

**PENGARUH PELAKSANAAN MAGANG MBKM SECARA *DARING*  
TERHADAP *SOFT SKILL* MAHASISWA DI KOP  
SEMUA MURID SEMUA GURU (SMSG)**

**(Skripsi)**

**Oleh :**

*Annisa Ghina Istighfarany*

1816031010



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## ABSTRAK

### PENGARUH PELAKSANAAN MAGANG MBKM SECARA *DARING* TERHADAP *SOFT SKILL* MAHASISWA DI KOP SEMUA MURID SEMUA GURU (SMSG)

Oleh

ANNISA GHINA ISTIGHFARANY

*Pandemic covid 19* dan kebijakan baru Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) membuat perubahan di berbagai sektor yang ada di Indonesia, salah satunya pada sektor pendidikan mengenai pelaksanaan magang atau praktek kerja lapangan (PKL) yang dilakukan secara *daring*. Magang Bersertifikat – Kampus Merdeka (MBKM), merupakan sebuah kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan semangat mahasiswa agar mampu menguasai berbagai keilmuan yang berguna dalam menunjang kemampuan pada diri sebelum memasuki dunia kerja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pelaksanaan Magang MBKM Secara *Daring* Terhadap *Soft Skill* Mahasiswa di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG). Penelitian ini menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan tipe penelitian berupa kuantitatif yang menggunakan populasi sebanyak 369 mahasiswa, dan yang dijadikan sampel sebanyak 79 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan penyebaran kuesioner. Hasil penelitian didapatkan bahwa adanya pengaruh pelaksanaan magang MBKM secara *daring* terhadap *softskill* mahasiswa di Semua Murid Semua Guru (SMSG). Hal ini dikarenakan adanya pemenuhan persepsi mahasiswa yang tertuang dalam lima konstruk pada TAM yang mampu memberikan pengaruh terhadap 7 *softskill* mahasiswa yang menjadi indikator dari penelitian ini yaitu berupa manajemen waktu, manajemen emosi, keterampilan komunikasi, keterampilan kepemimpinan, etika, dan kemampuan dalam melakukan kegiatan bersama tim.

**Kata kunci:** pengaruh, pelaksanaan magang *daring*, *soft skill* mahasiswa.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF ONLINE MBKM INTERNSHIP IMPLEMENTATION ON STUDENT SOFTSKILLS IN THE HEAD OF ALL STUDENTS OF ALL TEACHERS (SMSG)**

**By**

**ANNISA GHINA ISTIGHFARANY**

*The Covid-19 pandemic and the new policy of the Implementation of Community Activity Restrictions (PPKM) have made changes in various sectors in Indonesia, one of which is the education sector regarding the implementation of internships or fieldwork practices (PKL) which are carried out online. Certified Internship – Kampus Merdeka (MBKM), is a policy from the Minister of Education and Culture which aims to increase the enthusiasm of students to be able to master various sciences that are useful in supporting their abilities before entering the world of work. This study aims to determine the Effect of Online MBKM Internship Implementation on Student Soft Skills at KOP All Students All Teachers (SMSG). This research uses the theory of technology acceptance model (TAM) with a quantitative type of research that uses a population of 369 students, and a sample of 79 students. Data collection techniques are carried out by means of observation and dissemination of questionnaires. The results of the study found that there was an influence of the implementation of the MBKM internship online on student soft skills in All Students of All Teachers (SMSG). This is due to the fulfillment of student perceptions contained in five constructs in TAM which are able to influence 7 student soft skills which are indicators of this research, namely in the form of time management, emotional management, communication skills, leadership skills, ethics, and the ability to carry out activities with the team.*

**Keywords:** *influence, implementation of online internships, student soft skills.*

**PENGARUH PELAKSANAAN MAGANG MBKM SECARA *DARING*  
TERHADAP *SOFT SKILL* MAHASISWA DI KOP  
SEMUA MURID SEMUA GURU (SMSG)**

Oleh

*Annisa Ghina Istighfarany*

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH PELAKSANAAN MAGANG  
MBKM SECARA *DARING* TERHADAP  
*SOFT SKILL* MAHASISWA DI KOP  
SEMUA MURID SEMUA GURU (SMSG)**

**Nama Mahasiswa** : **Annisa Ghina Istighfarany**

**Nomor Pokok Mahasiswa** : **1816031010**

**Program Studi** : **Ilmu Komunikasi**

**Fakultas** : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**1. Komisi Pembimbing**

**Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si**  
**NIP. 19800728 200501 2 001**

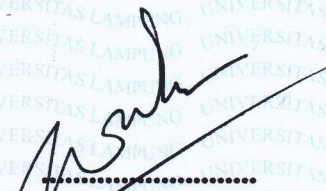
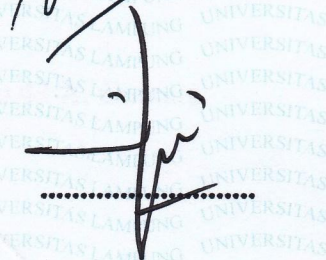
**2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

**Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si**  
**NIP. 19800728 200501 2 001**

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si**

  
.....  
  
.....

**Penguji Utama : Dr. Nina Yudha Aryanti, M.Si.**

**2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**  
**NIP. 19610807 198703 2 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Oktober 2022**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Annisa Ghina Istighfarany  
NPM : 1816031010  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Alamat : Jln. Purnawirawan 7, Gg. H. Latif, No 43 A, Gunung  
Terang, bandar Lampung  
No. Handphone : 081368327797

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Pelaksanaan Magang MBKM Secara *Daring* Terhadap *Soft Skill* Mahasiswa di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG)**” adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 04 Oktober 2022  
Yang membuat pernyataan,



Annisa Ghina Istighfarany  
NPM. 1816031010

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Annisa Ghina Istighfarany, lahir di Purbolinggo Lampung Timur, 28 April 2000. Penulis merupakan putri pertama dari Bapak H. M. Toha Maksun, S.Pt dan Ibu Hj. Sri Sunarti, S.Sos dan memiliki dua adik yaitu Bima Najib Alghiffary dan Chairany Latifa Zahra. Penulis menempuh pendidikan formal di MI Pondok Pesantren Qodratullah Palembang pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan di MTs / DMP Yayasan Perguruan Diniyyah Putri Lampung pada tahun 2012, dan masa pendidikan menengah penulis di tutup dengan menempuh pendidikan di MA / KMI Yayasan Perguruan Diniyyah Putri Lampung pada tahun 2015. Penulis lalu melanjutkan studi sebagai mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN pada tahun 2018.

Semasa menjadi mahasiswa, penulis aktif di berbagai organisasi internal dan eksternal kampus, pada internal antara lain sebagai Koordinator Akhwat Mahasiswa Penghafal Quran (MPQ) Universitas Lampung periode 2021, anggota bidang Jurnalistik HMJ Ilmu Komunikasi Universitas Lampung periode 2019, anggota Forum Studi Pengembangan Islam (FSPI) FISIP Universitas Lampung bidang BBQ (Bina Baca Quran) periode 2020-2021. Sedangkan untuk eksternal antara lain sebagai volunteer Forum Indonesia Muda (FIM) regional Lampung divisi perencanaan dan pelaksanaan program periode 2022, *awardee* Kursus Bahasa Inggris Beasiswa Penghafal Quran (BHQ) di Just Speak Indonesia. Penulis juga ikut berpartisipasi dalam program baru Kemendikbud yaitu Kampus Merdeka-Merdeka Belajar dengan menjadi pengajar muda di SDN 2 Taman Fajar, Kabupaten Lampung Timur selama tiga (3) bulan pada tahun 2022, lalu pada program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka (MBKM) dengan menjadi *program officer* di Dampak Sosial Indonesia (DSI) selama enam (6) bulan. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tanjung Inten, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur pada tahun 2021.



## MOTTO

*“Semakin banyak mengaji Al-Quran, maka semakin banyak pula Allah bantu segala urusan dan hajatmu serta mendoakan kebaikan untuk orang lain adalah caramu mendoakan untuk dirimu sendiri.”*

**-Annisa Ghina Istighfarany.**

## PERSEMBAHAN

**Pertama**, untuk diri saya sendiri sebagai apresiasi dari keberhasilan berjuang melawan ego, berjuang untuk tetap istiqomah dalam bersabar hingga berada ditahap akhir ini dalam menyelesaikan skripsi dan sebagai bekal untuk melanjutkan studi selanjutnya.

**Kedua**, untuk Papa (H. M. Toha Maksum, S.Pt), Mama (Hj. Sri Sunarti, S.Sos) dan Simbok (Hj. Suratemi) tercinta, tersayang, terkasih yang senantiasa memberikan keridhoanya, keikhlasannya, semangatnya, kasih sayang dan kesabarannya dalam mendoakan dan mendukung segala hal bagi penulis hingga mampu menyelesaikan studi strata satu ini.

**Ketiga**, untuk adik-adik penulis yaitu Abang Bima Najib Alghiffary dan Adek Chairany Latifa Zahra yang senantiasa memberikan semangat dan pengingat dalam proses membahagiakan orangtua dan selalu membantu dalam memberikan senyuman disetiap momen.

## SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pelaksanaan Magang MBKM Secara Daring Terhadap Soft Skill Mahasiswa Di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG)”** sebagai salah satu syarat meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan dalam menyelesaikannya. Namun penulis tetap berusaha semaksimal mungkin untuk bisa menyelesaikan hingga akhir. Tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi, dan semangat dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing skripsi yang selalu menjadi sosok mentor bagi penulis, memberikan ilmu, pengalaman, kesediaan, kesabaran, dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan, arahan, saran ataupun kritik selama proses bimbingan skripsi kepada penulis.
3. Bapak Toni Wijaya, S.Sos.,M.A., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.

4. Ibu Dr. Nina Yudha Aryanti, M.Si selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan arahan, kritik, saran dan tanggapan sehingga penulis mendapatkan tambahan ilmu dan wawasan baru dalam menyelesaikan skripsi dengan lancar.
5. Bapak Vito Frasetya, S.Sos.,M.Si., selaku dosen pembimbing akademik. Terima kasih atas bimbingan, motivasi dan kerjasama Bapak baik dalam perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
6. Seluruh Dosen, staf, administrasi dan karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung yang telah banyak membantu penulis selama kuliah sampai saat ini, khususnya kepada Mas Redi, Bu Is, dan Mas Tur.
7. Kedua orang tuaku Papa H. M.Toha Maksum, S.Pt, Mama Hj. Sri Sunarti, S.Sos, dan nenekku Simbok Hj. Suratemi yang selalu menjadi motivator, pengingat, pahlawan, malaikat tanpa sayap dan jembatan kemudahan bagi penulis melalui semangat dan doa yang tidak pernah terputus untuk bisa menghadapi seninya kehidupan dan menyelesaikan perkuliahan menuju masa depan yang lebih baik. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan, keberkahan, kelancaran, dan kemudahan dalam segala urusan dunia akhirat dan bisa menyaksikan betapa hebatnya kalian dalam mendidik dan mensupport anak-anakmu untuk menjadi anak yang sholeh-sholehah dan berguna untuk dirinya sendiri dan sekitarnya. *I love you now and forever!!*
8. Kedua adikku Bima Najib Alghiffary, Chairany Latifah Zahra dan Mbakku Adesvia Nurhabibah yang selalu membantu dalam mengingatkan tujuan dan cita-cita yang telah ditulis bersama untuk terus berjuang dalam membahagiakan orangtua dan menyelesaikan perkuliahan ini hingga mendapatkan gelar sarjana.
9. Sahabat-sahabatku 24/7 yang selalu ada disetiap moment baik suka maupun duka yaitu “Dulur Wedok”, Bulek Rika yang selalu siap sedia kapanpun dan dimanapun penulis berada dan saksi perjuangan dalam kuliah dan menuntaskan skripsi, Ayuk Gita yang selalu menjadi tempat keluh kesah dalam pendewasaan, Enci Elvina yang selalu membantu dalam memecahkan masalah dan mengarahkan lika-liku penelitian, Umek Dinda, Vidi, Uwo Febri, Mbak Panoy yang selalu berusaha untuk meramaikan grub,

dan tetap menyemangati serta menghibur dikala suka dan duka. Terima kasih atas waktu dan keikhlasannya untuk menjadi sahabat perkuliahan, semoga kita selalu menjadi keluarga utuh yang selalu saling menjaga dalam kebaikan.

10. Sahabat Jannahku, Rahmi Robiatul Fadilah dan Khofifah yang selalu menjadi pengingat kebaikan dan ibadah bahwa dunia hanyalah sementara, namun untuk bisa hidup sejahtera di akhirat haruslah melewati kehidupan dunia.
11. Sahabat *circle* sebelahku Mbak Titik, Mami Rilla, Angelo, Sholehahku Cayus, Mbak Imel, Mei Sara, Kak Ika (ibu anak satu) yang selalu menyemangati, menemani, dan mengingatkan untuk tetap berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan tanggung jawab sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung. Terima kasih atas kata-kata semangat yang selalu diberikan di depan ruang tunggu gedung C Ilmu Komunikasi Unila!!
12. Sahabat-sahabat magang *online*, Mbak Aida, Mas Handoko, Mbak Aul, Jok Reza, Daeng Andre, Mas Fadhil, Sist Yeni, Oqy, dan Mas Syahrul yang telah memberikan arahan, bantuan, serta hiburan selama penelitian berlangsung. Semoga kita bisa bertemu secara langsung di Bunderan HI Jakarta dan punya *startup* sendiri.
13. Pihak Semua Murid Semua Guru (SMSG) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa mendapatkan pengetahuan, pengalaman baru serta melakukan penelitian di lokasi tersebut.
14. Seluruh Pengurus MPQ Unila, FSPI FISIP Unila, BHQ Just Speak, FIM Bandar Lampung, SDN 2 Taman Fajar, dan DSI yang telah memberikan kesempatan untuk bisa mengembangkan diri, mendapatkan pengalaman dan pembelajaran baru bagi penulis sebagai bekal menunjang kesuksesan kedepannya.
15. Teman-Teman Ilmu Komunikasi angkatan 2018 terutama kelas Kom Reg B'18 atas kebersamaan, semangat, serta bantuannya selama ini. Semoga Allah selalu memberikan kemudahan, kelancaran, kesuksesan, dan keberkahan untuk kita semua.

16. Seluruh pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian ini, maupun dalam penulis menyelesaikan studi. Tanpa mengurangi rasa hormat, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga kita semua selalu diberikan kemudahan, kelancaran, keberkahan dan kesuksesan dunia akhirat. Aamiin.

Bandar Lampung, 07 Oktober 2022

Penulis,

Annisa Ghina Istighfarany

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Kerangka Pemikiran .....	7
1.6 Hipotesis .....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Gambaran Umum.....	10
2.2 Penelitian Terdahulu .....	13
2.3 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	17
2.4 Magang .....	22
2.5 <i>Soft skill</i> .....	24
2.6 Semua Murid Semua Guru (SMSG).....	30
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Ruang Lingkup Penelitian .....	35
3.2 Tipe Penelitian .....	35
3.3 Populasi dan Sampel.....	36
3.4 Lokasi Penelitian.....	37

3.5	Sumber Data .....	38
3.6	Definisi Konsep .....	38
3.7	Definisi Operasional .....	41
3.8	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.9	Teknik Pengolahan Data.....	45
3.10	Teknik Pengujian Instrumen.....	45
3.11	Teknik Analisis Data .....	47
 <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Deskripsi Data.....	48
4.2	Hasil Pengujian Instrumen.....	63
4.3	Deskripsi Jawaban Responden.....	66
4.4	Hasil Analisis Data .....	90
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian .....	93
 <b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1	Simpulan .....	105
5.2	Saran .....	106

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1. Perbandingan Penelitian.....	15
2. Tabel 2. Operasional Variabel .....	42
3. Tabel 3. Skala <i>Likert</i> .....	45
4. Tabel 4. Usia Responden .....	50
5. Tabel 5. Jenis Kelamin. ....	51
6. Tabel 6. Asal Kampus .....	52
7. Tabel 7. Lokasi Magang.....	54
8. Tabel 8. Tahun Pelaksanaan Magang. ....	55
9. Tabel 9. Divisi / Posisi Magang. ....	56
10. Tabel 10. Pemilihan Aplikasi.....	60
11. Tabel 11. Hasil Uji Validitas.....	63
12. Tabel 12. Kategori Koefisien Reliabilitas.....	64
13. Tabel 13. Hasil Uji Reliabilitas.....	64
14. Tabel 14. Rekapitulasi Jawaban <i>Perceived Usefulness</i> .....	65
15. Tabel 15. Rekapitulasi Jawaban <i>Perceived Ease of Use</i> .....	67
16. Tabel 16. Rekapitulasi Jawaban <i>Attitude Toward of Technology</i> .....	69
17. Tabel 17. Rekapitulasi Jawaban <i>Behavioral Intention of Using Technology</i> .....	70
18. Tabel 18. Rekapitulasi Jawaban <i>Actual Usage of Technology</i> . ....	72
19. Tabel 19. Rekapitulasi Jawaban Manajemen Waktu .....	73
20. Tabel 20. Rekapitulasi Jawaban Manajemen Emosi .....	75
21. Tabel 21. Rekapitulasi Jawaban Keterampilan Komunikasi.....	79
22. Tabel 22. Rekapitulasi Jawaban Keterampilan Kepemimpinan.....	81
23. Tabel 23. Rekapitulasi Jawaban Etika.....	84

24. Tabel 24. Rekapitulasi Jawaban Kemampuan Kerja Tim .....	86
25. Tabel 25. Hasil Uji Normalitas. ....	88
26. Tabel 26. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana. ....	89
27. Tabel 27. Persamaan Regresi Linier Sederhana. ....	90
28. Tabel 28. Pedoman Derajat Hubungan Uji Korelasi. ....	91
29. Tabel 29. Hasil Koefisien Korelasi. ....	91
30. Tabel 30. Koefisien Determinasi. ....	91

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Gambar 1. Kerangka Pikir.....	8
2. Gambar 2. Logo SMSG.....	12
3. Gambar 3. Model TAM.....	19

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Adanya pandemi *covid-19* menyebabkan perubahan pada segala sisi kehidupan bermasyarakat, terdapat cara-cara baru yang harus diterapkan dan ditempuh dalam menyesuaikan tatanan kehidupan baru. Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran pada pola komunikasi dan interaksi pada setiap sektor di Indonesia. Hampir seluruh kegiatan yang mulanya dilakukan secara *luring* atau tatap muka dialihkan dengan menggunakan media virtual atau *daring* tanpa adanya pengurangan dari esensi pada setiap kegiatan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan keputusan yang diambil oleh Pemerintah Indonesia yaitu dengan menerapkan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dan menetapkan bahwa bencana non-alam ini akan melanda secara nasional. Oleh karena itu PPKM berlaku secara nasional dalam menanggulangi wabah *Covid-19*.

Hal ini tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 369692/ MPK. A/ HK/ 2020 mengenai pembelajaran secara *daring* dan peralihan seluruh pekerjaan yang dilakukan dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Kebijakan ini sangat memberikan dampak kepada seluruh kegiatan yang bersifat komunal atau menghimpun khalayak banyak secara langsung dalam suatu tempat. Salah satu tempat yang mengalami PPKM yaitu Perguruan Tinggi dan Mitra Magang, sehingga interaksi ataupun proses pembelajaran dilakukan secara *daring* atau *online*.

Menurut Mochtar Buchori (2001) dalam Unik Hanifah (2020:199) menyatakan bahwa “Pendidikan Antisipatoris” yaitu sebuah sistem pendidikan yang sehat harus memiliki kelayakan dalam memahami perubahan dan perkembangan zaman dan mampu untuk memenuhi seluruh tuntutan yang ada pada zaman tersebut, sehingga dunia pendidikan haruslah mulai beradaptasi dengan adanya perubahan pola komunikasi dan interaksi saat ini, dalam hal pendidikan perubahan yang harus dialami oleh sekolah atau perguruan tinggi dan para tenaga pendidik dalam dinamika pola pembelajaran yaitu “Transformasi Media Pembelajaran”. Transformasi Media Pembelajaran yang dimaksud adalah adanya perubahan dalam penggunaan media pembelajaran, yang biasanya dilakukan secara *luring* atau tatap muka dan kemudian berubah menjadi *daring* demi mencukupi kebutuhan pendidikan di masa pandemi saat ini.

Melihat kondisi tersebut, Pemerintah memutuskan untuk menerapkan sebuah kebijakan dengan menerapkan metode pembelajaran secara *daring* (melalui jaringan) atau *online*. Menurut Handarini, & Wulandari (2020) dalam Wiyono, & Oktabrianto (2021) pembelajaran secara *daring* merupakan salah satu metode yang dilakukan dengan interaksi yang tidak bertatap muka secara langsung, namun menggunakan sebuah *platform* yang mampu menunjang dari adanya kegiatan proses belajar mengajar meskipun dari jarak jauh. Pembelajaran secara *daring* menjadi sebuah alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan selama pandemi *Covid-19*. Selain itu juga, pembelajaran *daring* menjadi kegiatan belajar yang dalam pelaksanaannya melalui jaringan internet dengan suasana yang fleksibilitas, aksesibilitas, dan memiliki kemampuan untuk bisa saling berinteraksi satu sama lain.

Kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) mampu memberikan dampak yang tidak hanya dialami pada bidang kesehatan saja, namun hampir pada seluruh sektor, salah satunya pada sektor pendidikan. Salah satu dari kegiatan pendidikan yang ikut terdampak karena adanya kebijakan ini yaitu kegiatan magang atau praktik kerja lapangan (PKL) yang dilakukan secara *daring*. Hasanah, Erlin. (2016 : 1) mengatakan bahwa magang adalah suatu sarana yang diberikan kepada para mahasiswa untuk dapat menambah ilmu

pengetahuan dan mengaplikasikan kegiatan tersebut dengan cara menerapkan secara langsung di dunia kerja, dengan adanya kegiatan magang ini akan mampu melahirkan para mahasiswa yang berkualitas tinggi dan lebih mampu menerapkan ilmu ke dalam dunia kerja. Magang Bersertifikat – Kampus Merdeka (MBKM), merupakan sebuah kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan semangat mahasiswa agar mampu menguasai berbagai keilmuan yang berguna dalam menunjang kemampuan pada diri sebelum memasuki dunia kerja. Demi mencapai tujuan tersebut, maka magang MBKM melakukan kerjasama dengan berbagai perusahaan, kelembagaan ataupun yayasan di seluruh Indonesia, sehingga dengan begitu akan memberikan peluang besar kepada seluruh mahasiswa untuk dapat melakukan kegiatan magang di lokasi yang lebih berkompeten.

Semua Murid Semua Guru (SMSG) merupakan jaringan penggerak pendidikan yang mampu memfasilitasi proses secara integrasi, kolaborasi, dan inovasi antar pemangku kepentingan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan visi yang SMSG miliki yaitu menjadi jaringan penggerak pendidikan yang memfasilitasi proses integrasi, kolaborasi, dan inovasi dari komunitas dan organisasi pendidikan bersama pemangku kepentingan lain untuk pendidikan Indonesia yang berpihak kepada anak. Dalam mencapai visi tersebut, Semua Murid Semua Guru (SMSG) memiliki beberapa misi yaitu mendorong terbentuknya visi bersama gerakan pendidikan Indonesia yang dirumuskan oleh komunitas dan organisasi pendidikan bersama pemangku kepentingan lain; mendorong pelaksanaan rencana aksi bersama gerakan pendidikan Indonesia yang dilaksanakan oleh komunitas dan organisasi pendidikan bersama pemangku kepentingan lain; mendorong peningkatan praktik baik pendidikan Indonesia yang dilakukan oleh komunitas dan organisasi pendidikan bersama pemangku kepentingan lain. Berbagai kegiatan yang telah dilakukan oleh SMSG dalam mencapai visi dan misi tersebut, salah satunya dengan berkolaborasi bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMDIKBUD) dalam mewujudkan rencana aksi yaitu Magang Bersertifikat-Kampus Merdeka di seluruh KOP yang berada di bawah naungan SMSG.

Masa pandemi dan kebijakan PPKM yang berlangsung akhir-akhir belakangan ini membuat suatu kebiasaan baru yang menjadi kegiatan normal yang baru dan membuat perubahan sosial yang mendasar. Fenomena komunikasi selalu menjadi pusat dari sebuah proses sosial, politik, budaya, dan pendidikan yang kian hari semakin penting dalam dunia kontemporer. Pada saat pembelajaran secara *daring*, mahasiswa dituntut untuk ,mampu menghadapi kompleksitas yang kian hari kian meningkat. Keinginan dan minat mahasiswa untuk berperilaku sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas yang dilakukan khususnya pada mahasiswa yang sedang melakukan kegiatan Magang / PKL. Tingkat penerimaan sistem informasi individu mampu menjadi tolak ukur dalam menilai penerimaan sebuah teknologi informasi. Studi kasus yang dilakukan oleh Rahayu et al (2017) mengenai Analisis Penerimaan *e-Learning* menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) menunjukkan bahwa ternyata kemudahan dalam penggunaan sistem informasi baru sangat berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat dan sikap dari penggunaan sistem informasi tersebut. *World Economic Forum* (WEF) menyatakan bahwa teknologi sangat berperan dalam dunia kecanggihan media pada saat ini, dimana teknologi memainkan peran penting dalam memfasilitasi aktivitas-aktivitas masyarakat. Dengan begitu segala aplikasi yang digunakan untuk produktivitas, pembelajaran, hingga hiburan dan media sosial pun menjadi sangat digunakan dikalangan masyarakat di masa pandemi saat ini.

Program pemagangan terbentuk dengan tujuan untuk mencapai kualitas keterampilan yang dimiliki oleh sumber daya manusia sebagai cara efektif dan efisien pemerintah dalam mempersiapkan tenaga kerja yang mampu bertahan, berkompetisi dan berdaya saing dalam dunia usaha, pendidikan, industri ataupun jasa. Melihat kondisi pandemi dan berlakunya PPKM yang belum pasti kapan akan berakhir, membuat pihak Semua Murid Semua Guru (SMSG) memutuskan untuk bekerjasama dengan Kemdikbud dengan menyelenggarakan kegiatan magang MBKM atau magang bersertifikat secara *online/ virtual/ mobile remote*. Artinya seluruh kegiatan magang yang dilaksanakan di berbagai KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG) dilakukan secara WFH (*work from*

*home*) dengan tetap adanya pengendalian atau pengawasan secara *remote* dari pihak pusat. Oleh karena itu, para mahasiswa yang melakukan kegiatan magang di berbagai KOP (Komunitas & Organisasi Pendidikan) SMSG selama kurang lebih 5 s.d 6 bulan yang dilaksanakan secara *online* atau virtual baik dari segi teknis ataupun kegiatan komunikasi yang berlangsung.

Dengan adanya pemerataan akses dan mutu pendidikan yang ada di Indonesia akan mampu membuat seluruh warga Indonesia memiliki keterampilan dalam hidup (*life skill*), sehingga dalam hal ini akan mampu mendorong tegaknya suatu pembangunan manusia secara utuh serta adanya masyarakat madani dan *modern* yang memiliki jiwa yang terisi dengan nilai-nilai Pancasila, sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Pendidikan Tinggi yang terkandung dalam UU No. 12 Tahun 2012 bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Direktorat Jenderal Pendidikan berkewajiban untuk melakukan langkah-langkah strategis yang implementasinya disesuaikan dengan prioritas pembangunan pendidikan itu sendiri.

Perkembangan zaman dan pesatnya globalisasi tidak hanya memunculkan atau melahirkan berbagai fenomena sosial, ekonomi, budaya dan teknologi, namun juga menghasilkan ketatnya persaingan dalam hal kompetisi baik secara regional, nasional bahkan internasional. Ketatnya kompetisi yang lahir pada zaman sekarang menjadi sebuah pertanyaan yang harus dijawab dengan kompetisi yang tepat terutama pada para lulusan perguruan tinggi. Perguruan tinggi menjadi sebuah lembaga yang mampu mengembangkan *knowledge* atau pengetahuan, tak hanya mampu mengembangkan hal tersebut, namun pada perguruan tinggi mampu mencetak dan melahirkan para mahasiswanya untuk memiliki kemampuan baik secara *hard skills* ataupun *soft skills*.

Sehingga dengan begitu, para mahasiswa yang telah lulus akan mampu bersaing secara langsung dengan para lulusan dari berbagai perguruan tinggi baik di dalam negeri maupun luar negeri. *Soft skills* menjadi sebuah kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam segala aspek, dimana *soft skills* diberikan dan diperoleh



melalui pengembangan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan, tulisan ataupun gambar. Sehingga dengan begitu akan mampu membentuk kemampuan dalam bekerja secara individu ataupun tim, kemampuan dalam berlogika hingga menganalisis suatu masalah.

Melalui *soft skills* akan mampu meningkatkan kemampuan pada *hard skills* yang menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan pada hidup. Keterpaduan dan relevansi antara keterampilan *soft skill* dan *hard skill* sebagai hasil dari proses pendidikan dan dunia kerja, usaha, ataupun industri merupakan salah satu faktor utama yang memiliki nilai tinggi pada sumber daya manusia, sehingga dengan begitu akan mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan hidup masyarakat.

Melihat situasi dan kondisi dari pemaparan di atas, maka peneliti ingin meneliti mengenai **“Pengaruh Pelaksanaan Magang MBKM Secara *Daring* Terhadap *Soft Skill* Mahasiswa Di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG)”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh yang terjadi dalam pelaksanaan magang MBKM secara *daring* terhadap *soft skill* mahasiswa di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG)

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pelaksanaan magang MBKM secara *daring* terhadap *soft skill* mahasiswa di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG).
- b. Untuk mengetahui aplikasi apa saja yang digunakan selama kegiatan pelaksanaan magang MBKM di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG) selama *daring*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Secara Teoritis

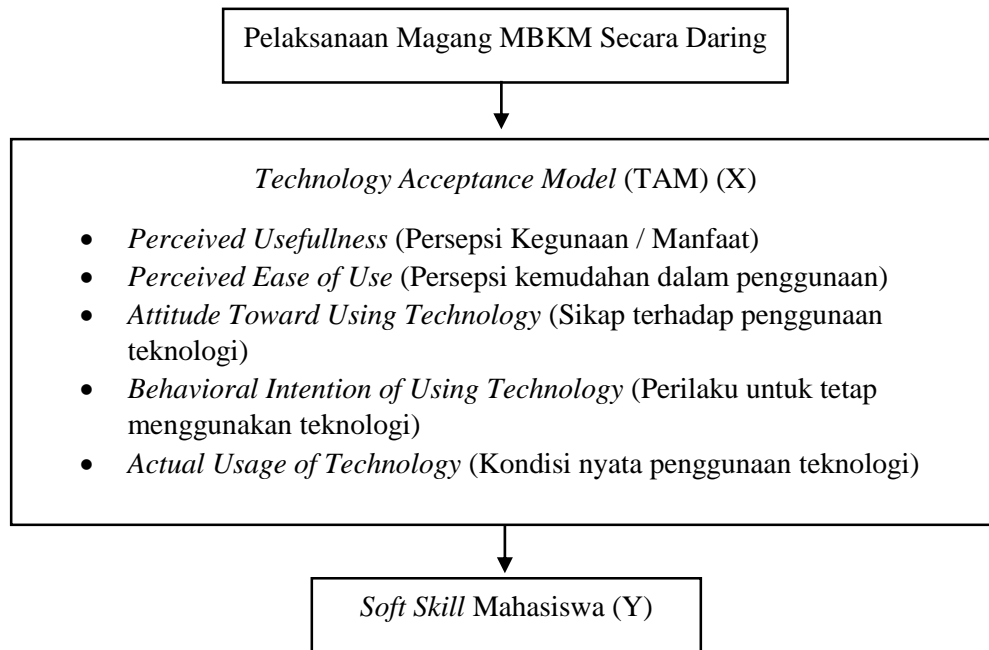
Penelitian ini diharapkan dapat menambah rujukan sumber keilmuan dalam penelitian selanjutnya, dapat memberikan masukan yang positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan diharapkan dapat menjadi wawasan ataupun pengetahuan mengenai Semua Murid Semua Guru (SMSG).

b. Secara Praktis

- (1) Penelitian ini menjadi masukan untuk para mahasiswa Universitas Lampung khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam mengetahui pengaruh pelaksanaan magang MBKM secara *daring*.
- (2) Penelitian ini menjadi pengetahuan dan pengalaman pelaksanaan kegiatan magang MBKM terhadap *soft skill* mahasiswa.

#### 1.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pikir merupakan sebuah model ataupun gambaran yang berisi konsep penjelasan mengenai suatu hubungan antar variabel yang ada pada suatu penelitian. Pada penelitian ini, model kerangka pikir yang akan digunakan adalah dengan menyusun beberapa elemen, salah satunya adanya pelaksanaan Magang MBKM secara *daring*. Dalam pelaksanaan kegiatan magang ini akan diteliti melalui *Technology Acceptance Model (TAM)* yang berkaitan dengan persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dalam penggunaan, sikap terhadap penggunaan teknologi, perilaku untuk tetap menggunakan, dan kondisi nyata penggunaan teknologi yang kemudian akan diteliti bagaimana pengaruh nya kegiatan yang dilakukan secara *daring* terhadap peningkatan *soft skills* mahasiswa magang, terutama pada mahasiswa magang MBKM di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG).



**Gambar 1: Kerangka Pikir Penelitian**

(Sumber : Pemikiran Peneliti)

## 1.6 Hipotesis

Fraenkel Wallen, (1990 : 40) dalam Yatim Riyanto, (1996 : 13) menyatakan bahwa hipotesis merupakan suatu prediksi dari jawaban sementara pada suatu permasalahan yang ada pada penelitian. Adapun menurut Sekaran (2016) dalam Edi Suryadi, dkk (2019 : 119) menyatakan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara yang belum diuji terhadap prediksi dari data empirik. Dalam penelitian ini, menggunakan hipotesis kausal yaitu hipotesis yang menyatakan mengenai pengaruh dari suatu variabel yang diteliti terhadap variabel yang lainnya. Hipotesis ini ada untuk menjawab masalah penelitian yang dirumuskan secara kausal (hubungan asimetris). Oleh karena itu, hipotesis yang terbentuk dalam penelitian ini adalah :

Hipotesis Penelitian : Pengaruh Pelaksanaan Magang MBKM Secara *Daring* Terhadap *Softskill* Mahasiswa di Semua Murid Semua Guru (MSG).

- H0 : Tidak adanya pengaruh secara signifikan dari pelaksanaan magang MBKM secara *daring* terhadap *soft skill* mahasiswa.
- H1 : Adanya pengaruh Magang MBKM secara *daring* terhadap *Soft Skill* Mahasiswa.

Dengan adanya hipotesis yang terbentuk, maka akan menjadi pedoman untuk mengarahkan penelitian dan memberikan kerangka dalam penyusunan kesimpulan yang akan dihasilkan nantinya.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Gambaran Umum

#### 2.1.1 Profil Semua Murid Semua Guru (SMSG)

Semua Murid Semua Guru (SMSG) merupakan jaringan alternatif kerja barengan seluruh aktor pemangku kepentingan pendidikan untuk berdaya. Semua Murid Semua Guru (SMSG) mulai dirintis sejak tahun 2016 melalui proses kerja barengan pada acara Pesta Pendidikan yang dicikal bakali oleh Najelaa Shihab bersama KeluargaKita, Kampus Guru Cikal, Inibudi.org, Rencanamu.id, Sekolah.mu, Islam edu dan Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan (PSPK) dan melibatkan organisasi dan komunitas lainnya. Dalam acara Pesta Pendidikan tersebut berhasil melibatkan lebih dari 10.000 peserta dan relawan. Lalu pada tahun 2017, Pesta Pendidikan kembali diselenggarakan di 5 kota besar yaitu Bandung, Ambon, Yogyakarta, Makassar dan Jakarta dengan melibarkan 332 komunitas dan organisasi, 28 media, 15 kementerian/lembaga, 687 relawan, dan 357.329 peserta yang terdiri dari mudir, guru, dan orang tua. Kemudian pada tahun 2018, Pesta Pendidikan kembali diselenggarakan dengan berkolaborasi bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sekaligus merayakan Hari Pendidikan Nasional yang dilaksanakan pada seluruh unit pelaksana teknis di 34 provinsi dan pada tahun inilah nama jaringan Semua Murid Semua Guru (SMSG) diresmikan dan ditandai dengan peluncuran *original sound track* (OST) Semua Murid Semua Guru (SMSG).

Jaringan yang semakin bertumbuh dan berkembang membutuhkan sebuah proses yang integrasi, inovasi, dan kolaborasi yang lebih intensif. Dengan begitu, jaringan SMSG mampu menjadi asosiasi Komunitas & Organisasi Pendidikan (KOP) yang terus berinovasi, saling berkolaborasi, dan melakukan integritas dalam menggerakkan perubahan ekosistem pendidikan Indonesia. Adapun KOP yang menjadi pendiri Perkumpulan Integritas, Kolaborasi, Inovasi Pendidikan (Asosiasi Semua Murid Semua Guru) sebagai berikut :

AIVA, AngklungKita, Ayo Dongeng Indonesia, Bantu Guru Belajar Lagi, Indika Foundation, Indorelawan, Inibudi.org, Islam Edu, Kampus Guru Cikal, KeluargaKita, Kita Bisa, Koneksi Indonesia Inklusif, Lingkaran, Maxima Indonesia, NusantaRun, Pusat Studi Pendidikan dan Kebijakan, Rencanamu, SabangMerauke, Sekolah.mu, Sinedu, Think.web, Websis for Edu.

Melalui asosiasi tersebut, SMSG mampu mengintegrasikan visi, memberdayakan inovasi, dan mengeratkan kolaborasi hingga terwujudnya rencana aksi yang dikerjakan bersama dengan berbagai pemangku kepentingan pendidikan, salah satunya dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (KEMDIKBUD) yaitu dengan mengadakan kegiatan Magang Bersertifikat-Kampus Merdeka (MBKM) bagi seluruh mahasiswa di Indonesia dengan berbagai jurusan.

### **2.1.2 Struktur Organisasi**

Pada setiap perusahaan, lembaga ataupun yayasan pasti memiliki identitas berupa logo yang menggambarkan visi misi dari perusahaan ataupun lembaga tersebut. Adapun logo dari Semua Murid Semua Guru (SMSG) sebagai berikut :



**Gambar 2. Logo Semua Murid Semua Guru (MSG)**

Selain adanya logo sebagai identitas dari sebuah yayasan atau lembaga, yayasan atau lembaga tersebut memiliki struktur organisasi yang mampu menggambarkan mengenai tingkat posisi yang ada. Adapun struktur organisasi dari MSG yaitu :

Inisiator	: Najelaa Shihab
Dewan Penasihat	: Salman Subakat
Ketua Jaringan MSG	: Ivan Ahda
Wakil Ketua I & Koordinator	: Roswita Amelinda
Pelibatan KOP	
Wakil Ketua II & Koordinator	: Ramya Prajna S
Peningkatan Kapasitas KOP	
Sekretaris	: Gede Wirasmoro
Bendahara	: Nadia Iffatul Ulya
Divisi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengelolaan Sekretariat</li> <li>2. Pelibatan KOP</li> <li>3. Peningkatan Kapasitas KOP</li> <li>4. Manajemen Data dan Asesmen Kapasitas</li> <li>5. Kemitraan dan Penggalangan Dana</li> <li>6. Komunikasi dan Produksi Media</li> </ol>

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki tujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan pada penelitian yang akan diteliti. Dalam penelitian ini terdapat 3 penelitian terdahulu yang membahas hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, yaitu :

Penelitian pertama, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ismail; Hasan; dan Musdalifah. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Muhammadiyah Enrekang Indonesia, dengan topik “Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Efektivitas Program Magang Kependidikan” pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana program magang dapat menguatkan kompetensi calon guru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Kemudian dalam teknik pengumpulan datanya peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada teknik analisis datanya menggunakan analisis interaktif dengan begitu penelitian ini menghasilkan data bahwa adanya peningkatan kompetensi mahasiswa melalui program magang yang terdiri dari aspek : kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial, dan kompetensi kepribadian sosial. Dari beberapa aspek tersebut telah mencapai standar profesi sehingga dapat dijadikan sebagai tauladan bagi para calon guru. Selain itu juga, mahasiswa mendapatkan kompetensi kepribadian yang tertuang dalam *soft skill*, seperti : keterampilan dalam berkomunikasi, keterampilan dalam beradaptasi, keterampilan dalam berkomunikasi, keterampilan dalam bersosialisasi, serta adanya ketelitian dalam bekerja.

Penelitian kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siti Asiyah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dengan topik “*Technology Acceptance Model (TAM)* untuk Menganalisis Pengaruh Implementasi E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa” pada tahun 2017. Penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan siswa terhadap suatu sistem informasi yang diterapkan berupa *e-learning* dan menganalisis pengaruh penerapan *e-learning* terhadap motivasi belajar peserta



didik. Dengan begitu, penelitian ini akan mengevaluasi penerapan LMS *edmodo* dan *schoology*. Dengan populasi sebanyak 74 responden yang terbagi menjadi 32 siswa kelas X TKJ 1 dengan penerapan *e-learning edmodo*, 31 siswa kelas X TKJ 2 dengan penerapan *e-learning schoology*, 10 siswa kelas X AK 1 tanpa dilakukan tindakan apapun serta seorang guru mata pelajaran simulasi digital. Adapun hasil penelitian adalah pertama, responden menerima bahwa sistem informasi *e-learning* baik *edmodo* dan *schoology* dilihat dari persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan yang merupakan tool dari TAM dengan persentase sebesar 80% setuju. Kemudian, pada persepsi kemudahan penggunaan *e-learning* berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat. Penerapan *e-learning* berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat. Penerapan *e-learning* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Selanjutnya pada penerapan *e-learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penerapan *e-learning* lebih baik jika dibandingkan dengan konvensional dalam memengaruhi motivasi belajar siswa dikarenakan perubahan suasana dari pembelajaran yang lebih tepat apabila penerapan *e-learning* dikolaborasikan dengan pembelajaran konvensional (*blended learning*).

Penelitian ketiga dilakukan oleh Sawung Fahriansyah Hendarto, program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia mengenai “Analisis Kepuasan Pengguna Pada Media Atau Platform Penyedia Tiket Film Aplikasi TIX ID di Yogyakarta Dengan Pendekatan TAM (*Technology Acceptance Model*) tahun 2020. Peneliti melakukan pengamatan dan observasi terkait dengan fenomena sosial masyarakat mengenai maraknya penggunaan aplikasi TIX ID di Yogyakarta yang menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun hasil dari penelitian ini adalah bahwa ternyata melalui TAM (*Technology Acceptance Model*) dengan fokus pada *perceived ease of use* pengguna aplikasi TIX ID di Yogyakarta telah menerima hadirnya teknologi informasi dalam bentuk kemudahan mengakses aplikasi TIX ID tersebut. Kemudian pada faktor *perceived usefulness* pengguna merasakan manfaat dari adanya aplikasi tersebut dimana pengguna dapat menghemat waktu dalam pembelian tiket bahkan terkadang mendapatkan diskon dan dapat

*pre-order* sebelum film ditayangkan. Selanjutnya dalam *attitude toward using* pengguna telah meyakini dan menerima bahwa aplikasi TIX ID memberikan kemudahan dan manfaat, dan pada *behavioral intention of use* pengguna secara intensif kembali menggunakan aplikasi TIX ID atas dasar menjadi sebuah bagian dari kebutuhan dan merubah alur pembelian tiket yang manual menjadi digital dengan berbasis aplikasi. Dan yang terakhir pada *actual system usage* bahwa pengguna telah memperoleh kemudahan dan manfaat dalam membeli tiket bioskop menggunakan aplikasi dengan adanya diskon tiket dan pre order mampu meningkatkan produktifitasnya 2 sampai 3 kali dalam seminggu.

**Tabel 1. Perbandingan Penelitian**

1	Penulis	Ismail; Hasan; dan Musdalifah. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Muhammadiyah Enrekang Indonesia.
	Judul Penelitian	Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Efektivitas Program Magang Kependidikan. 2018
	Metode Penelitian	Metode penelitian Kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.
	Hasil Penelitian	Adanya peningkatan kompetensi mahasiswa melalui program magang dalam aspek : kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian sosial. Selain itu adanya peningkatan <i>softskill</i> mahasiswa seperti keterampilan dalam beradaptasi, keterampilan dalam berkomunikasi, keterampilan dalam bersosialisasi, dan ketelitian dalam bekerja.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan dari penelitian ini adalah pada metode penelitian dan fokus subjek penelitian.
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti dalam ranah efektivitas kegiatan magang, cara memperoleh data dan atribut dari <i>softskill</i> .
2	Penulis	Siti Asiyah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
	Judul Penelitian	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> Untuk Menganalisis Pengaruh Implementasi <i>E-Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
	Metode Penelitian	Metode penelitian kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif dan analisis tematik.
	Hasil Penelitian	Bahwa responden menerima sistem informasi <i>e-learning</i> baik <i>edmodo</i> dan <i>schoolology</i> yang terlihat dari persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan yang menjadi tool dari TAM dengan persentase 80% setuju. Persepsi

Tabel 1 (Lanjutan)

		kemudahan penggunaan <i>e-learning</i> berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat. Penerapan <i>e-learning</i> berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat. Penerapan <i>e-learning</i> berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Penerapan <i>e-learning</i> berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dan penerapan <i>e-learning</i> lebih baik jika dibandingkan dengan konvensional dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa dikarenakan adanya perubahan suasana dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran inovatif.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan dalam penelitian ini adalah pada fokus penelitian, teknik pengumpulan data serta pada analisis data yang digunakan.
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini menjadi referensi peneliti dalam mengetahui pengaruh dari adanya tool TAM dalam melihat persepsi responden.
3	Penulis	Sawung Fahriansyah Hendarto, program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia
	Judul Penelitian	Analisis Kepuasan Pengguna Pada Media Atau Platform Penyedia Tiket Film Aplikasi TIX ID di Yogyakarta Dengan Pendekatan TAM (Technology Acceptance Model) tahun 2020
	Metode Penelitian	Metode penelitian menggunakan kualitatif.
	Hasil Penelitian	Adapun hasil dari penelitian ini adalah bahwa ternyata melalui TAM ( <i>Technology Acceptance Model</i> ) dengan fokus pada <i>perceived ease of use</i> pengguna aplikasi TIX ID di Yogyakarta telah menerima hadirnya teknologi informasi dalam bentuk kemudahan mengakses aplikasi TIX ID tersebut. Kemudian pada faktor <i>perceived usefulness</i> pengguna merasakan manfaat dari adanya aplikasi tersebut dimana pengguna dapat menghemat waktu dalam pembelian tiket bahkan terkadang mendapatkan diskon dan dapat pre order sebelum film ditayangkan. Selanjutnya dalam <i>attitude toward using</i> pengguna telah meyakini dan menerima bahwa aplikasi TIX ID memberikan kemudahan dan manfaat, dan pada <i>behavioral intention of use</i> pengguna secara intensif kembali menggunakan aplikasi TIX ID atas dasar menjadi sebuah bagian dari kebutuhan dan merubah alur pembelian tiket yang manual menjadi digital dengan berbasis aplikasi. Dan yang terakhir pada <i>actual system usage</i> bahwa pengguna telah memperoleh kemudahan dan manfaat dalam membeli tiket bioskop menggunakan aplikasi dengan adanya diskon tiket dan pre order mampu meningkatkan

Tabel 1 (Lanjutan)

		produktifitasnya 2 sampai 3 kali dalam seminggu.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan penelitian ini adalah pada subjek penelitian dan fokus penelitian serta pada metode penelitian yang digunakan.
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini memberikan arahan atau gambaran kepada peneliti dalam TAM.

### 2.3 *Technology Acceptance Model (TAM)*

*Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan sebuah model penerimaan teknologi yang menjadi satu teori mengenai penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap memiliki pengaruh terhadap pengguna serta lazim digunakan untuk membantu dalam menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi (Jogiyanto, 2007 :111). Selain itu, TAM merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk menganalisis dari berbagai faktor mengenai persepsi dari penggunaan sebuah teknologi baru yang ada di kehidupan masyarakat sebagai bentuk dari pemanfaatan dan kemudahan akses pada sektor kehidupan. Menurut Ma Q. & Liu L (2004) menyatakan bahwa *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan konsep yang dianggap paling baik dan tepat dalam menjelaskan perilaku *user* atau pengguna terhadap sistem teknologi informasi baru.

*Technology Acceptance Model (TAM)* pertama kali diperkenalkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1986, dimana TAM merupakan adaptasi dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang membahas khusus mengenai permodelan penerimaan pengguna terhadap adanya sistem informasi. Menurut Davis (1989) dalam Nugroho (2012), tujuan utama dari TAM adalah untuk membantu memberikan dasar dalam menelusuri pengaruh faktor eksternal terhadap kepercayaan, sikap, dan tujuan pengguna. Bahwa TAM menganggap terdapat dua keyakinan individual berupa persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan faktor pengaruh utama dalam perilaku penerimaan computer. *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang dikemukakan oleh Ajzen dan Fisbein (1980). TRA menjelaskan adanya suatu reaksi dan persepsi dari pengguna Teknologi Informasi yang nantinya akan mampu memengaruhi sikap dalam penerimaan

terhadap teknologi tersebut. Selain itu, *Technology Acceptance Model* (TAM) mendeskripsikan bahwa terdapat dua faktor yang secara dominan mampu memengaruhi integrasi teknologi, diantaranya yaitu :

1. Faktor *Perceived Usefulness* (Persepsi kegunaan atau manfaat)

Dalam hal ini, persepsi kemanfaatan merupakan tingkatan yang menentukan kepercayaan dari user atau pengguna. Bahwa dengan menggunakan teknologi atau sistem informasi terbaru akan mampu meningkatkan kinerja dalam bekerja. Dalam hal ini dapat dilihat pada kegunaan yang meliputi dimensi ukuran yaitu mudah, bermanfaat dan dapat menambah produktifitas, serta adanya efektivitas dalam mengembangkan kinerja pekerjaan.

2. Faktor *Perceived Ease of Use* (Persepsi kemudahan dalam penggunaan)

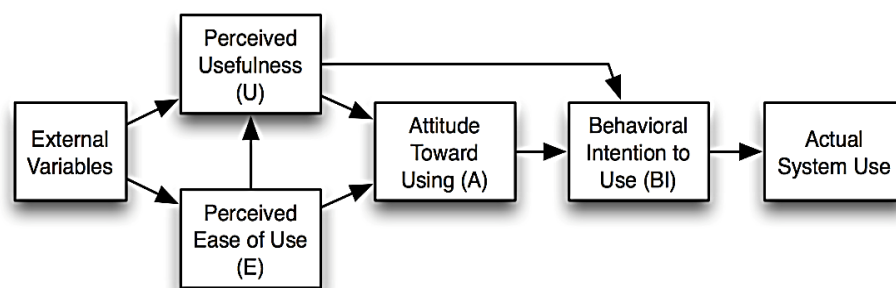
Dalam hal ini, persepsi kemudahan dalam penggunaan menjadi faktor yang menggambarkan ukuran kepercayaan *user* atau pengguna, bahwa komputerisasi dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Hal ini akan berdampak pada perilaku, semakin tinggi persepsi *user* atau pengguna dalam kemudahan menggunakan sistem teknologi maka akan semakin meningkat kepercayaan bahwa sistem teknologi informasi baru akan memberikan manfaat teknologi informasi pada *user* tersebut.

Penggunaan sebuah teknologi informasi dalam TAM sangat dipengaruhi oleh adanya keinginan untuk berperilaku. Keinginan berperilaku individu dipengaruhi oleh dua persepsi utama yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan dalam menggunakan. Selain itu juga, model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan dari teori psikologis mampu menjelaskan perilaku pengguna komputer yang berlandaskan pada kepercayaan (*believe*), sikap (*attitude*), intensitas (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*). Selain itu, pada *Theory of Reasoned Action Model* (TRA) yang diperkenalkan oleh Ajzen dan Fishbein (1980) bahwa TRA telah mendominasi seluruh literatur sistem informasi, sehingga variabel-variabel yang ada dalam kedua model tersebut yaitu TRA dan TAM sangat dipengaruhi oleh adanya keyakinan individu dalam memanfaatkan

teknologi. Semakin besar pemakaian pada sistem teknologi informasi akan mampu menaikkan kemauan individu untuk merubah praktek yang telah ada pada penggunaan waktu sesuai dengan sistem teknologi informasi baru secara nyata.

*Technology Acceptance Model (TAM)* memberikan suatu tawaran penjelasan yang kuat dan sederhana dalam penerimaan teknologi dan perilaku para penggunanya. Menurut Widyarini (2005) dalam Dede Putra (2016) bahwa TAM adalah sebuah model yang sengaja dirancang untuk bisa memprediksi penerimaan aplikasi komputer dan faktor-faktor yang berhubungan dengannya. Selain itu, TAM juga menjelaskan bagaimana hubungan sebab akibat dari adanya keyakinan dan perilaku, tujuan serta penggunaan secara aktual dari pengguna suatu sistem informasi.

*Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan kerangka kerja dari sebuah teknologi informasi guna memahami adopsi pengguna dan penggunaan teknologi baru terutama pada lingkungan tempat kerja yang telah teruji pada populasi yang lebih tua (Portz,dkk: 2019).iTAM memiliki tujuan untuk mampu menjelaskan mengenai faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Berikut gambar alur dari *Technology Acceptance Model (TAM)*;;



**Gambar 3. Model TAM yang telah dimodifikasi (Davis et.al 1989)**

Pada Model TAM yang telah dimodifikasi oleh Davis dkk, merupakan model TAM perkembangan pertama setelah adanya *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan *Theory of Planned Behavior (TPB)*. Sebuah teori mengenai penerimaan

sistem informasi mulai diterapkan di Indonesia sejak tahun 2004 yang mengadopsi adanya model yang dikemukakan oleh Davis dkk pada tahun 1989. Variabel eksternal yang secara langsung akan mampu memengaruhi persepsi manfaat dan persepsi kemudahan dalam pengguna. Persepsi manfaat yang berkaitan dengan daya guna suatu teknologi. Jika salah satu teknologi tersebut memberikan kesalahan lebih kecil dibandingkan yang lain, adanya teknologi tersebut dianggap bermanfaat. Kemudian pada persepsi kemudahan dipengaruhi juga oleh variabel eksternal yang berkaitan dengan karakteristik system yang meningkatkan penggunaan teknologi, semakin banyak pelatihan yang diterima oleh *user* maka akan semakin besar tingkat kemudahan dalam penggunaan. Adanya penerimaan teori tersebut pada masyarakat mampu membantu dalam menilai penerimaan sebuah sistem oleh pengguna berdasarkan konstruk utamanya yaitu PEOU dan PU. Kemudian Davis sebagai cikal bakal adanya TAM menjelaskan terdapat 55 substansi yang secara relevan dapat diterima sebagai pembentukan sikap dalam memengaruhi perilaku penggunaan teknologi informasi, yaitu ::

1. *Perceived Ease of Use*, dalam hal ini berkaitan dengan bentuk dari persepsi yang mampu meyakinkan *user* atau pengguna dengan hadirnya teknologi informasi yang dengan mudah untuk dipahami dan digunakan.
2. *Perceived Usefulness*, suatu bentuk dari adanya persepsi *user* atau pengguna dalam meyakinkan hadirnya teknologi dapat memberikan manfaat pada penggunaannya.
3. *Attitude toward using*, adanya rasa percaya pada teknologi informasi terhadap penerimaan dan penolakan terhadap teknologi informasi.
4. *Behavioral Intention of Use*, adanya kecenderungan individu untuk menggunakan kembali teknologi informasi dengan menggunakannya secara terus menerus.
5. *Actual System Use*, menjelaskan bahwa *user* atau pengguna sangat jelas merasakan manfaat dan kemudahan dari teknologi informasi yang telah diperoleh dan merasakan adanya rasa puas dan ingin mengimplementasikan manfaat dan kemudahan dari teknologi informasi tersebut.

Menurut Wijaya (2006) dalam Teguh Setiadi (2022) terdapat faktor yang mampu menjadi tolak ukur dari adanya manfaat teknologi informasi yaitu :

1. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan produktivitas pengguna.
2. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja pengguna.
3. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan proses efisiensi yang dilakukan oleh pengguna...

## **2.4 Magang**

### **2.4.1 Pengertian Magang**

Magang adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan di lapangan dengan tujuan untuk memperkenalkan dan menumbuhkan kemampuan pada mahasiswa dan mahasiswi dalam dunia kerja secara nyata. Kegiatan magang ini dilakukan secara intensif antara peserta magang dengan perusahaan atau instansi lokasi magang tersebut. Dalam KBBI magang adalah calon pegawai yang belum resmi diangkat menjadi tetap dan belum menerima upah atau gaji karena masih dalam tahap pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat, 2008).

Menurut Mondy (2008 : 152), magang merupakan salah satu bentuk khusus yang digunakan dalam perekrutan mahasiswa dan mahasiswi pada pekerjaan sementara tanpa adanya suatu kewajiban bagi instansi atau perusahaan untuk dapat mempekerjakannya secara tetap ataupun memberikan posisi tetap dan gaji setelah mahasiswa dan mahasiswi telah selesai melakukan kegiatan magang tersebut dan dianggap lulus. Kemudian, M.S Hidajat (2006 : 16) menyatakan pendapatnya mengenai magang adalah suatu kegiatan seseorang yang dilakukan melalui bekerja dengan tetap belajar pada suatu keahlian tertentu.

Daryanto (2009 : 109) menjelaskan bahwa magang adalah suatu bentuk penyelenggaraan yang disediakan oleh pendidikan dalam keahlian profesional yang memadukan antara program pendidikan dan program



penugasan keahlian yang didapatkan melalui kegiatan magang berupa bekerja secara langsung pada dunia kerja (*on the job training*) dengan tetap mendapatkan arahan yang pasti dari perusahaan atau instansi dalam mencapai suatu tingkat keahlian yang profesional. Dalam buku Martanto, menurut Jhonson magang adalah metode pelatihan yang diadakan di tempat kerja atau perusahaan pada umumnya dengan bentuk pelatihan *technical skill* dan lebih terfokus pada peningkatan produktivitas secara tepat.

Sehingga, dari beberapa pendapat mengenai pengertian magang tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan magang merupakan suatu kegiatan belajar yang sekaligus menjadi sebuah pelatihan bagi mahasiswa dan mahasiswi dalam menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan selama proses pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi guna memahami secara teori dan praktik pada ilmu keahlian tertentu sehingga mahasiswa dan mahasiswi akan dapat memiliki kompetensi yang tepat dan pasti sebab kegiatan magang dilakukan secara langsung di dunia kerja sebagai bentuk pengalaman kerja bagi para peserta magang..

#### **2.4.2 Tujuan Pelaksanaan Magang**

Magang atau praktik kerja lapangan menjadi sebuah program yang diselenggarakan oleh pendidikan dengan tujuan memberikan kesempatan kepada peserta magang untuk dapat lebih cakap dalam mengerjakan atau menyelesaikan suatu masalah tertentu yang ada pada lokasi magang dengan tetap memerhatikan kurikulum dan tuntutan kemampuan bagi peserta magang. Adapun tujuan dari adanya pelaksanaan magang (*on the job training*) menurut Daryanto (2008:109) adalah::

1. Peserta magang dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan tempat ia melaksanakan magang layak pada lingkungan kerja yang sesungguhnya..
2. Peserta magang dapat meningkatkan kompetensi standar yang sesuai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku dalam dunia kerja..

3. Peserta magang menjadi tenaga kerja yang memiliki wawasan bermutu dalam segala bidang dan lebih untuk produktif..
4. Peserta magang dapat mengikuti dan menyerap seluruh teknologi yang digunakan dan budaya yang diterapkan pada dunia kerja dalam pengembangan dirinya..

### 2.4.3 Magang MBKMM

Magang MBKM adalah kegiatan akademis yang diberikan kepada mahasiswa diseluruh Indonesia dengan adanya kesetaraan pada penerapan 20 SKS mata kuliah sebagai media bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman secara nyata di dunia kerja. Adapun singkatan dari MBKM adalah Magang Bersertifikat Kampus Merdeka, kegiatan MBKM merupakan bagian dari program Kampus Merdeka yang memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada seluruh mahasiswa di Indonesia agar dapat belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan.

Pada program magang MBKM ini, mahasiswa tak hanya mendapatkan kesempatan pengalaman baru dan penyetaraan 20 SKS mata kuliah, namun mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja di seluruh industri, perusahaan, instansi, yayasan yang bekerja sama dengan pihak Kemdikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) selama 1-2 semester atau paling cepat sekitar 6 bulan. Pada program magang MBKM ini dilakukan secara langsung di tempat kerja mitra magang, mahasiswa akan mendapatkan *hard skills* dan *soft skills* yang nantinya akan membantu mahasiswa dalam menyiapkan dirinya agar lebih siap dan mantab dalam memasuki dunia kerja dan karir sesungguhnya.

Adapun syarat utama dan syarat umum yang diberikan kepada mahasiswa yang ingin mengikuti program MBKM yaitu :

1. Min. Mahasiswa aktif S1 semester 5 atau mengikuti ketentuan masing-masing pada setiap mitra magang.

2. Berasal dari semua jurusan atau mengikuti kebijakan dan ketentuan dari setiap mitra magang
3. Berasal dari semua perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia yang terdaftar pada PDDikti Kemdikbud.

MBKM itu sendiri memberikan kesempatan kepada seluruh mahasiswa dari berbagai jurusan untuk bisa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman diluar dari jurusan yang ditempuh pada kampusnya.

(<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/magang/detail>)

## 2.5 Soft Skill

### 2.5.1 Pengertian Soft Skills

Ketatnya sebuah persaingan dalam memperoleh suatu pekerjaan banyak menuntut sumber daya manusia untuk mampu memiliki kompetensi atau keahlian yang berkualitas, baik secara keahlian dalam *hard skills* ataupun *soft skills*. Hal ini dikarenakan adanya prestasi akademik yang dimiliki pelajar ataupun mahasiswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar tidaklah cukup dan menjamin kehidupan dimasa depan, sehingga memiliki kemampuan *soft skill* yang mumpuni akan mampu membuat para lulusan pendidikan dalam bersaing memasuki dunia kerja dan diterima dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Elfindri, dkk (2011:67), menjelaskan bahwa *soft skill* merupakan keterampilan dan kecakapan diri, baik untuk diri sendiri, kelompok ataupun bermasyarakat, serta dengan Sang Pencipta. Dengan memiliki *soft skill* akan mampu membuat keberadaan seseorang semakin terasa di tengah kehidupan bermasyarakat. Putra & Pratiwi (2005: 5) menyatakan bahwa *soft skill* adalah kemampuan-kemampuan yang tidak terlihat pada manusia sebagai suatu komponen untuk mencapai sebuah kesuksesan. Kemudian Elfindri, dkk. Menyatakan bahwa *soft skill* yang mumpuni sangat dibutuhkan oleh seseorang sebab adanya *soft skill* akan mampu mengaktifkan fungsi dari *hard skill* itu sendiri dalam mencapai suatu keberhasilan.

Mudlofir (2012:150) menyebutkan bahwa *soft skill* merupakan kualitas diri yang bersifat ke dalam dan keluar, artinya *soft skill* menjadi suatu keterampilan diri seseorang yang sifatnya kasat mata atau tidak terlihat secara langsung. Seiring dengan pernyataan tersebut, Widhiarso (2009:1) menyatakan bahwa *soft skill* adalah suatu kemampuan yang dapat memengaruhi cara seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain, sebab *soft skill* memuat beberapa komponen seperti komunikasi efektif, berpikir kreatif dan kritis, membangun tim, serta adanya kemampuan lainnya yang mampu meningkatkan kapasitas kepribadian individu.

*Soft skill* merupakan sebuah jalinan atribut secara personalitas yang mampu membedakan seseorang dengan orang lain. Pada umumnya, *soft skill* merupakan *transferable* dari satu bidang pekerjaan tertentu ke bidang pekerjaan lainnya (Utama, I. Made Supartha, dkk : 2018). Berdasarkan dari beberapa penelitian di atas, *soft skill* menjadi suatu hal yang dapat menentukan seseorang dalam berinteraksi pada kegiatannya baik dengan orang lain ataupun cara menangani suatu permasalahan yang ada. Ketika seseorang memiliki *soft skill* yang mumpun cenderung akan lebih mudah dalam menghadapi lingkungan baru, menyelesaikan permasalahan, dsb.

### **2.5.2 Indikator Soft Skill**

Indikator *Soft skill* yang dimiliki oleh setiap orang memiliki kadar yang berbeda-beda, hal ini sangat dipengaruhi oleh kebiasaan cara berpikir, berkata, bertindak dan bersikap (Sucipta, 2009 :1). Namun ternyata indikator ini dapat berubah seiring dengan kebiasaan diri dalam hal-hal yang baru. Keseimbangan antara *hard skill* dan *soft skill* sangat diperlukan untuk dapat bersaing dalam dunia kerja maupun berinteraksi dengan masyarakat untuk dapat bekerja dengan kualitas yang tinggi. Helena dan Thomas (2016) melakukan penelitian pada lima perusahaan di bawah naungan *Development Corporation of Zimbabwe Limited Group* (IDCZ) yaitu Chemplex Corporation, Almin Metal Industries, Olivine Industries; Allied Insurance and Sunway City bahwa ada 10 *soft*

*skill* yang harus dimiliki oleh para pencari kerja dan pekerja yang dibutuhkan oleh perusahaan, yaitu berpikir kritis, moralitas, kerjasama tim, etika, manajemen kemarahan / pengendalian diri, kemampuan komunikasi, integritas dan profesionalisme, handal/ percaya, kepercayaan diri, memahami budaya kerja.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh negara-negara asing seperti Inggris, Kanada, dan Amerika terdapat 23 indikator *Soft skill* yang sangat dominan dalam penerapannya di lapangan kerja yang dimuat oleh Tarmidi dalam websitenya. Adapun ke 23 atribut tersebut adalah (Fitrah, Nurlaeli.2017:174) :

1. Inisiatif (merupakan sebuah kesadaran diri secara spontanitas dalam melakukan suatu hal yang bermanfaat);
2. Etika atau integritas (merupakan sebuah ketepatan tindakan individu sesuai dengan nilai, keyakinan dan prinsip yang berlaku);
3. Berpikir kritis (merupakan cara berpikir yang digunakan dalam merespon suatu hal dengan menganalisa fakta terlebih dahulu untuk membentuk penilaian);
4. Kemauan belajar (merupakan keinginan individu untuk terus menerus belajar di tengah-tengah perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu);
5. Komitmen (merupakan sikap setia untuk bertanggung jawab terhadap suatu hal baik berkaitan dengan diri sendiri, pekerjaan, organisasi dsb);
6. Motivasi (merupakan sebuah dorongan atau hasrat yang begitu besar dalam diri individu untuk mencapai suatu tujuan atau keinginan);
7. Bersemangat (merupakan sebuah gairah, kekuatan dalam kemauan untuk bekerja dan berjuang);
8. Kreatif (merupakan kemampuan individu dalam melahirkan suatu hal yang baru baik berupa gagasan ataupun karya yang belum ada);
9. Kemampuan analitis (merupakan kemampuan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis informasi secara menyeluruh);

10. Dapat mengatasi stress (merupakan kemampuan individu dalam menangani gangguan psikologis atau mengendalikan stress yang dialami);
11. Manajemen diri (merupakan kemampuan individu dalam mengenali dan mengelola dirinya sendiri sesuai dengan misi dan tujuan hidupnya);
12. Mandiri (merupakan sikap individu dengan tidak menggantungkan keputusan kepada orang lain);
13. Tangguh (merupakan sikap individu yang pantang menyerah, terus berusaha meskipun sulit, kuat serta tabah dalam menjalani berbagai masalah dalam meraih sesuatu yang diinginkan);
14. Manajemen waktu (merupakan daya upaya yang dilakukan individu dalam mengorganisasikan, mengontrol, merencanakan serta mengatur waktu yang akan digunakan dalam melakukan kegiatan tertentu secara efektif dalam mencapai tujuan tertentu);
15. Dapat diandalkan (merupakan sikap individu yang mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan atau diterima);
16. Komunikasi lisan (merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan melalui kata-kata secara lisan kepada lawan bicaranya secara langsung);
17. Dapat meringkas (merupakan kemampuan individu dalam mengambil banyaknya informasi dan membuat versi ringkas dengan mencakup poin-poin utama);
18. Kerjasama (merupakan sikap individu dalam bentuk usaha bersama antara individu atau kelompok dalam mencapai tujuan bersama);
19. Fleksibel (merupakan sikap individu yang berkaitan dengan kesanggupan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan keadaan yang ada atau sering disebut dengan luwes);
20. Kerja dalam tim (merupakan kemampuan individu dalam bekerjasama dengan orang lain untuk tujuan yang sama);

21. Menyelesaikan persoalan (merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh individu dalam menemukan alternatif jawaban atas suatu permasalahan yang dihadapi);
22. Mendengarkan (merupakan kemampuan individu dalam proses aktif memberikan makna dari sebuah pesan yang dibicarakan oleh lawan bicara);
23. Berargumentasi logis (merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam menyatakan gagasan dengan didukung oleh seperangkat pernyataan yang disampaikan secara sistematis sehingga semua konstruksi argumen menjadi benar).

Ariwibowo membagi *soft skill* dalam dua kategori yaitu *interpersonal skills* dan *intrapersonal skills*. *Interpersonal skills* merupakan keterampilan seseorang yang diperlukan saat sedang berhubungan dengan orang lain atau lazim disebut dengan komunikasi antar pribadi, dan *intrapersonal skills* adalah kemampuan dan keterampilan seseorang dalam mengatur diri sendiri. Selain itu, Sharma (2009) menyatakan bahwa terdapat tujuh atribut atau elemen pada *soft skill* yang dapat diimplementasikan dan digunakan pada setiap lembaga pendidikan. Elemen-elemen tersebut adalah keterampilan dalam berkomunikasi (*communication skill*), keterampilan berpikir dan memecahkan masalah (*thinking skill and problem solving skill*), kerja tim (*teamwork force*), manajemen informasi dan (*life-long learning and information management*), keterampilan berwirausaha (*entrepreneur skill*), etika moral dan profesionalisme (*ethics, moral and professional*), serta adanya kemampuan dalam kepemimpinan (*leadership skill*).

### 2.5.3 Faktor-faktor yang memengaruhi *Softskill*

Dalam menunjang kesejahteraan hidup, *softskill* menjadi salah satu penyebab adanya sikap karakter dan nilai hidup. Suhartini (2011) menjabarkan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi *softskill* adalah:

### 1. Faktor Instrinsik

Faktor instrinsik merupakan faktor yang muncul karena adanya pengaruh dalam diri sendiri atau individu tersebut. Seperti halnya harga diri dan perasaan senang.

### 2. Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik adalah faktor yang ada karena pengaruh dari luar, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, tingkat pendidikan dan pengetahuan serta kegiatan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, Muhibbin (2008) berpendapat bahwa faktor yang memengaruhi *soft skill* mahasiswa yaitu adanya faktor internal dan eksternal.

### 1. Faktor Internal

Faktor ini meliputi kecerdasan atau intelegensi mahasiswa (hal ini dapat diukur dengan melihat mahasiswa mempelajari dan menentukan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan), bakat (suatu kemampuan yang dimiliki dan tumbuh pada diri seseorang sesuai dengan potensinya), minat (keinginan yang timbul dari seseorang terhadap suatu hal, melalui minat inilah seseorang dapat meningkatkan perhatian atau titik fokus terhadap hal yang disukai), motivasi (suatu keadaan yang mampu mendorong semangat seseorang dalam berbuat sesuatu), sikap mahasiswa (dapat memengaruhi dinamika hasil belajar).

### 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ada karena pengaruh dari luar, seperti keadaan keluarga (keluarga mampu memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap seseorang dalam mencapai cita-cita dan memfasilitasi dalam pencapaiannya), dosen atau pembimbing dan cara mengajar (hal ini menjadi faktor eksternal yang mampu memengaruhi keberhasilan dan kecerdasan pada mahasiswa), alat-alat pelajaran (fasilitas yang mampu mendukung dan memudahkan proses pemahaman dan pembelajaran seseorang), motivasi sosial (motivasi yang berasal dari



orang-orang sekitar seperti dosen, lingkungan dan kesempatan (lingkungan yang positif dan memadai akan mampu mendorong seseorang untuk dapat mengambil kesempatan yang ada), serta adanya interaksi (hubungan antar individu atau kelompok yang mampu memengaruhi dan mengubah).

*Soft skill* menjadi sebuah elemen penting yang harus dimiliki oleh para mahasiswa terutama saat mereka telah menjadi sarjana dan akan terjun ke dunia kerja yang nyata. Berikut alasan mengapa *Soft skill* menjadi penting dalam kehidupan dunia kerja :

1. Mampu membantu dalam meningkatkan karir,
2. Mampu memperkuat dalam mengkreasikan sebuah peluang yang ada,
3. Mampu meningkatkan personal *value*,
4. Mampu menyeimbangkan etika profesional dalam meningkatkan karir pekerjaan.
5. Mampu menimbulkan persepsi rekan kerja terhadap sikap dan sifat yang profesional dalam bidang yang diduduki.

Dalam sebuah penelitian Amerika Serikat, Beach, 1982 (dalam Utama, I Made Supartha, dkk (2018) menyatakan bahwa 87% orang akan kehilangan pekerjaannya atau gagal karena tingginya tingkat promosi dan keseimbangan dengan antara *hard skill* dan *soft skill*.

## **2.6 Semua Murid Semua Guru (SMSG)**

Semua Murid Semua Guru (SMSG) merupakan jaringan penggerak pendidikan yang mampu memfasilitasi proses secara integrasi, kolaborasi, dan inovasi antar pemangku kepentingan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan visi yang SMSG miliki yaitu menjadi jaringan penggerak pendidikan yang memfasilitasi proses integrasi, kolaborasi, dan inovasi dari komunitas dan organisasi pendidikan bersama pemangku kepentingan lain untuk pendidikan Indonesia yang berpihak kepada anak.

Dalam mencapai visi tersebut, Semua Murid Semua Guru (SMSG) memiliki beberapa misi yaitu mendorong terbentuknya visi bersama gerakan pendidikan Indonesia yang dirumuskan oleh komunitas dan organisasi pendidikan bersama pemangku kepentingan lain; mendorong pelaksanaan rencana aksi bersama gerakan pendidikan Indonesia yang dilaksanakan oleh komunitas dan organisasi pendidikan bersama pemangku kepentingan lain; mendorong peningkatan praktik baik pendidikan Indonesia yang dilakukan oleh komunitas dan organisasi pendidikan bersama pemangku kepentingan lain. Berbagai kegiatan yang telah dilakukan oleh SMSG dalam mencapai visi dan misi tersebut, salah satunya dengan berkolaborasi bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMDIKBUD) dalam mewujudkan rencana aksi yaitu Magang Bersertifikat-Kampus Merdeka di seluruh Komunitas & Organisasi Pendidikan (KOP) yang berada di bawah naungan SMSG.

Adapun KOP yang berada di bawah naungan SMSG yaitu :

#### 1. Dampak Sosial Indonesia (DSI)

Dampak Sosial Indonesia adalah yayasan sosial yang memiliki visi mendorong perubahan sosial melalui edukasi dan praktik pembangunan berkelanjutan. Hal ini selaras dengan upaya pencapaian tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) yang berfokus pada pembangunan inisiatif di 3 area kerja, yaitu :

- (1) Pendidikan Berkualitas (SDGs 4),
- (2) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi (SDGs 8),
- (3) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan (SDGs 11).

#### 2. Echo Ethno Center

Ecoethno Center adalah salah satu lembaga penyedia jasa di Jaringan Semua Murid Semua Guru (SMSG) yang berhubungan dengan dunia pendidikan terutama pendidikan yang berbasis kearifan lingkungan dan budaya melalui media alam. Eco Ethno menjadi lembaga alternatif untuk pendidikan berbasis kearifan lingkungan dan budaya yang memperhatikan setiap standar dalam pengembangan program.

### 3. Everidea Education

Everidea Education adalah salahsatu organisasi nirlaba di Jaringan Semua Murid Semua Guru (SMSG) yang berfokusxpada pengembangan komunitas agar memiliki keterlibatan tinggi terhadapxpendidikanxm melalui gamifikasi, alat penilaian, dan sumberxpembelajaran dengan konten kreatif dan inovatif.

### 4. Schole Fitrah

Schole Fitrah adalah wadah untuk ayah bunda dan calon ayahxbunda bersinergi untuk salingxmemperkuat semangatxmenjadi orang tua sejati sesuai fitrah. Ruang belajarxyang mengeksploraxfitrah diri, keluarga, dan lingkunganxdengan akhlaqxmulia untuk berperan terbaik peradaban.

### 5. Sebangku Games

Sebangku Games merupakan *game* literasi anak pertamaxdi Indonesia yang menginisiasi mediaxpembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak. Berdasarkan teknologi campuranxyang diperkaya dengan AR (*Augmented Reality*) & VR (*Virtual Reality*), Sebangku Games menghadirkanxpengalaman belajarxyang menyenangkan melalui game yang mendorong interaksi antar pemain.

### 6. Pemimpin.id

Pemimpin.id merupakanxwadah yang digunakan untuk para pemuda yang merupakan calon pemimpin bangsa. Terinspirasi dari Rumah Peneleh milik HOS Tjokroaminoto, tempat pemimpin-pemimpinxbangsa tinggal dan tumbuh. Pemimpin.id bermimpi untukxmembuat sebuah ekosistem kepemimpinan Indonesia lebih baik melalulixberbagai kegiatan, pendidikan, dan penyebaran informasi. Pemimpin.id memiliki visi menciptakan ekosistem kepemimpinan Indonesiaxyang menumbuhkan, bersinergi dan mendidik. Misi dari pemimpin.id adalahxmenumbuhkanxpemimpin muda Indonesia yang inklusif efektif, danxmemberdayakan. Adapun prinsip aksi dari Pemimpin.id adalahxbertumbuh (*grow*) nya jiwa seorangxpemimpin yang harus dilakukaxsecara terus menerus; berbagi (*share*) cara dalam menerapkan ilmu yang sudahxdipelajari; dan bermanfaat (*serve*) yang

dituangkan dari adanya semangat seorang pemimpin dalam menyebarkan manfaat bagi sekitar.

#### 7. Sedekah Buku Indonesia

Sedekah Buku Indonesia adalah sebuah komunitas pendidikan di jaringan Semua Murid Semua Guru (SMSG) yang memiliki visi untuk menyebarkan semangat berbagi “jendela mimpi” untuk peduli sesama melalui media buku serta mencapai ke berbagai pelosok negeri Indonesia.

#### 8. Karier.mu by Sekolah.mu

Karier.mu adalah *platform* peningkatan dan pengembangan karier dari Sekolah.mu yang berbasis teknologi dan berkolaborasi untuk menyediakan program pelatihan bagi semua orang. Tujuan utama Karier.mu yaitu menghubungkan semua orang kepada mentor terbaik, untuk membantu mereka mewujudkan mimpi dan karier impian di masa depan. Karier.mu menyediakan berbagai program dengan mutu pelayanan yang berpihak kepada semua orang secara merata, serta menyediakan akses pelatihan terintegrasi digital dengan materi yang dirancang oleh ahli dari berbagai bidang.

#### 9. Websis for Edu

Websis for Edu adalah sekelompok generasi muda yang terdorong untuk memajukan pendidikan di Indonesia. Berlatarbelakang kuat dalam Psikologi Pendidikan, Psikologi Organisasi dan Manajemen Perubahan, Websis for Edu merumuskan solusi yang efektif dan efisien untuk membangun ekosistem pembelajaran abad ke-21 dan mengembangkan kompetensi literasi digital. Misi Websis for Edu adalah “mengintegrasikan teknologi dan penelitian untuk memberdayakan pendidikan”. Hal ini mereka rumuskan dalam layanan berupa konsultasi, pelatihan, dan pendampingan dengan topik keterampilan penggunaan teknologi, desain ekosistem teknologi pembelajaran, dan manajemen perubahan untuk pemimpin, guru, serta warga sekolah.

Websis for Edu adalah *Certified Apple Education Partner* pertama di Indonesia, yang menawarkan berbagai solusi kepada mitra sekolah dari Apple Education. Selain itu, Websis for Edu juga adalah Apple Authorized Reseller dan Microsoft Authorized Education Partner.

#### 10. Think.web

Program ini diselenggarakan oleh Think.Web.

Think.Web adalah salah satu komunitas/organisasi pendidikan di Jaringan Semua Murid Semua Guru (SMSG). Think.Web merupakan *Digital & Impact Agency* yang membantu brand, perusahaan, organisasi dan menciptakan dampak dalam marketing, branding maupun sosial melalui media digital.

#### 11. Yayasan Guru Belajar

Yayasan Guru Belajar adalah lembaga *philanthropic intermediary* yang memberdayakan pendidik menjadi penggerak perubahan melalui kolaborasi beragam organisasi penggerak: keguruan, kepemimpinan, jaringan sekolah/madrasah.

Dari sebelas KOP tersebut mampu mencapai dan mewujudkan visi dan misi, rencana aksi dari pemangku kepentingan lain yang bekerjasama dengan SMSG.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji dan memberikan bukti secara empiris mengenai pengaruh pelaksanaan Magang MBKM (X) secara *daring* terhadap *soft skill* mahasiswa (Y). Dengan begitu pada penelitian ini menggunakan ruang lingkup atau fokus penelitian untuk membatasi objek penelitian yang sedang diangkat oleh peneliti. Penelitian ini berfokus pada pengaruh pelaksanaan magang MBKM secara *daring* terhadap *soft skill* mahasiswa di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG).

#### **3.2 Tipe Penelitian**

Tipe Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tipe penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian teori yang terdiri dari variabel-variabel, diukur dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistic untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar (Creswell, 1944 dalam rahajarja.ac.id). Selain itu, pada penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah mengukur tingkat suatu variabel pada populasi atau sampel dengan penyajian data berupa penjelasan atau deskripsi dari data yang diperoleh.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi merupakan data yang mencakup keseluruhan dari penelitian atau disebut juga dengan data semesta. Populasi juga dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen atau unsur yang ada pada fenomena yang akan diteliti oleh peneliti, yang termasuk ke dalam kategori populasi dapat berupa sekelompok orang, kejadian, atau benda yang dijadikan objek pada penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa magang MBKM di seluruh KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG) yang melaksanakan kegiatan magang secara *daring*, yaitu terdapat 379 mahasiswa aktif yang tersebar di 11 KOP. Namun, terdapat 1 KOP yang melaksanakan kegiatan magang secara *luring* atau tatap muka yaitu pada KOP Sebangku Games dengan jumlah mahasiswa 10 mahasiswa. Sehingga populasi yang diambil adalah 369 mahasiswa.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel merupakan proses menyeleksi sejumlah elemen yang menjadi populasi pada suatu penelitian. Dengan adanya sampel, peneliti akan mampu menggenalisis sifat-sifat yang dibutuhkan oleh peneliti dalam menjawab masalah pada penelitiannya. Sampel yang ideal adalah elemen-elemen yang dapat mewakili dari banyaknya populasi yang ada secara karakteristik yang dibutuhkan. Pada penelitian ini, penarikan sampel menggunakan rumus dari Slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

E = batasan tingkat kesalahan (*error*)

Berdasarkan pada data di atas, peneliti menggunakan batasan tingkat kesalahan yaitu 10% atau 0.1.

$$n = \frac{369}{1 + 369(0.1^2)}$$

$$n = \frac{369}{1 + 3.69}$$

$$n = \frac{369}{4.69}$$

$$n = 78.678$$

Dari olahan data menggunakan rumus Slovin, di dapatkan hasil 78.678 yang kemudian di bulatkan menjadi 79. Sehingga sampel pada penelitian ini adalah 79 Mahasiswa magang MBKM di Semua Murid Semua Guru (SMSG).

Adapun karakteristik yang dimiliki responden adalah :

1. Mahasiswa MBKM se-Indonesia yang melaksanakan magang di KOP (Komunitas & Organisasi Pendidikan) Semua Murid Semua Guru (SMSG)
2. Mahasiswa MBKM yang melaksanakan magang di SMSG secara *daring*.

### 3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang dijadikan oleh peneliti untuk melakukan penelitiannya. Penentuan dari lokasi penelitian dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu sesuai dengan teori substantif, penjangkauan lapangan, keterbatasan geografi, waktu, biaya, dan tenaga. Sehingga pada penelitian ini berlokasi di seluruh KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG) yang dilakukan secara *online*.



### 3.5 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian merupakan dari mana sumber subyek didapatkan. Pada penelitian kuantitatif lebih merujuk dan bersifat kepada *explanation* (menerangkan, dan menjelaskan) sehingga dengan begitu sumber data penelitian pada kuantitatif menjadi bersifat *to learn about the people* (masyarakat objek). Dari sumber data inilah yang nantinya akan diproses dan dianalisis untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan dan berkualitas tinggi. Sumber data pada penelitian ini adalah bersumber dari dua hal yaitu :

1. Data Primer

Data primer merupakan data utama yang dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber data. Pada penelitian ini, data primer diperoleh melalui observasi dan kuesioner yang diberikan kepada informan sesuai dengan alur yang telah ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah jenis data yang telah dikumpulkan melalui sumber primer yang telah tersedia sebelumnya. Pada penelitian ini data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan seperti buku, jurnal, penelitian terdahulu berupa skripsi atau tesis.

### 3.6 Definisi Konsep

#### 3.6.1 Pelaksanaan Magang MBKM

Magang merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan oleh para mahasiswa di setiap perguruan tinggi sesuai dengan kebijakan yang berlaku. Danim & Khairil (2013 : 41) dalam Kholifah & Hadi (2017 : 269) menyatakan bahwa program magang merupakan pelatihan yang dilaksanakan oleh seseorang dalam dunia kerja atau industri yang mampu meningkatkan kompetensi. Magang MBKM merupakan salah satu program magang bersertifikat yang diberikan kepada seluruh mahasiswa yang telah menempuh 5 semester dalam perkuliahan. Magang bersertifikat ini diinisiasi oleh Kemendikbud Ristek dalam rangka

mempersiapkan para mahasiswa di seluruh Indonesia untuk bisa memasuki dunia kerja. Dalam hal ini, mahasiswa diberikan wewenang untuk dapat turun langsung selama kegiatan berlangsung selama 1 sampai 2 semester, sehingga dengan begitu mahasiswa memperoleh *hard skill* dan *soft skill* yang menjadi dua komponen dalam persiapan memasuki dunia kerja nyata dan karirnya.

### 3.6.2 *Technology Acceptance Model (TAM)*

*Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan kerangka kerja dari sebuah teknologi informasi guna memahami adopsi pengguna dan penggunaan teknologi baru terutama pada lingkungan tempat kerja yang telah teruji pada populasi yang lebih tua (Portz,dkk : 2019). TAM memiliki tujuan untuk mampu menjelaskan mengenai faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi.

Beredarnya teknologi baru saat ini secara tidak langsung memengaruhi kemauan individu untuk menggunakannya baik untuk kepentingan pribadi hingga ke pekerjaan. Sikap individu terhadap penggunaan menyatakan bahwa tingkat kepercayaan terhadap teknologi akan memudahkan individu dalam melakukan berbagai hal, salah satunya dalam hal berkomunikasi. Selain itu juga, adanya penggunaan pada teknologi ini akan membuat individu mampu berpikir dan percaya bahwa individu dapat meningkatkan kepercayaan diri serta meningkatkan kemampuan dalam bersaing di dunia kerja khususnya dalam kinerja pekerjaan individu tersebut. Internet sangat mendukung komunikasi dan kerja sama secara global.

*Technology Acceptance Model (TAM)* memiliki lima konstruk utama, yaitu :

1. *Perceived Usefulness* (kegunaan), adanya kepercayaan dalam pengambilan keputusan. Dengan begitu jika individu tersebut percaya bahwa adanya sistem informasi akan berguna maka individu tersebut akan menggunakannya, begitupun sebaliknya.

2. *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan), adanya kepercayaan bahwa dengan menggunakan sistem informasi terbaru ini akan mudah digunakan dalam kesehariannya.
3. *Attitude toward using technology* (sikap), adanya perasaan dalam menggunakan sistem informasi tersebut dalam hal perilaku sesuai dengan apa yang telah ditentukan.
4. *Behavioral intention to use* (intensi), adanya pengaruh pada penggunaan teknologi yang sesungguhnya yang dipengaruhi oleh sikap dan kegunaan dari sistem informasi tersebut.
5. *Actual technology use* (penggunaan teknologi sesungguhnya), menurut Rahmawati dan Narsa (2019) dalam Hariman Surya, dkk (2022) bahwa adanya persepsi kemudahan dalam menggunakan teknologi dimotivasi oleh tingkat kepercayaan individu tersebut dalam kemampuan menggunakan teknologi yang ada.

### **3.6.3 Soft Skill**

*Soft skill* merupakan sifat kepribadian yang dimiliki seseorang sebagai faktor penunjang kesuksesan dalam meningkatkan kreativitas dalam bekerja. Sesuai dengan pernyataan Depdiknas RI tahun 2009, bahwa tingkat kesuksesan bisa dilihat dalam pendidikan yang ditentukan oleh *soft skill* sebesar 85% (Mardatillah, 2016:29). Sagala (2013 : 320) menyatakan bahwa terdapat dua aspek yang dapat ditingkatkan melalui *soft skill* agar mampu mengembakan kinerja secara maksimal dan berkualitas. yaitu *interpersonal skill* dan *intrapersonal skill*. Terdapat 23 indikator *soft skill* yang mampu dikembangkan seperti keterampilan bernegosiasi, berkomunikasi, berpikir kritis, sampai kepada kepemimpinan. Dalam penelitian ini, *soft skill* yang akan di ketahui meliputi manajemen waktu, manajemen emosi, keterampilan komunikasi, keterampilan kepemimpinan, etika, serta kemampuan kerja tim.

### 3.7 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu penjelasan yang digunakan dalam suatu konsep penelitian yang akan diukur serta hal-hal yang dilakukan dalam penelitian. Definisi operasional juga diartikan sebagai penjelasan dari suatu variabel yang akan diteliti. Operasionalisasi dari suatu konsep dapat dikembangkan sehingga nantinya akan memperoleh komponen pertanyaan pada kuesioner yang akan diberikan kepada responden. Penelitian ini mengukur pengaruh pelaksanaan magang MBKM secara *daring* terhadap peningkatan *soft skill* mahasiswa di Semua Murid Semua Guru (SMSG), meliputi :

**Tabel 2. Operasional Variabel**

<b>Variabel X : Pelaksanaan Magang MBKM Secara <i>Daring</i> – <i>Technology Accaptance Model (TAM)</i></b>			
<b>Sub Indikator</b>	<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Skala</b>
<b><i>Perceived Usefulness</i></b> (Persepsi Kegunaan) Adanya tingkat kepercayaan individu dalam menggunakan teknologi yang mampu memberikan kontribusi positif dan meningkatkan kinerja pekerjaannya.	1	Menurut saya, menggunakan <i>aplikasi meeting</i> tersebut membantu saya dalam meningkatkan kinerja belajar dan pekerjaan saya selama magang.	Likert
<b><i>Perceived Ease of Use</i></b> (Persepsi kemudahan penggunaan) Adanya tingkat kepercayaan individu terhadap kemudahan teknologi yang digunakan sehingga mengurangi usaha atau daya yang diberikan.	2	Menurut saya, penggunaan berbagai macam aplikasi <i>meeting</i> beserta fitur-fiturnya mudah untuk dipelajari, fleksibel dan efektif membantu saya dalam berkordinasi dan menyelesaikan tugas/pekerjaan saya selama magang.	
<b><i>Attitude toward using technology</i></b> (Sikap terhadap penggunaan teknologi) Adanya sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai akibat dari penggunaan teknologi dalam pekerjaan.	3	Saya merasa senang, nyaman, fleksibel dan mudah dalam menggunakan fitur-fitur dalam aplikasi <i>meeting</i> selama kegiatan magang berlangsung.	
<b><i>Behavioral intention of using technology</i></b> Adanya kecenderungan individu untuk menggunakan	4	Saya selalu ingin menggunakan aplikasi <i>meeting</i> dalam berkordinasi atau berinteraksi selama kegiatan magang.	

Tabel 2 (Lanjutan)

kembali teknologi dalam membantu aktivitas.	5	Saya ingin memotivasi atau memberikan saran kepada rekan, keluarga ataupun masyarakat sekitar untuk menggunakan aplikasi <i>meeting</i> dalam berkordinasi atau berinteraksi.	
	6	<i>Aplikasi meeting</i> memberikan perubahan pada <i>soft skill</i> .	
<b>Actual usage of technology</b> Adanya tindakan nyata yang dirasakan akibat manfaat dan kemudahan dari teknologi yang digunakan sehingga ingin terus menerus mengimplementasikan manfaat dan kemudahan dari teknologi dalam kurun waktu yang lama.	7	Saya selalu menggunakan aplikasi <i>meeting</i> pada hari kerja atau disaat libur dalam berkordinasi dan berinteraksi.	
<b>Variabel Y : <i>Softskill</i> Mahasiswa Magang di Semua Murid Semua Guru (MSG)</b>			
<b>Manajemen Waktu</b> Kemampuan dalam mengatur waktu sehingga dapat mencapai tingkat efektivitas dalam melakukan suatu hal.	8	Saya merasa tertantang dalam membuat target atau perencanaan dalam menerima tugas yang diberikan dengan mengeksplorasi kemampuan saya selama kegiatan magang.	<i>Likert</i>
	9	Saya mengetahui skala prioritas dalam mengerjakan tugas/pekerjaan sesuai dengan tingkat urgensi dan waktu yang telah ditentukan selama kegiatan magang.	
<b>Manajemen Emosi</b> Kemampuan dalam mengatur dan memproses emosi dalam menghadapi suatu masalah	10	Saya berusaha untuk bersikap tenang dan tidak stress ketika berada di bawah tekanan atau mendapatkan tugas/pekerjaan yang berat selama kegiatan magang.	
	11	Saya mampu mengendalikan emosi baik disaat bangga, senang, marah atau benci terhadap fenomena yang terjadi selama kegiatan magang.	
<b>Keterampilan Komunikasi</b> Kemampuan dalam melakukan kegiatan berkomunikasi.	12	Saya mampu menggambarkan dan menyampaikan pendapat atau ide melalui lisan secara singkat, jelas, dan tepat selama kegiatan magang.	
	13	Saya mampu melakukan presentasi mengenai perencanaan dan hasil dari	

Tabel 2 (Lanjutan)

		tugas/pekerjaan selama kegiatan berlangsung.	
<b>Keterampilan Kepemimpinan</b> Kemampuan dalam mengatur orang lain untuk mencapai tujuan bersama.	14	Saya mampu menggerakkan dan mengajak rekan-rekan untuk melakukan suatu kerjasama dalam mencapai tujuan dari tugas/pekerjaan yang diberikan selama kegiatan magang.	
	15	Saya mampu mengambil keputusan secara logis, tegas dan tepat dalam memimpin suatu tugas/pekerjaan dalam tim selama kegiatan magang.	
<b>Etika dan Integritas</b>	16	Saya mampu beradaptasi dalam berperilaku, bertutur kata dan bekerja sesuai dengan aturan yang berlaku selama kegiatan magang.1	
	17	Saya mampu menyelesaikan tugas/pekerjaan sesuai dengan arahan dan panduan yang diberikan selama kegiatan magang.	
<b>Kemampuan Kerja Tim</b> Kemampuan dalam bekerja secara baik dengan orang lain selama percakapan, proyek, rapat ataupun kolaborasi lainnya.	18	Saya mampu memperoleh dan memberikan ide dan inovasi dalam meningkatkan hasil kinerja pekerjaan saya dan tim selama kegiatan magang.1	
	19	Saya mampu berkordinasi, berkomunikasi, dan terlibat aktif dalam membahas dna menyelesaikan tugas/pekerjaan yang diberikan kepada saya dan tim selama kegiatan magang.	

Penyusunan butir instrumen di atas menjadi dasar dari peneliti untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang menjadi kajian pada instrumen.

### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu dengan mengumpulkan data-data dari berbagai sumber data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara :

1. Observasi yang dilakukan dalam hal ini adalah peneliti melakukan pengamatan kepada objek penelitian yang akan diteliti untuk melihat secara

dekat dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Selain itu peneliti juga mengamati perubahan fenomena-fenomena sosial yang bertumbuh dan berkembangnya situasi dan kondisi yang akan diteliti. Maka pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pelaksanaan magang MBKM secara *daring* di KOP Semua Murid Semua Guru (SMSG).

## 2. Kuesioner Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh para peneliti dengan memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan oleh peneliti kepada para responden yang telah ditentukan. Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup (*closed questions*) yaitu responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti atau yang telah tersedia pada kuisisioner tersebut. Adapun pilihan jawaban pada kuisisioner yaitu :

**Tabel 3. Skala Likert**

Alternatif Penelitian	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Instrumen yang peneliti pilih sebagai bahan dalam penelitian ini adalah dengan kuesioner yang tertutup. Instrumen kompetensi pada penelitian ini yaitu pelaksanaan magang secara *daring* dan *soft skill* mahasiswa yang disusun menjadi 19 butir pertanyaan dengan tiap butir memiliki 5 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

## 3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi menjadi pendukung dalam sebuah penelitian yang berkaitan dengan observasi serta kuesioner yang diberikan kepada informan. Dokumentasi pada penelitian ini adalah berupa tulisan maupun gambar yang berkaitan dengan aktivitas peneliti dalam melaksanakan riset penelitian.

### 3.9 Teknik Pengolahan Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data dengan beberapa langkah sebagai berikut :

1. Penyuntingan, melakukan pendeteksian kesalahan yang ada dalam menjaga akurasi dan konsisten pada data.
2. Pemberian kode atau klasifikasi data, dengan memberikan skor pada jawaban yang diberikan responden sesuai dengan skala *likert* yang telah ditentukan dan dikelompokkan sesuai dengan kategori yang ada.
3. Pengujian keabsahan data, dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen pertanyaan yang telah disusun dan ditentukan.
4. Mendeskripsikan data, dengan menyajikan data dalam bentuk tabel yang memuat persentase pada item pertanyaan serta penjelasan dari adanya data yang didapatkan pada setiap indikator yang telah ditentukan.

### 3.10 Teknik Pengujian Instrumen

#### 3.10.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji ketepatan atau kecermatan pada suatu instrument yang telah ditentukan oleh peneliti dalam mengukur kasus yang diteliti. Menurut Sugiyono (2004:137) uji validitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kesahihan alat ukur yang digunakan. Kuesioner yang menjadi instrumen dalam mengumpulkan data dapat dikatakan valid jika pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner mampu menyatakan sesuatu sesuai dengan apa yang diukur oleh kuesioner. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka butir-butir pertanyaan yang telah ditentukan valid. Oleh karena itu, digunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara x dan y

x = skor setiap pertanyaan pada kuisisioner

y = jumlah skor yang didapatkan dari setiap responden



$\sum x$	= jumlah skor pada setiap butir
$\sum y$	= total jumlah skor yang didapatkan dari responden
$N$	= banyaknya jumlah responden
$\sum x^2$	= jumlah kuadrat butir
$\sum y^2$	= jumlah kuadrat dari skor yang didapatkan dari responden
$\sum xy$	= jumlah hasil perkalian dari skor butir kuesioner dan jumlah skor dari setiap responden.

Kriteria pengukuran pada uji validitas instrumen kuesioner, yaitu jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada  $\alpha = 10\%$  dengan tingkat kepercayaan 90% maka pada setiap butir soal tersebut signifikan, namun jika tidak terpenuhi maka tidak signifikan.

### 3.10.2 Uji Reliabilitas

Ghozali (2009) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur kuisisioner penelitian yang menjadi indikator dari perubah atau konstruk. Kuisisioner dapat dikatakan reliabel ketika jawaban yang diterima dari seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten. Pada pengujian reliabilitas terhadap suatu instrumen dapat diberikan skor yang dilakukan dengan teknik sekali tembak yaitu dengan memberikan satu kali saja yang dilanjutkan dengan menganalisis hasilnya dengan rumus *Cronbach's Alpha* yaitu :

$$R_{ii} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ \frac{1 - \sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan :

$R_{ii}$	= Reliabilitas instrumen
$n$	= banyaknya butir pertanyaan yang ada pada kuesioner
$\sum \sigma b^2$	= jumlah varian pada butir soal
$\sigma t^2$	= varian total

### 3.11 Teknik Analisis Data

#### 3.11.1 Uji Normalitas Data

Menurut Sugiyono (2006 : 210) bahwa uji normalitas dilakukan sebagai syarat analisis korelasi yaitu guna mengetahui apakah data yang dimiliki berdistribusi secara normal atau tidak. Asumsi yang utama dalam teknik statistik parametris adalah data yang dianalisis harus berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan ujia *Kolmogorov-Smornov*.

Untuk mengetahui distribusi frekuensi setiap variabel normal atau tidak, maka dilihat dari nilai *Asymp. Sig.* yang apabila nilai *Asymp. Sig* lebih besar atau sama dengan 0.01 (10%), maka distribusi data adalah normal. Untuk memudahkan uji normalitas ini digunakan program SPSS versi 23.

#### 3.11.2 Regresi Linear Sederhana

Dalam hal ini, pengukuran menggunakan program Microsoft Excel versi 2019, dengan model matematika persamaan adalah :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

- $\hat{Y}$  = subjek variabel terikat yang diprediksikan
- a = harga Y ketika harga X = 0 (konstanta)
- b = angka arah atau koefisien regresi, menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel terikat yang didasarkan pada variabel bebas. Bila b (+) maka naik, dan bila b (-) maka arah garis turun.
- X = subjek pada variabel bebas yang memiliki nilai tertentu.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pelaksanaan magang MBKM secara *daring* terhadap *softskill* mahasiswa di Semua Murid Semua Guru (SMSG). Penelitian ini menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menjelaskan adanya suatu hubungan sebab akibat antara suatu keyakinan (manfaat dari sistem informasi dan kemudahan penggunaannya) serta perilaku, keperluan dan pengguna suatu sistem informasi. Dalam penelitian ini menggunakan lima konstruk dalam mengetahui pengaruh yang akan ditimbulkan, yaitu : persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap terhadap penggunaan teknologi, perilaku untuk tetap menggunakan, dan kondisi nyata penggunaan sistem. Dalam penelitian ini menghasilkan data bahwa adanya pengaruh dari lima konstruk tersebut terhadap *soft skill* mahasiswa yaitu manajemen waktu, manajemen emosi, keterampilan komunikasi, keterampilan kepemimpinan, etika, dan keterampilan kerja tim terhadap 7 *softskill* mahasiswa yang menjadi indikator dari penelitian ini yaitu berupa manajemen waktu, manajemen emosi, keterampilan komunikasi, keterampilan kepemimpinan, etika, dan kemampuan dalam melakukan kegiatan bersama tim. sebesar 52,3% dengan nilai korelasi yaitu 0.723 yang termasuk ke dalam kategori kuat.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu :

1. Bagi Semua Murid Smeua Guru (SMSG), peneliti menyarankan kepada pihak SMSG hendaknya memberikan peluang lebih besar kepada seluruh mahasiswa yang mendaftar magang pada setiap KOP untuk bisa bergabung khususnya magang yang dilakukan secara *daring*. Dengan hal tersebut, mahasiswa dapat berkesempatan untuk bisa lebih cakap dalam menggunakan teknologi atau kemajuan sistem di era saat ini. Selain itu, hendaknya pihak SMSG dapat membuat berbagai pelatihan dengan memanfaatkan sistem teknologi saat ini agar mahasiswa dapat tertanam persepsi akan kemudahan, manfaat dari pada teknologi tersebut. Kemudian, hendaknya mahasiswa juga turut aktif dalam segala kegiatan yang diberikan terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dan *softskill*. Sebab, *softskill* menjadi salah satu faktor penunjang kesuksesan bagi karier di masa depan.
2. Bagi Universitas (Ilmu Komunikasi, FISIP, Unila), bahwa diharapkan penelitian ini dapat menambah sumbangsi dari ilmu dalam bidang Ilmu Komunikasi, sehingga dapat melanjutkan penelitian yang sejenis dengan hasil yang berbeda. Semakin banyak pernelitian yang berbeda maka akan semakin banyak juga referensi hasil penelitian yang dapat memperkaya ilmu khususnya pada ilmu Komunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Ahmad. 12 November 2020 <https://Arahkata.Pikiran-Rakyat.Com/Teknologi/Pr-128945757/Angka-Pengguna-Internet-Naik-73-7-Persen-Di-Masa-Pandemi-Covid-19?Page=3>, Diakses Pada 21 November 2021
- Ajzen, I. & Fishbein, M. 1980. *Understanding attitudes and predicting Social Behavior*. Englewood Cliffs: Prentice Hall
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariwibowo. 2008. *Manusia dan Potensi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ariyani, E. D., Muhammad, A., & Sadikin, S. (2016). *Pengembangan Model Pengukuran Soft Skills Mahasiswa Politeknik Di Indonesia*. 539–544.
- Arnus, S. H. (2015). Computer Mediated Communication (Cmc), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275–289.
- Arnus, S. H. (2019). Pengaplikasian Pola Computer Mediated Communication (Cmc) Dalam Dakwah. *Jurnal Jurnalisa*, 4(1), 191–203. <https://doi.org/10.24252/Jurnalisa.V4i1.5618>
- Asiyah, Siti. 2017. *Technology Accaptance Model (TAM) Untuk Menganalisis Pengaruh Implementasi E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Atila, AuFa. 21 July 2021. <https://www.jojonomic.com/blog/menilai-soft-skills->
- Autoridad Nacional Del Servicio Civil. (2021). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Cangara, Hafied. 2017 dan-Instrumennya/Amp/, Diakses Pada 21 November 2021 <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/Al-Munzir/article/view/744/680>

- Creswell, John. 1994. *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches*. London: SAGE Publications.
- Danim, Khairil. 2013. *Profesi Kependidikan*. Bandung: Alfabeta
- Danim, Prof. Dr Sudarwan. 2015. *Visi Baru Manajemen Sekolah Dari Unit Birokrasi Ke Lembaga Akademik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif Teori & Praktek Pengembangan Dalam Profesionalisme Bagi Guru*. Jakarta: CV. AV Publisher. hlm 109
- Davis, F.D. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. MIS Quarterly. Hlm 319-340.
- Diana, Dewi. 2007. *Perilaku Organisasional*. Yogyakarta : Bui Aksara Nurudin. 2007.
- Elfindri, dkk. 2011. *Softskills Untuk Pendidik*. Padang: Baduose Media. hlm 67.
- Ella Aprilia. 2021. *Efektivitas Komunikasi Pembelajaran Online Melalui Zoom Cloud Meetings Di Era Pandemi Covid-19*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
- Fatmawati, E. (2015). *Perubahan Komunikasi Pemustaka Yang Termediasi Oleh Komputer* Oleh: Endang Fatmawati. *Iqra' Jurnal*, 09(02), 11–25.
- Felisitas Erika Kusumawardhani, 2021. *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Bagi Mahasiswa Pendidikan Keagamaan Katolik Universitas Santa Dharma Yogyakarta Di Masa Pandemi Covid-19*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik, Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Fitriah, Nurlaeli. 2017. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Kompetensi Softskill Mahasiswa Untuk mengukur Kesiapan Diri Menghadapi Dunia Kerja di FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. J-PIPS, Vol 3 No 2. hlm 174
- Gefen, D., & D. Straub. 2000. *The Relative Importance of Perceived Ease of Use in IS Adoption: A Study of E-Commerce Adoption*. Journal of The Association for Information System Vol 1. Article 8
- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP.
- Gitleman, L. (2014). *Hubungan Interaksi Preceptor Dengan Softskill*. Paper Knowledge. Toward A Media History Of Documents.

- Goleman, Daniel. 1996. *Emosional Intelligence-Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Halim Dan Winda Kustiwan, Perkembangan Teori Komunikasi Kontemporer, Jurnal Komunika Islamila, 2019 Vol 6, No 1, Hlm 23
- Handarini O.,& Wulandari S. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi COVID-19*.Jurnal Pendidikan Administrasoi Perkantoran (JPAP) Vol 8 No 3: 498. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Hasanah,Erlin. 2016. *Pemahaman Mahasiswa Terhadap Ilmu Etika dan Penerapannya Selama Magang di BMT Insan Mulia Palembang (Skripsi)*.UIN Raden Fatah Palembang.hal 1.
- Helena, B.T Johani. 2016. *An Investigation Into The Softskills That Employers In Zimbabwe Expert Graduate Jobseekers To Proses : A Study Of Five Companies Under The Industrial Development Corporation of Zimbabwe*.hlm.1-20
- Hoedi Prasetyo,“Industri 4.0:Telah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset”,Jurnal Teknik Industri,2017,Vol.13(1)
- <Http://Ejurnal.Undana.Ac.Id/Jem/Article/Download/1366/1067>
- <Http://Repository.Unimus.Ac.Id>
- <Https://Dampaksosial.Id/> (Dampak Sosial Indonesia, Diakses Pada 03 Oktober 2021)
- <Https://Gtndatacenter.Com/Komunikasi-Daring-Selama-Pandemi-Viruskoron> /: Diakses Pada 21 November 2021
- <Https://Tekno.Kompas.Com/Read/2021/03/04/18020077/6-Aplikasi-Ini-Tumbuh-Pesat-Selama-Pandemi-Covid-19?Page=All>, Diakses Pada 21 November 2021
- <Https://Www.Kemkes.Go.Id/>Diakses Pada 03 November 2021
- <Https://Www.Unas.Ac.Id/Berita/Komunikasi-Virtual-Di-Tengah-Pandemi-Covid-19/>, Diakses Pada 03 Oktober 2021)
- Hum, D. P. S., Agus, B., & Iip, S. S. (2018). Team Project ©2017 Dony Pratidana
- Ii, B. A. B., & Media, P. (1987). Morissan, Farid, Andy. 2010. Teori Komunikasi Massa : Media, Budaya, Dan Masyarakat. (Bogor : Ghalia Indonesia Anggota Ikapi) Hlm 5-6 26. 1960, 26–44.

- Illah, Saillah. 2008. *Pengembangan Soft-Skill di Perguruan Tinggi*. Artikel. Di akses pada 8 Desember 2021. <http://isailah.50webs.com.Html>.
- Ilmi, Minatul, dkk. 2020. *Perkembangan dan Penerapan Theory Of Acceptance Model (TAM) di Indonesia*. Jurnal Ekonomi. STIE Mandala Jember. Vol 16, No. 2, hal 440.
- Indah, Dewi Rosalia. 2017. *Soft Skill Mahasiswa Dalam Menghadapi Dunia Kerja*. Skripsi. Jurusan Psikologi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Ismail, I., Hasan, H., & Musdalifah, M. (2018). Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Efektivitas Program Magang Kependidikan. *Edumaspul – Jurnal Pendidikan*, 2(1), 124–132.
- Irawan, Febri Yanti. 2021. *Analisis Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 18 Makassar*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Sosiologi.
- Jannah, Mifathul. 2021. *Pengaruh Pembelajaran Via Online Selama Pandemi Covid-19 Terhadap Tingkat Stress Mahasiswa Tingkat Akhir Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Makassar*. Skripsi. Fakultas Kedokteran. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Jogiyanto. 2007. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Publisher. hlm 111.
- Kholifah, F. N., & Hadi, N. U. (2017). Analisis Program Magang, Minat Profesi Guru, Dan Locus Of Control Internak Terhadap Kesiapan Menjadi Tenaga Pendidik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Stkip Pгри Tulungagung Yang Sedang Menenpuh Skripsi Tahun 2017/2018. *Journal Of Management (Sme's)*, 5(2), 205–219.
- Kholifah, FN. & Hadi NU. 2017. *Analisis Program Magang, Minat Profesi Guru, dan Locus of Control Internal Terhadap Kesiapan Menjadi Tenaga Pendidik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung yang Sedang Menempuh Skripsi Tahun 2017/2018*. Jurnal Managemen Vo.5 No 2. hlm 209
- King, A Laura. 2016. *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika
- Lutfi AFR, dkk. 2021. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Dalam Peningkatan Aktivitas belajar Siswa kelas X Multimedia SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi T.P 2020/2021*. Jurnal Nasional Holistic Science Vol 2 No 2: 63-65



- Lutfia, D. D., & Rahadi, D. R. (2020). Analisis Internship Bagi Peningkatan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 8(3), 199–204. <https://doi.org/10.37641/Jimkes.V8i3.340>
- M.S, Hidajat. 2006. *Kamus Hubungan Industrial & manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya. hlm 16.
- Ma Q., & Liu L. 2004. *The Technology Acceptance Model : A Meta-Analysis of Empirical Findings*. Journal of Organizational and End User Computing vol 16 No 1: 59-72. <https://www.idea-group.com>
- Martanto. 2018. *Kesiapan Mental Kerja Siswa Kelas XII Jurusan Teknik Permesinan SMK Negeri 2 Klaten*. Jurnal dan Skripsi Universitas Negeri Yogya. hlm 21 diakses dari [journal.unimal.ac.id/miej/article/download/24/1](http://journal.unimal.ac.id/miej/article/download/24/1) pada tanggal 25 Maret 2018 pukul 16.10 WIB.
- Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis. Edisi Kedua, Jakarta : Pt. Raja Grafindo Persada.
- Mondy, R. Wayne. 2008. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Erlangga. hlm 152
- Mudlofir, A. 2012. *Pendidik Profesional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Muhibbin, S. 2008. *Psikologi Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nugroho, Widyono. 2012. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Multimedia Interaktif Manasik Haji*. Jurnal Seminar nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI). hal 4
- Oktabrianto, Nuri Wiyono. 2021. *Implementasi dan Evaluasi Moodle Dalam Menunjang Pembelajaran Daring Menggunakan Technology Accaptance Model*. Jurnal Basicedu Vol 5 No 6: 5917
- Perencanaan Dan Strategi Komunikasi. Jakarta : Pt. Raja Grafindo Persada.
- Portz JD, et al. 2019. *Using The Technology Acceptance Model to Explore User Experience, Intent to Use, and Use Behavior of A Patient Portal Among Older Adults With Multiple Chronic Conditions: Descriptive Qualitative Study*. Journal Med Internet Res. <https://doi.org/10.2196/11604>.
- Pratiwi, F. D., & Si, M. (2014). (Cmc) Dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya (Tinjauan Pada Forum Diskusi Soompi Empress Ki Tanyang Shipper). 7(1), 29–44.
- Pratiwi, F. D., & Si, M. (2014). (Cmc) Dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya (Tinjauan Pada Forum Diskusi Soompi Empress Ki Tanyang Shipper

- Putra, Dede.2016.*Analisis Penerimaan Aplikasi Ubersocial Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Riau*.Skripsi.Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.Universitas Riau.
- Putra, Febrian Eka Manu.2021.*Penerapan Aplikasi Zoom Meeting Sebagai Sarana Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*.Skripsi.Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.Program Studi Ilmu Komunikasi.Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Putra, Ichsan S.,& Pratiwi, Ariyanti.2005.*Sukses Dengan Soft Skills*.Institut Teknologi Bandung
- Putri, M. A. (2020). *Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Syekh Yusuf Tangerang 2020* (Vol. 19).
- Rahayu F., Budiyanto D., Palyama D.2017.*Analisis Penerimaan e-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus : Universitas Atma Jaya Yogyakarta)*.JUTEI Vol I No 2.hal 92  
<https://doi.org/10.21460/jutei.2017.12.20>
- Rakhmat, Jalaluddin. 1993. Psikologi Komunikasi, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Rahmawati, RN., & Narsa, IM. 2019. *Actual Usage Penggunaan E-Learning Dengan Technology Acceptance Model (TAM)*.Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol 6 No 2.
- Retnawati, H. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes*, 12(1), 129541.
- Rifqi Fauzi, Perubahan Budaya Komunikasi Pada Pengguna Whatsapp Di Era Media Baru, Jike, 2017, Vol 1, No 1, Blm 4.
- Robbins, Stephen P. Dan Timothy A.Judge.2008.*Perilaku Organisasi Edisi Ke-12*,Jakarta:Salemba Empat.
- S. Hum | Bima Agus Setyawan S. Iip. *Fti Umn*, 53(9), 1–15.
- Setiadi, Teguh.2022.*Model Penerimaan Teknologi Yang Mempengaruhinya Diterimanya Penggunaan Teknologi Komputer*.Artikel. Diakses pada 28 Juni2022.<https://sistem-komputer-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/-Technology-Acceptance-Model-yang-mempengaruhi-diterimanya-penggunaan-teknologi-komputer/>

- Setiawati, I., Hadiprajitno, B., & Ardiansah, M. 2021. *Perspektif Model TAM Dalam Adaptasi Pembelajaran Akuntansi Melalui E-Learning Selama Pandemi COVID-19*. Jurnal Akuntansi Bisnis, Vol 19 No.1. hal : 38
- Sharma, A. 2009. *Professional Development for Teachers*. Di akses pada 17 Mei 2022. <http://sschoolofeducators.com/2009/02/importance-of-soft-skills-development-in-education>.
- Sihombing, Desi Natalia. 2018. *Kemampuan Mengelola Emosi (Studi Deskriptif pada Mahasiswa yang Sedang Menyelesaikan Skripsi dan yang Baru Saja Lulus dan Program Kemampuan Mengelola Emosi Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma Angkatan Tahun 2013)*. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Siregar HS, dkk. 2022. *Technology Accaptance Model (TAM) Pada Pembelajaran Online Mahasiswa PPG Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri*. Jurnal Pendidikan Islam Vol 11 No 1. [https://DOI:10\\_30868/ei.v11i01.2174](https://DOI:10_30868/ei.v11i01.2174)
- Sucipta, I Nyoman. 2009. *Holistik Softskills*. Denpasar: Udayana University Press. hlm 1
- Sugiyono. 2003. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suhartini. 2011. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Berwiraswasta*. Yogyakarta: Jurnal Studi Pada Mahasiswa PGRI
- Sukaatmadja, I Putu Gede. *Aplikasi Model TAM (Technology Acceptance Model) Pada Perilaku Pengguna Instagram*. Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Universitas Udayanan Bali.
- Suryadi, Edi. Dkk. 2019. *Metode Penelitian Komunikasi Dengan Pendekatan Kuantitatif*. Bandung : Rosda.
- Swastika, Virginia. 2020. *Analisis Efektivitas Iklan Video Online Gojek Versi Introducing: Jo & Jek Menggunakan Direct Method (Studi Pada Pelanggan Gojek Di Bandar Lampung)*. Skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Tenner, A.R. dan DeToro, IJ. 1992. *Total Quality Management : There Stepps To Continous Improvement*. Reading MA: Addison-Wesley Publishing Company.

- Utama, I Made Supartha.dkk. 2018. *Konsep Pengembangan Panduan Evaluasi Pengembangan Softskill Mahasiswa Melalui Proses Pembelajaran di Universitas udayana*.Jurnal Tim Program Hibah Kompetisi Berbasis Institusi (PHK-I) Universitas Udayana.
- Utomo, S. W., & Nuraina, E. (N.D.). *Soft Skil*.
- Vankatesh, V. 1999. *Creation of Favorable User Perceptions: Exploring the Role of Intrinsic Motivation*.MIS Quartely: 239-260
- Vika. 2022. *Pentingnya People Development Dalam Perusahaan*. Artikel.id.hrnote.asia.Di akses pada 01 September 2022
- Widhiarso, W. (2011). *Evaluasi Soft Skills Dalam Pembelajaran Proses Seleksi Peranan Kepribadian*.
- Widhiarso. 2009. *Softskill Mahasiswa*.Retrieved November 12,2016.diakses dari <http://widhiarso.staff.ugm.ac.id>
- Widyarini, LA. 2005.*Analisis Niat Perilaku Menggunakan Internet Banking di Kalangan Pengguna Internet di Surabaya*.Jurnal Manajemen dan Akuntansi Vol 5 No 1: 101-123
- Wiryanto. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta : Gramedia Widiasavina.
- Yanti Dwi Astuti, Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual : Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di Cyberspace, Jurnal Komunikasi Profetik, 2015, Vol 8, No 2, Hlm 17).