

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini diuraikan beberapa hal, antara lain: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) signifikansi penelitian, (8) penjelasan istilah, (9) novelty/orisinalitas.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi di Indonesia, Kemendikbud telah menetapkan standar yang harus dipenuhi oleh lulusan sebuah pendidikan tinggi. Menurut standar yang dikeluarkan pada tahun 2020, salah satu kriteria minimal yang harus dimiliki oleh lulusan tersebut adalah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam aspek sikap, ditekankan bahwa perilaku yang baik dan benar serta berbudaya harus tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, serta penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Kemendikbud, 2020).

Proses pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan era revolusi industri 4.0, agar tetap relevan dengan kebutuhan saat ini. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan perpaduan antara teknologi dengan proses pembelajaran saat ini (Abdullah, 2017). Dalam hal ini, penggunaan media yang tepat sangatlah penting karena dapat menentukan tingkat keberhasilan proses

pembelajaran. Selain itu, penjelasan materi pembelajaran juga harus ditingkatkan dengan penambahan pengalaman serta upaya dalam membantu mahasiswa untuk mengingat dan memahami materi yang disampaikan, sehingga dapat menghasilkan lulusan yang mampu bersaing di era industri 4.0 (Abdullah, 2017).

Lulusan yang mampu bersaing dalam era revolusi industri 4.0 adalah mereka yang memiliki keterampilan dalam pemecahan masalah secara kolaboratif, pembelajaran strategis serta penggunaan informasi dan komunikasi secara efektif (Häkkinen et al., 2017). Selain itu lulusan sekolah dan pendidikan tinggi masih terdapat kekurangan dalam menguasai *basic skills and applied skills*, seperti: (1) *oral and written communications*; (2) *critical thinking and problem solving*; (3) *professionalism and work ethic*; (4) *teamwork and collaboration*; (5) *working in teams*; (6) *applying technology*; (7) *leadership and project management* (Trilling and Fadel, 2009) (Brodjonegoro & Huang, 2022). Untuk mengatasi kekurangan dalam penguasaan keterampilan dasar dan terapan tersebut, pemerintah Memiliki program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dirancang guna mendukung pengembangan keterampilan dasar yang relevan bagi lulusan (Kemendikbud, 2020a).

Penerapan *basic skills* mendukung kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan tujuan untuk menghasilkan pengalaman baik dalam menyusun dan mengimplementasikan kurikulum yang sesuai dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti). Dengan adanya penerapan *basic skills* pada proses pembelajaran, diharapkan lulusan pendidikan tinggi dapat memenuhi capaian pembelajaran sesuai

dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia dan standar nasional pendidikan tinggi serta siap untuk berkarir dalam dunia kerja (Kemendikbud, 2020a).

Dalam dunia kerja keterampilan yang dianggap penting untuk dimiliki adalah (1) *complex problem-solving*, (2) *creativity*, (3) *leadership and people management*, (4) *coordinating with others*, (5) *emotional intelligence*, (6) *critical thinking*, (7) *analysis and innovation*, (8) *decision-making*, (9) *customer service*, and (10) *negotiation* (Marr, 2019). Dalam era transformasi digital dan perkembangan teknologi yang semakin cepat, kebutuhan keterampilan tersebut diharapkan dapat mendukung para tenaga kerja untuk dapat beradaptasi dan bersaing di dunia kerja yang semakin kompetitif. Oleh karena itu, para pelajar dan mahasiswa perlu mempersiapkan diri dengan keterampilan-keterampilan tersebut agar dapat menjadi tenaga kerja yang handal dan siap menghadapi tantangan di masa depan (Marr, 2019). Meskipun pentingnya keterampilan teknis dalam berbagai karier tidak dapat diabaikan, terdapat bukti empiris yang menunjukkan bahwa *Soft skills* semakin diakui sebagai faktor krusial yang menentukan kesuksesan dalam lingkungan kerja saat ini. Mayoritas besar pemberi kerja, yaitu sekitar 94%, menganggap *Soft skills* memiliki kepentingan lebih tinggi dibandingkan keterampilan teknis saat merekrut karyawan baru. Keterampilan interpersonal seperti kemampuan komunikasi yang efektif, pemikiran kritis, kemampuan bekerja dalam tim, dan manajemen waktu telah diidentifikasi sebagai aset penting yang memungkinkan seorang pekerja berfungsi dengan baik dalam lingkungan kerja yang semakin kompleks dan dinamis (iCIMS, 2017).

Soft skills dan *hard skills* merupakan dua jenis keterampilan yang sangat penting dalam dunia kerja saat ini. *Soft skills* mencakup keterampilan interpersonal dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan ini meliputi komunikasi, kerja sama tim, pemecahan masalah, pemikiran kritis, kepemimpinan, etika, dan manajemen waktu (Robles, 2012) (Bancino & Zevalkink, 2007). Sebaliknya, *hard skills* merujuk pada keterampilan teknis dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjalankan tugas tertentu, seperti pemrograman, akuntansi, teknik, pengeditan video, dan penggunaan perangkat lunak khusus (Schulz, 2008).

Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan salah satu *Soft skills* paling penting dalam dunia kerja saat ini. Keterampilan ini mengacu pada kemampuan untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi akar masalah, dan mengusulkan solusi yang efektif (Papp et al., 2021). Keterampilan menyelesaikan masalah termasuk di antara keterampilan yang paling dibutuhkan pada abad ke-21, bersama dengan keterampilan komunikasi, pemikiran kritis, dan kolaborasi. Pekerja yang terampil dalam menyelesaikan masalah mampu menghadapi tantangan dengan lebih efektif, meningkatkan produktivitas, dan berkontribusi pada pencapaian organisasi (Trilling and Fadel, 2009).

Minat mahasiswa dalam memecahkan masalah menjadi salah satu permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran saat ini, di mana kemampuan *problem solving* pada mahasiswa masih belum berkembang dengan optimal (Sabirin et al., 2017). Meskipun lulusan pendidikan tinggi telah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai, namun kemampuan dalam pemecahan masalah seringkali menjadi kendala dalam menghadapi tantangan di

dunia kerja (Experenza et al., 2019). Pemecahan masalah di kalangan mahasiswa seringkali tidak teratasi karena kurangnya jiwa kepemimpinan yang dimiliki oleh mereka. Masalah ini terjadi karena kurangnya internalisasi karakter yang baik dan kurangnya pemahaman serta penanaman sikap kepemimpinan dan mental tangguh dalam diri mahasiswa melalui pendidikan sebagai yang utama serta organisasi sebagai pelengkap dalam pembentukan karakter (Darmawan, 2021).

Permasalahan dalam kepemimpinan seringkali sulit untuk dipecahkan karena mayoritas literatur kepemimpinan hanya membahas keterampilan kepemimpinan yang dianggap sebagai tanggung jawab atribut individu dan kurang menekankan proses kepemimpinan yang seharusnya dipahami sebagai fenomena interaksi sosial dan fokus pada negosiasi identitas sosial dalam kelompok. Oleh karena itu, literatur kepemimpinan yang saat ini tersedia seringkali tidak cukup untuk membantu memecahkan masalah kepemimpinan di dalam kelompok dan organisasi. Dalam kenyataannya, kepemimpinan bukanlah tanggung jawab individu semata, melainkan proses interaksi sosial yang melibatkan seluruh anggota kelompok. Penting untuk menekankan pentingnya identitas sosial dalam kelompok dan bagaimana negosiasi identitas sosial dapat membantu memperbaiki keterampilan kepemimpinan dan memecahkan masalah dalam kelompok. Sebagai contoh, dengan memahami perbedaan identitas sosial dan budaya di dalam kelompok, seorang pemimpin dapat mengambil tindakan yang tepat untuk memperbaiki kerja sama dalam kelompok dan memecahkan masalah yang dihadapi oleh kelompok (Derue & Ashford, 2010).

Soft skills menjadi salah satu mata kuliah yang penting dalam pembelajaran kepemimpinan karena *Soft skills* merupakan keterampilan non-teknis yang diperlukan untuk memimpin dan bekerja sama dengan baik dalam sebuah tim. Pada mata kuliah *Soft skills* yang diberikan kepada mahasiswa Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI) pada semester ganjil, proses pembelajaran yang berjalan adalah dengan *Direct instruction*, di mana merupakan pendekatan mengajar yang menekankan peran pendidik sebagai pusat pembelajaran, di mana pendidik bertindak sebagai pemimpin dalam mengorganisir dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar (Al-Tabany, 2014). Dosen dalam memberikan materi pembelajaran dilengkapi dengan kelengkapan mengajar seperti Rencana Pembelajaran Semester (RPS), silabus serta rekapitulasi mengajar. Materi yang terdiri dari 16 kali pertemuan, diisi dengan topik sesuai RPS sebanyak 14 pertemuan. Mata kuliah *Soft skills* membahas berbagai aspek penting dalam pengembangan kepemimpinan, termasuk *communication skill*, memandang orang lain lebih penting, mendengarkan dengan baik, menjadi pribadi yang menarik, membuat orang sependapat, etika berpenampilan, pujian, mengkritik orang lain tanpa menyakiti, serta keterampilan berbicara dan presentasi.

Keterampilan *Soft skills* dibutuhkan dalam dunia kerja seperti kemampuan kepemimpinan, komunikasi, dan kerjasama yang baik dapat membantu individu untuk menjadi lebih efektif dan sukses dalam lingkungan kerja yang dinamis dan terus berubah. Tanpa hal tersebut, manusia akan mengalami banyak hambatan dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Karakteristik dari *Soft skills* meliputi kemampuan

berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, memecahkan masalah, beradaptasi dengan perubahan, serta memiliki sikap positif dan tanggung jawab. Selain itu, *Soft skills* juga melibatkan kemampuan untuk memimpin, mengelola waktu dengan efektif, berpikir kreatif, serta beradaptasi dengan lingkungan yang beragam. Penting bagi lembaga pendidikan untuk memasukkan *Soft skills* dalam kurikulum dan memberikan pelatihan khusus untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam hal ini. Namun, mahasiswa juga harus berusaha untuk meningkatkan kemampuan *Soft skills* mereka dengan membaca dan belajar mandiri, serta berpartisipasi dalam kegiatan yang mendukung pengembangan *Soft skills* (Robles, 2012).

Kurangnya rangsangan kreativitas dalam mata kuliah yang diberikan dan ketidakpastian situasi yang mungkin terjadi adalah beberapa faktor yang dapat menyebabkan kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah. Sebagai hasilnya, tingkat berpikir kreatif mereka dapat menurun dan menghambat kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan yang kompleks di masa depan (Kampylis & Berki, 2014). Minimnya eksplorasi kreatif dalam perkuliahan serta ketidakpastian situasi yang mungkin dihadapi menjadi faktor penyebab rendahnya kapasitas mahasiswa dalam memecahkan permasalahan. Konsekuensinya, tingkat berpikir kreatif mereka dapat menurun dan menghambat kemampuan untuk menghadapi tantangan kompleks di kemudian hari. Rendahnya kreativitas berpikir mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah *Soft skills* tercermin dari ketidakmampuan mereka melihat situasi dan persoalan dari sudut pandang yang beragam (Siswanto, 2018). Rendahnya tingkat berpikir kreatif mahasiswa pada

pembelajaran mata kuliah *Soft skills* dapat dilihat dari kurangnya kemampuan mahasiswa dalam melihat situasi dan masalah tertentu dari perspektif yang berbeda. Serta tidak peka terhadap suatu masalah serta ketidakcukupan informasi yang didapatkan. Keterampilan berpikir kreatif para mahasiswa berada di tingkat yang masih rendah. Dari empat aspek berpikir kreatif, skor rata-rata tertinggi diperoleh pada aspek kelancaran dengan nilai 67,2%, kemudian diikuti oleh aspek keluwesan (58,8%), keaslian (54,4%), dan elaborasi (51,2%)(Erpianah, I., & Hidayat, 2017).

Selain rendahnya cara berpikir kreatif yang dimiliki oleh mahasiswa, proses pembelajaran *Direct learning* juga mempengaruhi kemampuan berkolaborasi mahasiswa di mana mahasiswa seharusnya dapat memberikan kontribusi yang cukup besar untuk mendukung di dalam dan di luar kelas proses pembelajaran serta memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan dan kompetensi seperti sebagai pembelajaran kolaboratif yang dianggap sebagai salah satu keterampilan abad kedua puluh satu, berkomunikasi, memecahkan masalah, dan menggunakan alat digital secara aktif (Chen et al., 2018).

Direct learning masih digunakan sampai saat ini dalam pembelajaran *Soft skills* pada INSTIKI. Kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran *Soft skills* yang tertuang dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada kampus INSTIKI yakni Mahasiswa mampu menjelaskan teknik berkomunikasi yang baik, mampu menunjukkan bahwa orang lain lebih penting, menjadi pendengar yang baik, mampu melaksanakan teknik dasar dalam menghadapi orang, mampu mengimplementasikan menjadi pribadi yang menarik, menerapkan etika berpenampilan, mampu mengimplementasikan cara membuat orang sependapat,

mampu mengimplementasikan mengkritik orang lain tanpa menyakiti, menerapkan keterampilan berbicara dan presentasi serta mampu merancang presentasi.

Untuk mengatasi masalah tersebut penting dilakukan proses pembelajaran pada mata kuliah *Soft skills* yang dapat meningkatkan cara berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa, tanpa keluar jalur dari materi pembelajaran yang telah ditetapkan. Dosen memberikan perkuliahan menyesuaikan dengan waktu pembelajaran pada RPS yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Perubahan hanya dilakukan pada modul mata kuliah *Soft skills* dan model pembelajarannya (Millar et al., 2023).

Model yang sesuai dengan konsep mata kuliah *Soft skills* yakni model di mana mahasiswa dapat menerima materi pembelajaran membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri (Al-Tabany, 2014). Untuk mata kuliah *Soft skills*, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran aktif (Al-Tabany, 2014). Model pembelajaran aktif menekankan kepada mahasiswa agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Model yang diperlukan dalam meningkatkan cara berpikir kreatif yakni di mana dalam kegiatan yang dilakukan dapat menyatukan ide, menciptakan ide baru, dan menentukan efektifitasnya serta kemampuan menarik kesimpulan yang biasanya memunculkan hasil akhir yang baru. Untuk meningkatkan cara berpikir kreatif pada mahasiswa, diperlukan pendekatan yang tepat dari dosen. Lingkungan

yang kondusif untuk belajar yang dapat membantu mahasiswa untuk lebih terbuka terhadap ide-ide baru, membiasakan mahasiswa untuk melakukan brainstorming secara teratur.

Sementara dalam meningkatkan kemampuan berkolaborasi, model pembelajaran yang dibutuhkan yakni pertukaran gagasan dan informasi, mengeksplorasi gagasan dan mencoba berbagai pendekatan dalam pengerjaan tugas, menata ulang kurikulum serta menyesuaikan keadaan sekitar dan suasana kelas untuk mendukung kerja kelompok, menyediakan cukup waktu, ruang, dan sumber untuk melaksanakan kegiatan kegiatan bersama serta menyediakan sebanyak mungkin proses belajar yang bertolak dari kegiatan pemecahan masalah atau penyelesaian proyek (Barkley, 2014). Dengan kemampuan berkolaborasi yang baik, mahasiswa dapat bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan berkolaborasi juga dapat membantu mahasiswa untuk memperluas jaringan mereka dan membangun hubungan yang bermanfaat bagi karir mereka di masa depan. Selain itu, kemampuan berkolaborasi juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja tim mahasiswa. Dengan demikian, kemampuan berkolaborasi merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi mahasiswa.

Sebagai dosen pengampu mata kuliah, penulis telah berusaha untuk memberikan berbagai sumber belajar yang mudah diakses, seperti *e-book*, video pembelajaran, dan lainnya, agar mahasiswa dapat menyelesaikan tugas-tugas dan kasus yang terkait dengan komunikasi di masyarakat. Meski begitu, kredit mata kuliah yang hanya 3 sks dan waktu yang terbatas selama 2 jam 20 menit dirasa

kurang untuk menyelesaikan latihan yang diberikan di kelas. Dalam upaya untuk membantu mahasiswa, penulis juga telah melakukan analisis terhadap beban kognitif mahasiswa melalui observasi terhadap respons mereka dalam proses belajar.

Pada proses pembelajaran yang berjalan saat ini, mahasiswa yang mendapatkan perkuliahan *Soft skills* memiliki karakteristik dimana memiliki kesulitan dalam beradaptasi dengan perubahan dan mencari cara baru dalam menyelesaikan masalah. Selain hal tersebut, mahasiswa fokus pada cara-cara konvensional dalam menyelesaikan masalah dan kurang membuka diri terhadap ide-ide baru dimana mahasiswa hanya mencari solusi dari sumber yang sudah dikenal dan tidak menggali alternatif solusi baru. Beberapa mahasiswa takut mengambil risiko dalam mencoba hal-hal baru dan kreatif, dan lebih memilih untuk tetap berada pada zona nyaman.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap dosen pengampu mata kuliah *Soft skills* dengan wawancara terhadap dosen yang mengajar pada semester Genap tahun akademik 2022/2023, ditemukan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan membutuhkan bantuan dari dosen dan teman sekelas. Selain itu, meski sudah dilakukan pembuatan kelompok dalam penyelesaian tugas, namun kemampuan berkomunikasi mahasiswa masih belum optimal. Padahal, kemampuan berkomunikasi yang baik merupakan dasar dari keahlian yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Pada saat ujian akhir semester, terdapat tes presentasi yang mempengaruhi nilai akhir mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan di atas diperlukan E-modul di mana merupakan satu bahan ajar pada proses pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa di mana mahasiswa diberi kesempatan untuk berpikir, menjawab, saling membantu sama lain, mahasiswa yang heterogen dalam satu kelompok terdiri dari empat atau lima orang, setiap kelompok akan ditunjuk salah satu mahasiswa sebagai pemimpin, inilah yang menjadi fokus strategi yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif (kelompok kecil) (Nasrulloh, 2021). E-modul dapat menyediakan materi ajar yang berkualitas, yang dapat diakses secara *online* oleh mahasiswa. Dengan demikian, e-modul dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar kepada mahasiswa secara efektif dan efisien. Selain itu, e-modul juga dapat membantu mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan mereka secara lebih optimal. Dengan demikian, e-modul merupakan salah satu bentuk teknologi yang sangat penting dalam pendidikan untuk memadukan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan e-modul tidak hanya memungkinkan integrasi teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga mencerminkan prinsip-prinsip yang terkandung dalam *Sad Warnaning Rajaniti*, yang menekankan pentingnya etika kepemimpinan, kebijaksanaan, keberanian, keadilan, pengendalian diri, dan pengabdian kepada masyarakat dalam pendidikan.

Sad Warnaning Rajaniti, sebagai prinsip ajaran kepemimpinan dalam agama Hindu, terdiri dari enam aspek utama yang mencakup etika kepemimpinan, kebijaksanaan, keberanian, keadilan, pengendalian diri, dan pengabdian kepada masyarakat. Prinsip-prinsip ini mengajarkan seorang pemimpin untuk selalu

bertindak dengan integritas, mengambil keputusan yang bijaksana, menunjukkan keberanian dalam menghadapi tantangan, menegakkan keadilan tanpa pandang bulu, menjaga pengendalian diri dalam berbagai situasi, serta mendedikasikan dirinya untuk kepentingan rakyat dan kemajuan bangsa. Integrasi nilai-nilai ini dalam mata kuliah *Soft skills* sangat penting karena mereka tidak hanya membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk karakter kepemimpinan yang kuat dan bertanggung jawab. Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip *Sad Warnaning Rajaniti*, mahasiswa dapat mengembangkan etika kerja yang tinggi, berpikir secara kritis dan bijaksana, serta menunjukkan keberanian dan integritas dalam setiap tindakan mereka. Hal ini akan membantu mereka menjadi pemimpin yang efektif dan mampu menciptakan lingkungan yang harmonis dan produktif di masa depan (Suryawan, 2020).

E-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran *Soft skills* karena e-modul *Sad Warnaning Rajaniti* merupakan konsep kepemimpinan yang ideal menurut ajaran agama Hindu, yang memiliki nilai-nilai universal yang relevan untuk kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Dalam konteks pembelajaran, konsep tersebut dapat diaplikasikan untuk membentuk karakter dan keterampilan kepemimpinan mahasiswa, sehingga mereka dapat menjadi pemimpin yang efektif dan bertanggung jawab di masa depan. Selain itu, E-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa. Dalam e-modul tersebut, mahasiswa akan dibimbing untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif, serta memperkuat kemampuan bekerja dalam tim dan

membangun hubungan interpersonal yang baik. Hal ini dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan yang tepat, dan bekerja secara efektif dalam lingkungan kerja yang kompleks dan dinamis (Widayani et al., 2022).

Selain e-modul *Sad Warnaning Rajaniti*, Strategi pembelajaran yang mengajak mahasiswa dalam membentuk kelompok kecil untuk mendapatkan pembelajaran yang kooperatif penting juga diberikan kepada mahasiswa yang didasari oleh nilai-nilai kepemimpinan, dalam hal ini adalah nilai-nilai kepemimpinan *Sad Warnaning Rajaniti* (SWR). Menurut Wiguna (2021) *Sad sasana* yaitu 6 (enam) sifat utama dan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang Raja atau pemimpin adalah sebagai perikit. Pertama *Abhicanika* yang artinya seorang raja atau pemimpin harus mampu menarik perhatian positif rakyatnya. Kedua *Prajna* merupakan seorang pemimpin atau raja harus bijaksana. Ketiga *Utsaha* yang artinya seorang pemimpin atau raja harus memiliki daya kreatif yang benar. Keempat *Atma Sampad* yakni seorang pemimpin harus bermoral yang luhur. Kelima *Sakya Samanta* di mana seorang pemimpin atau raja harus mengontrol bawahannya dan sekaligus memperbaiki hal-hal yang dianggap kurang baik dan Keenam *Aksudra Parisatka* yakni seorang pemimpin atau raja harus mampu memimpin sidang para menteri dan dapat menarik kesimpulan bijaksana yang mampu mengakomodasi perbedaan pandangan dari semua pihak (Wiguna, 2021). Presisi kesimpulan bijaksana dapat terbentuk berdasarkan potensi model pembelajaran yang sesuai, misalnya *Problem-based learning* (PBL).

Model PBL dalam pembelajaran tidak hanya potensial membantu pengambilan keputusan bijaksana, tetapi juga sebagai wahana pengembangan berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa. PBL merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan keaktifan yang tinggi bagi mahasiswa, memberi mereka kesempatan untuk berbicara secara spontan, lancar, dan benar serta meningkatkan keterampilan yang diperlukan (Anazifa & Djukri, 2017). Penggunaan model pembelajaran PBL berperan sebagai suatu upaya agar mampu mengembangkan beberapa kemampuan, seperti kemampuan menganalisis, mencipta dan mengevaluasi. Selain itu, model pembelajaran PBL dibuat untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan suatu masalah dan menyediakan proses interaksi serta keterlibatan antar mahasiswa, mampu merangsang mahasiswa untuk berpikir, mampu mengembangkan kemandirian dan belajar untuk bekerjasama dalam kelompoknya (Nofida & Arif, 2020)

Keberhasilan penerapan model pembelajaran PBL dapat dilihat dari hasil dan analisis di mana penggunaan model *Problem-based learning* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa (Nulhakim et al., 2020). Serta *Problem-based learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional (Umam et al., 2021). Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa PBL lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas daripada pembelajaran tradisional (Batdi, 2014)

Sementara model pembelajaran *Problem-based learning* mempunyai tingkat kelayakan yang baik pada materi ajar yang dapat membantu mahasiswa

memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah, sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah. (Nurhayati et al., 2019). Model pembelajaran *Problem-based learning* secara teoretis dapat meningkatkan cara berpikir kreatif dan meningkatkan kemampuan berkolaborasi mahasiswa serta penerapan MBKM oleh kementerian pendidikan maka dalam proses pembelajaran diperlukan perangkat pembelajaran yang menyesuaikan dengan keadaan saat ini serta melihat perkembangan pendidikan yang merambat pada pendidikan digital, perlu ada modul elektronik (E-modul) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peran teknologi saat ini memerlukan strategi penyampaian materi yang dapat diterapkan secara daring atau jarak jauh, di mana mahasiswa maupun dosen dapat belajar meskipun tidak dengan tatap muka secara langsung. Salah satu media yang cocok digunakan saat dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh adalah e-modul yaitu modul yang berbeda dengan modul cetak, komponen modul cetak diolah sedemikian rupa sehingga bertransformasi menjadi bentuk elektronik. Penggunaan e-modul menjadikan mahasiswa tertarik dalam proses belajar, karena dapat diakses kapanpun dan di manapun serta didukung oleh peralatan yang memadai serta dapat memudahkan mahasiswa (Elvarita et al., 2020)

Upaya agar mahasiswa tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan memperbaharui modul yang digunakan menjadi elektronik modul diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar serta meningkatkan cara berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa. E-modul adalah salah satu jenis modul yang di dalamnya terdapat teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video yang bisa

diakses di manapun dan kapanpun. E-modul merupakan modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (Fauziah et al., 2016)

Berdasarkan efektivitas model *Problem-based learning* dalam pembelajaran, maka untuk mendapatkan hasil yang optimal, kepemimpinan *Sad Warnaning Rajaniti* diintegrasikan sebagai E-Modul menjadi model *Problem-based e-learning*. Model ini diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi serta dapat memotivasi mahasiswa untuk melakukan *Problem-based learning* sehingga cara berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa dapat meningkat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Cara berpikir kreatif mahasiswa rendah karena dosen jarang menyajikan pembelajaran yang mampu merangsang keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. Mahasiswa tidak diarahkan untuk memecahkan permasalahan dunia nyata sehingga tidak dibiasakan untuk terampil berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan.
- 2) Kurangnya kemampuan berpikir inovatif mahasiswa karena terlalu banyak bergantung pada cara-cara konvensional dalam menyelesaikan masalah, seperti mengandalkan pengalaman masa lalu atau hanya mengandalkan teori.

- 3) Kurangnya keterampilan interpersonal yang dibutuhkan untuk berkolaborasi, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja dalam tim, dan menghargai perbedaan pandangan.
- 4) Lingkungan pembelajaran yang kurang mendukung untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan berkolaborasi, seperti kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang mendorong kreativitas dan kurangnya penyediaan fasilitas dan sarana untuk berkolaborasi.
- 5) Rendahnya kesadaran dan motivasi mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan berkolaborasi karena terlalu fokus pada pencapaian nilai akademik yang tinggi dan kurang memperhatikan pentingnya keterampilan berpikir kreatif dan berkolaborasi dalam kehidupan.
- 6) Keterbatasan mahasiswa dalam mengembangkan ide-ide baru serta solusi alternatif terhadap permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Keterampilan berpikir kreatif meliputi aspek kelancaran dalam menghasilkan ide (fluency), keluwesan dalam melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang (flexibility), keunikan dalam menyampaikan gagasan (originality), serta kemampuan dalam merinci atau mengembangkan ide secara mendalam (elaboration). Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa belum mampu menunjukkan keempat aspek tersebut secara memadai dalam tugas maupun diskusi kelas.
- 7) Mahasiswa mengalami hambatan dalam menjalin interaksi dan kerja sama yang efektif dalam kelompok. Kemampuan berkolaborasi mencakup keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok, pengambilan tanggung jawab terhadap tugas

bersama, keterampilan komunikasi yang terbuka dan dua arah, serta kemampuan untuk mencapai kesepakatan melalui keputusan bersama. Dalam praktiknya, sebagian mahasiswa cenderung pasif dalam diskusi kelompok, tidak berbagi peran secara proporsional, serta kurang menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi dalam pencapaian tujuan kelompok. Kondisi ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran dan media yang digunakan belum sepenuhnya mampu memberdayakan potensi kreatif dan kolaboratif mahasiswa secara optimal.

- 8) Model *Direct instruction* digunakan disetiap proses pembelajaran, padahal tidak semua pokok bahasan cocok disampaikan dengan model *Direct instruction*. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang sesuai karakteristik mata kuliah *Soft skills* dan karakteristik mahasiswa di era kemajuan teknologi yang membuat mahasiswa memahami materi dan menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif.
- 9) Modul konvensional yang digunakan saat ini tidak sesuai dengan karakteristik mahasiswa sehingga diperlukan E- modul untuk meningkatkan cara berpikir kreatif mahasiswa dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Permasalahan perlu diteliti secara lebih jelas agar mahasiswa dapat berpikir kreatif dan berkolaborasi dengan lebih baik dalam mata kuliah *Soft skills*. Penelitian akan difokuskan pada permasalahan utama dengan pembatasan variabel untuk hasil yang optimal.

Penelitian fokus pada permasalahan mengenai rendahnya cara berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa. Metode dan model pembelajaran

merupakan beberapa faktor penting dalam upaya meningkatkan cara berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa. Dalam penelitian ini dikaji mengenai model pembelajaran *Problem-based learning* berbasis *Sad Warnaning Rajaniti*. Metode dan model pembelajaran dikaji hanya menitikberatkan pada metode berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* pada peningkatan cara berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa pada mata kuliah *Soft skills*

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini dibedakan atas dua jenis, yaitu 1) masalah multivariat, dan 2) masalah univariat. Masalah univariat merupakan tindak lanjut dari masalah multivariat.

- 1) Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi antara mahasiswa yang belajar dengan *Problem-based learning* dan mereka yang belajar dengan *Direct instruction* ?
- 2) Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi antara mahasiswa yang belajar dengan E-modul berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* dan mereka yang belajar dengan modul konvensional?
- 3) Apakah terdapat pengaruh interaktif antara model pembelajaran (*Problem-based learning* v.s *Direct instruction*) dan E-modul (berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* v.s konvensional) dan terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaboratif mahasiswa?
- 4) Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara mahasiswa yang belajar dengan model *Problem-based learning* dan mereka yang belajar dengan *Direct instruction* ?

- 5) Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara mahasiswa yang belajar dengan e-modul berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* dan mereka yang belajar dengan dengan modul konvensional?
- 6) Apakah terdapat pengaruh interaktif antara model pembelajaran (*Problem-based learning v.s Direct instruction*) dan E-modul (berbasis *Sad Warnaning Rajaniti v.s konvensional*) terhadap keterampilan berpikir kreatif mahasiswa?
- 7) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berkolaborasi antara mahasiswa yang belajar dengan *Problem-based learning* dan mereka yang belajar dengan model *Direct instruction* ?
- 8) Apakah terdapat perbedaan kemampuan berkolaborasi antara mahasiswa yang belajar dengan e-modul berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* dan mereka yang belajar dengan modul konvensional?
- 9) Apakah terdapat pengaruh interaktif antara model pembelajaran (*Problem-based learning v.s Direct instruction*) dan e-modul (berbasis *Sad Warnaning Rajaniti v.s konvensional*) terhadap kemampuan berkolaborasi mahasiswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk menggambarkan dengan jelas arah dan batasan cakupan dari aktivitas penelitian yang akan dilaksanakan.

- 1) Menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi antara mahasiswa yang belajar dengan *Problem-based learning* dan mereka yang belajar dengan *Direct instruction*.

- 2) Menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi antara mahasiswa yang belajar dengan E-modul berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* dan mereka yang belajar dengan modul konvensional.
- 3) Menganalisis pengaruh interaktif antara model pembelajaran (*Problem-based learning* v.s *Direct instruction*) dan E-modul (berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* v.s konvensional) dan terhadap keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan kolaboratif mahasiswa.
- 4) Menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara mahasiswa yang belajar dengan model *Problem-based learning* dan mereka yang belajar dengan *Direct instruction*.
- 5) Menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kreatif antara mahasiswa yang belajar dengan e-modul berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* dan mereka yang belajar dengan dengan modul konvensional.
- 6) Menganalisis pengaruh interaktif antara model pembelajaran (*Problem-based learning* v.s *Direct instruction*) dan E-modul (berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* v.s konvensional) terhadap keterampilan berpikir kreatif mahasiswa.
- 7) Menganalisis perbedaan kemampuan berkolaborasi antara mahasiswa yang belajar dengan *Problem-based learning* dan mereka yang belajar dengan model *Direct instruction*.
- 8) Menganalisis perbedaan kemampuan berkolaborasi antara mahasiswa yang belajar dengan e-modul berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* dan mereka yang belajar dengan modul konvensional.

- 9) Menganalisis pengaruh interaktif antara model pembelajaran (*Problem-based learning v.s Direct instruction*) dan e-modul (berbasis *Sad Warnaning Rajaniti v.s konvensional*) terhadap kemampuan berkolaborasi mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari dua sisi, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

- a) Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai e-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* dan *Problem-based learning* dalam pencapaian cara berfikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa pada mata kuliah *Soft skills*.
- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan bagi peneliti lain terkait dengan penerapan e-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* dan *Problem-based learning* dalam pencapaian cara berfikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa pada mata kuliah *Soft skills*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dapat memberikan dampak langsung kepada segenap komponen pembelajaran. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi Mahasiswa

Meningkatkan semangat belajar mahasiswa dan keberanian memimpin sebuah tim dalam pemecahan permasalahan yang ada pada mata kuliah *Soft skills*.

b) Bagi Dosen

Sebagai masukan dan alternatif dalam pembelajaran untuk memvariasikan model pembelajaran di kelas dengan meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa untuk memimpin sebuah tim dalam penyelesaian permasalahan dengan penerapan e-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* dan *Problem-based learning* serta untuk meningkatkan cara berfikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa pada mata kuliah *Soft skills*.

c) Bagi Rektor

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan-kebijakan dan merancang kurikulum dalam upaya menciptakan lulusan yang kreatif dan kemampuan berkolaborasi yang baik.

d) Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan penelitian tentang *problem based e-learning*, e-modul *Sad Warnaning Rajaniti*, keterampilan berpikir kreatif dan Kemampuan Berkolaborasi.

1.7 Signifikansi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti dapat menjabarkan bagaimana e-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* dan *Problem-based learning* dalam pencapaian cara berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa pada perkuliahan *Soft skills* di INSTIKI. Serta hasil penelitian dapat menjadi bahan

evaluasi dan pertimbangan bagi INSTIKI dalam mengembangkan kurikulum yang ada pada mata kuliah yang dapat menerapkan e-modul berbasis kearifan lokal serta menyajikan perkuliahan berbasis masalah dan membentuk *team* dalam penyelesaian permasalahan tersebut. Untuk dapat melihat dan meningkatkan pencapaian cara berpikir kreatif serta kemampuan berkolaborasi mahasiswa.

Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang besar terhadap upaya peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan berkolaborasi mahasiswa melalui penggunaan e-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* dan *Problem-based learning* pada perkuliahan *Soft skills*. Melalui pendekatan Problem Based Learning (PBL) dan e-modul *Sad Warnaning Rajaniti* dapat memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada mahasiswa, memungkinkan untuk memecahkan masalah nyata. Dalam hal ini, prinsip-prinsip *Sad Warnaning Rajaniti*, seperti etika kepemimpinan, kebijaksanaan, dan keadilan, menjadi panduan bagi penggunaan e-modul dan implementasi PBL dalam upaya mendidik pemimpin yang berintegritas dan bertanggung jawab.

1.8 Penjelasan Istilah

Untuk memperkuat fokus dan memperdalam pemahaman terhadap arah penelitian ini, penting untuk terlebih dahulu menguraikan secara konseptual istilah-istilah kunci yang digunakan. Penjelasan ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman makna dan untuk memastikan bahwa setiap istilah dipahami sesuai konteks yang dimaksud dalam studi ini.

- 1) Dalam penelitian eksperimental, istilah "pengaruh" seringkali digunakan untuk mengindikasikan dampak atau perbedaan yang dihasilkan oleh suatu intervensi

terhadap variabel tertentu. Namun, dalam konteks penelitian ini, penggunaan istilah "pemberdayaan" dinilai lebih relevan dan bermakna. Secara etimologis, "pemberdayaan" berasal dari kata dasar "daya," yang merujuk pada kekuatan, kemampuan, atau potensi. Dalam lingkup pendidikan, "pemberdayaan" tidak hanya sebatas perubahan perilaku atau hasil belajar akibat perlakuan, melainkan juga menekankan pada proses transformatif dan penguatan kapasitas internal peserta didik. Ini mengimplikasikan dimensi yang lebih luas dan mendalam dibandingkan sekadar dampak statistik (Cranton, 2011).

- 2) E-modul berbasis *Sad Warnaning Rajaniti* adalah elektronik modul dari hasil pengembangan modul yang dapat berupa informasi dengan tampilan visual yang menarik serta didalamnya terdapat penerapan yang mengambil nilai nilai kepemimpinan lokal umat Hindu yakni *Sad Warnaning Rajaniti*.
- 3) Model *Problem-based learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Rusman, 2010).
- 4) Keterampilan berpikir kreatif adalah sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa berpikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur unsur yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu (Susanto, 2016).

- 5) Kemampuan berkolaborasi adalah kemampuan berpartisipasi dalam setiap kegiatan untuk membina hubungan dengan orang lain, saling menghargai hubungan dan kerja tim untuk mencapai tujuan yang sama (Le et al., 2018).

1.9 Novelty/Orisinalitas

Kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada pemberdayaan e-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan berkolaborasi mahasiswa pada mata kuliah *Soft skills*. Penggunaan e-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* merupakan kebaruan dalam modul e-learning, karena e-modul ini dikembangkan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip *Sad Warnaning Rajaniti* dalam materi ajar. *Sad Warnaning Rajaniti* adalah sebuah metode pembelajaran yang dikembangkan di Indonesia yang menekankan pada pengembangan karakter dan kepribadian mahasiswa. Metode ini mengajarkan 6 (enam) sifat utama dan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang Raja atau pemimpin, yaitu *abhicanika, Prajna, Utsaha, Atma Sampad, sanya samanta*, dan *aksudra parisatka*. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip *Sad Warnaning Rajaniti* dalam proses pembelajaran, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan dan karakter yang diperlukan untuk menjadi pemimpin yang bijaksana dan bermoral.

Dengan demikian, model pembelajaran *Problem-based learning* (PBL) dapat menjadi salah satu model yang sesuai untuk mengakomodasi prinsip-prinsip *Sad Warnaning Rajaniti* dalam proses pembelajaran. E-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* dapat membantu mahasiswa untuk belajar secara lebih efektif dan menyenangkan, serta dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan

berkolaborasi mereka. Selain itu, penggunaan e-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* juga dapat membantu mahasiswa untuk mengembangkan karakter dan kepribadian yang diperlukan untuk menjadi pemimpin yang bijaksana dan bermoral. Dengan demikian, kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan e-modul berorientasi *Sad Warnaning Rajaniti* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan berkolaborasi mahasiswa pada mata kuliah *Soft skills*.

