evaluasi | 22 |
| Tabel 4.4.1 Hasil Analisis Komponen Pembelajaran Mahasiswa..... | 26 |
| Tabel 4.4.2 Hasil Analisis Komponen Media Sosial | 28 |
| Tabel 4.4.3 Hasil Analisis Komponen Dosen/Pendidik..... | 31 |
| Tabel 4.4.4 Hasil Analisis Komponen Materi Pembelajaran..... | 32 |
| Tabel 4.4.5 Hasil Analisis Komponen Mahasiswa | 33 |
| Tabel 5.1 Faktor Kesuksesan Pendidikan <i>Soft skill</i> Saat ini | 34 |
| Tabel 5.1 Faktor Penghambat Pendidikan <i>Soft skill</i> | 35 |
| Tabel 5.1 Rekomendasi Strategi | 36 |
| Tabel 5.1 Mapping | 38 |

STT - NF