

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan zaman menuntut adanya berbagai perubahan. Indonesia akan menghadapi persaingan di era global sekarang dan masa yang akan datang. Oleh karena itu pengalaman berorganisasi dalam membentuk *soft skill* mahasiswa sangatlah diperlukan, adapun *soft skill* yang akan mahasiswa dapatkan dengan mengikuti organisasi mahasiswa diantaranya yaitu dapat mengasah kemampuan *leadership, communication skill, teamwork, problem solving* dan manajemen konflik, memperluas jaringan atau *networking*, kemampuan sosial yang merupakan bagian dari *soft skill*.

Mahasiswa akan menghadapi dunia kerja setelah ia lulus dari perguruan tinggi. Hal yang paling dibutuhkan adalah kemampuan mahasiswa dalam *hard skill* dan *soft skill*. Kondisi kerja saat ini ternyata sangat membutuhkan *soft skill* di bandingkan dengan *hard skill*. Hasil penelitian menunjukkan *soft skill* yang menentukan kesuksesan seseorang dalam kepemimpinan suatu bisnis. Seperti penelitian Arnata, W. I, & Surjosepuo, S. (2014) Mengemukakan bahwa di Harvard University Amerika Serikat mengatakan bahwa 20% kesuksesan seseorang diperkirakan berasal dari intelegensia yaitu kemampuan untuk belajar dan memahami. Sementara itu, 80% sisanya berasal dari kemampuan untuk memahami diri sendiri dan berinteraksi dengan orang lain.

Pembahasan diatas dapat dilihat dari lembaga kemahasiswaan semakin berkembang jika diisi dengan berbagai kegiatan yang menarik dan bermanfaat bagi mahasiswa. Kecenderungan saat ini adalah munculnya rasa keengganan mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan kemahasiswaan. Masih tidak sedikit mahasiswa yang hanya belajar saja, tanpa menghiraukan kegiatan organisasi Fakultas apalagi kegiatan Universitas. Alasannya malas, mengganggu konsentrasi belajar, hanya membuang waktu, atau tidak bermanfaat. Tidak sedikit juga kegiatan mahasiswa yang tidak mendukung peningkatan *personal growth*. Misalnya kegiatannya bagus yaitu seminar

ilmiah, namun mahasiswa banyak yang berkerumun di luar ruangan karena menjadi panitia logistik, penerima tamu dan lain – lain. Akhirnya mahasiswa yang berorganisasi menjadi panitia tidak mendapatkan pembelajaran dari seminar tersebut. Padahal pekerjaan teknis sebenarnya dapat disederhanakan. Hal ini terulang kembali pada ada tidaknya pendampingan oleh dosen yang membimbing kegiatan kemahasiswaan. Jadi kegiatan yang bagaimana yang akan mengembangkan *soft skills*?. Kegiatan yang terencana, terprogram dan tersistem. Setiap kegiatan harus ada *coach* atau mentornya yang membimbing kemana arah kegiatan tersebut akan dilaksanakan, walau tidak harus setiap saat ada.

Organisasi Mahasiswa (ORMAWA) di UMS pada tingkat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan terdiri dari Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) dan Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM), dan ditingkat jurusan/program studi yaitu ada Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMP). Sementara itu untuk mewadahi minat, bakat dan pembinaan prestasi mahasiswa terdapat Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) tingkat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ada 3 yaitu LPM Figur, Teater Wejang dan Sangguru.

Menurut data dari kemahasiswaan jumlah organisasi yang ada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan adalah 16 Organisasi Mahasiswa.

Tabel 1.1
Rincian Organisasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

No	Organisasi	Jumlah Mahasiswa
1.	DPM	1
2.	BEM	1
3.	HMP	11
4.	UKM	3
Jumlah		16

(sumber: Bagian Kemahasiswaan 31 Oktober 2017)

Tabel diatas terdapat banyak organisasi yaitu untuk membentuk *soft skill* mahasiswa agar menjadi lebih baik dan memberikan pengalaman

tersendiri di suatu organisasi. Karena kuliah tidak hanya untuk mendapatkan IPK tinggi kuliah pulang kuliah pulang atau sering disebut mahasiswa kukupu, tetapi dengan mengikuti organisasi mahasiswa akan mendapatkan kegiatan baru, pengalaman baru dan membentuk *soft skill* mahasiswa.

Organisasi berasal dari bahasa latin *organum* yang berarti alat atau badan. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 803) organisasi adalah kelompok kerjasama antara orang-orang yang diadakan untuk mencapai tujuan bersama. Pada dasarnya ada 3 ciri khusus dari suatu organisasi, yaitu: adanya kelompok manusia, kerjasama yang harmonis, dan kerjasama tersebut berdasar atas hak, kewajiban serta tanggung jawab masing-masing rang untuk mencapai tujuan (Djati Julitriarsa, 1998: 41).

Perilaku organisasi hakikatnya mendasarkan pada ilmu perilaku itu sendiri yang dikembangkan dengan pusat perhatian pada tingkah laku manusia dalam suatu organisasi. Perilaku organisasi adalah suatu studi yang menyangkut aspek –aspek tingkah laku manusia dalam suatu organisasi.

Organisasi merupakan suatu wadah untuk mengembangkan/ membentuk *soft skill* kita yang belum terasah. Mengikuti suatu organisasi kemahasiswaan bukan berarti kita harus meninggalkan segala tugas yang ada di perkuliahan, tetapi dengan mengikuti suatu organisasi kita bias mendapatkan *soft skill*, sehingga kita bisa menggabungkannya dengan *hard skill* yang kita peroleh di perkuliahan tanpa mengabaikan segala tugas – tugas di kegiatan perkuliahan tersebut.

Menurut penelitian Pertiwi, C. M. dkk (2014) dengan mengikuti suatu organisasi kemahasiswa, kita akan mendapat banyak sekali manfaat, diantaranya sebagai berikut:

- a. Melatih *Leadership*
- b. *Communication Skill*
- c. *Teamwork*
- d. *Problem Solving* dan Manajemen Konflik
- e. Memperluas Jaringan Atau *Networking*
- f. Kemampuan Sosial

g. Dan lain –lain

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul **“Pengalaman Organisasi dalam Membentuk *Soft skill* Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta”**.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Faktor apa sajakah yang menyebabkan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk memutuskan mengikuti organisasi mahasiswa atau tidak?
- b. Seberapa pentingkah pengalaman organisasi mahasiswa dalam membentuk *soft skill* mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui Faktor apa sajakah yang menyebabkan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk memutuskan mengikuti organisasi mahasiswa atau tidak?
- b. Untuk mengetahui apakah organisasi itu penting dalam membentuk *soft skill* mahasiswa.

4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan untuk penelitian – penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengalaman organisasi dalam membentuk soft skill mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Peneliti

Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk lebih memahami bagaimana pengalaman berorganisasi dalam membentuk *soft skill* mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

b. Bagi Pihak Universitas

Manfaat penelitian ini bagi pihak universitas yaitu dapat menambah koleksi pustaka yang bermanfaat dalam membentuk *soft skill* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Akuntansi.

c. Bagi Wadah Pengembang *Soft skill* Organisasi Mahasiswa

Sebagai bahan evaluasi terhadap organisasi yang dijalankannya agar mencapai visi misi dan tujuan organisasi tersebut untuk menjadi lebih baik khususnya dalam peningkatan *soft skill*.

d. Bagi Penelitian Berikutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan referensi yang bermanfaat untuk Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.