



***SUBJECT WEEK PROGRAM ANTARA REALITAS DAN HARAPAN
(Pengembangan *Soft Skills* dan Etos Berprestasi Siswa
di Semesta *Bilingual Boarding School* Semarang)***

Niken Septiana Permatasari, Nurul Fatimah, Adang Syamsudin Sulaha✉

Jurusan Sosiologi Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2018
Disetujui Februari 2018
Dipublikasikan Oktober
2018

Keywords:
Achievement Ethos,
Soft Skills, Subject
Week

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan *soft skills* dan etos berprestasi siswa melalui program *subject week* dalam mendukung budaya sekolah di Semesta *Bilingual Boarding School* Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan program *subject week* terdiri dari tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. *Soft skills* siswa yang dikembangkan melalui pelaksanaan program *subject week* ada tiga aspek yaitu: kecakapan mengenal diri, kecakapan berfikir rasional, dan kecakapan sosial. *Habitus etos berprestasi* telah tertanam baik dalam diri para siswa dan sebagian guru. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan program *subject week* antara lain waktu pelaksanaan yang kurang, beban kerja guru dan minimnya personil pelaksanaan kegiatan, anggaran dana, perubahan orientasi pendidikan dan iklim sekolah yang cenderung *science* sentris, serta beban tugas siswa. Upaya yang dilakukan guna mengatasi kendala yang ada yakni: mengadakan seremonial penutupan acara, pembentukan tim pelaksana, membuat rancangan anggaran rendah.

Abstract

This research aims to analyze the development of soft skills and student achievement ethos through the subject week program in support of school culture in Semesta Bilingual Boarding School Semarang. This research uses Qualitative Research Method. Data collection using observation techniques, interviews, and documentation. The results showed that the implementation of subject week program consists of the planning stage and implementation phase. Soft skills of students who developed through the implementation of subject week program there are three aspects, namely: self-knowing skills, rational thinking skills, and social skills. Habitus achievement ethos has been embedded in both every students and some teachers. Obstacles encountered in the implementation of the program subject time, among others, less time of execution, teacher workload and lack of personnel implementation activities, budget funds, education orientation and climate changes that tend to science centric, as well as student task load. Efforts are made to overcome the existing obstacles: held ceremonial closing events, the formation of the executive team, making the low budget plan.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung C6 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: unnessosant@gmail.com

ISSN 2549-0729

PENDAHULUAN

Pengembangan *soft skills* dalam dunia pendidikan di Indonesia merupakan hal yang banyak dibicarakan dalam kurun waktu sepuluh tahun ke belakang. Saat itu pengembang *soft skills* sering dijadikan daya tarik sekolah-sekolah evokasi atau SMK, dimana SMK mengutamakan pendidikan diringi pelatihan. Lambatlaun sekolah umum dalam hal ini SMA turut memasukan pengembang *soft skills* dalam pendidikan mereka melalui beberapa program seperti program ekstrakurikuler pramuka. Landasan untuk pengembang *soft skills* dalam bidang pendidikan di Indonesia diungkapkan secara eksplisit dalam tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I, Pasal I, Ayat I (Tim Fokus Media:2015). Pendidikan berbasis pengembangan *soft skills* secara pedagogis, seyogyanya dikembangkan dengan menerapkan *holistic approach* dengan pengertian bahwa,

“Effective character Education is not adding a program but set of program. Rather it is a transformatif of the culture and Life of school” (Berkowitz:2010).

Pengembangan *soft skills* dalam pendidikan di sekolah saling terikat dengan budaya sekolah yang ada, untuk itu diperlukan budaya sekolah yang sudah mapan untuk dapat menyelesaikan pengembangan *soft skills* siswa. Efianingrum (2013) menjelaskan bahwa kultur (budaya) sekolah memiliki peran simbolik dalam membentuk pola kultural dalam praktik kehidupan di sekolah. Secara tidak langsung budaya sekolah mempengaruhi praktik, kegiatan, dan program yang ada di sekolah.

Budaya sekolah memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan mutu pendidikan, pengembangan budaya yang dilakukan terhadap budaya sekolah yang selanjutnya akan mengubah budaya guru dan siswa. Menurut Triguno (2013) budaya-budaya yang dimiliki setiap sekolah harus dipahami dan dilibatkan dalam rangka untuk perubahan peningkatan mutu pendidikan. Pelaksanaan pendidikan di setiap sekolah memiliki karakter dan budaya yang berbeda. Akantetapi peranan penting budaya sekolah dalam upaya membentuk siswa yang berkualitas dan berkarakter kurang dipahami dan disadari. Keberadaan budaya sekolah terbentuk dengan sendirinya tanpa pengemangan yang terarah. Hal yang masih kurang dipahami oleh sekolah hingga sekarang ini bahwa budaya sekolah adalah salah satu indikator kesuksesan pendidikan di sekolah. Kiswara (2014) menyebutkan bahwa salah satu indikator kesuksesan pendidikan adalah model budaya dalam sistem pendidikan yang diterapkan. Tujuannya untuk mencetak siswa yang berkompentensi dan berbudaya.

Kurangnya penerapan budaya sekolah yang efektif pada sekolah-sekolah umum (*reguler*), maka muncul sekolah unggul pada tahun 1990-an sebagai inovasi dam dunia pendidikan. Menurut S.J, Drost (2004:248) berkembangnya sekolah unggul merupakan upaya menjawab tuntutan dan mengikuti perkembangan masyarakat. Sehingga tidak

heran apabila saat ini banyak sekolah mahal, elit, favorit dan bahkan bertaraf internasional menjamur dalam dunia pendidikan di Indonesia.

Semesta *Bilingual Boarding School* memiliki kriteria sebagai sekolah unggulan yang memiliki budaya sekolah khas yang membedakan dengan sekolah yang lainnya. Merupakan sekolah nasional berasrama yang menerapkan sistem pendidikan bertaraf internasional. Dikalangan masyarakat Semesta *Bilingual Boarding School* ini dikenal sebagai sekolah meraih banyak prestasi terutama dalam bidang akademik baik tingkat lokal, nasional, bahkan internasional. Peserta didik Semesta *Bilingual Boarding School* berasal dari berbagai penjuru Indonesia dan dari berbagai etnis budaya.

Semesta *Bilingual Boarding School* memiliki sistem pendidikan yang khas, salah satu wujud sistem pendidikan yang khas adalah *subject week* program. Program ini dapat dikatakan sebagai ‘ciri khas’ yang dimiliki Semesta *Bilingual Boarding School* yang juga merupakan bentuk dari budaya sekolah yang ada. Program *subject week*, adalah kegiatan terprogram yang dilaksanakan sepanjang satu semester. Pada pelaksanaannya setiap guru-guru mata pelajaran menyiapkan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengasah kreativitas, keterampilan, *team works*, management waktu dan semangat juang siswa. Kegiatan yang ada dapat berupa *project*, *quis*, *showcase challenge*, dan *games* yang memuat materi-materi pelajaran di dalamnya dan kegiatan tersebut akan dilakukan pada jam-jam istirahat. Pelaksanaannya dibagi sesuai bidang mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, setiap bidang memiliki lima hari pelaksanaan. Program *Subject week* ini secara tidak langsung membantu mengasah dan memperdalam pemahaman serta menambah minat siswa dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, pelaksanaannya juga telah mengasah *soft skills* siswa dimana dengan *soft skills* yang terasah tersebut menjadikan siswa terbiasa untuk berkompetisi dan berusaha menjadi yang terbaik. Dengan *soft skills* yang terasah merupakan suatu nilai lebih bagi siswa nantinya, sebab hasil penelitian menunjukkan 75% keberhasilan pekerjaan ditentukan oleh *soft skills* dan hanya 25% ditentukan oleh *hard skills* (Abbas, Abdul Kadir, & Ghani Azmie:2013). Selain itu tidak bisa dipungkiri bahwa program *subject week* turut mendukung terciptanya *habitus* (etos berprestasi).

Semesta *Bilingual Boarding School* memiliki *habitus* yang unik yaitu budaya (etos) berprestasi. Untuk meningkatkan etos berprestasi tersebut, siswa dituntut untuk disiplin, aktif dan kreatif. Antara lain disiplin beretos belajar tinggi, disiplin mandiri, disiplin mengikuti seluruh kegiatan, dan disiplin mengikuti semua peraturan baik di sekolah maupun di asrama. Aktif dalam kegiatan sekolah (pembelajaran, perlombaan dan ekstrakurikuler) maupun asrama, kreatif yakni membuat hal-hal baru, menarik dan inovatif baik dalam kegiatan akademik maupun non-akademik *habitus* (etos berprestasi) ditanamkan pada siswa salah satunya melalui program *subject week*. Pada pelaksanaan program *subject week* siswa dituntut untuk cekatan, aktif, dan kreatif.

Di sisi lain, tuntutan yang ada dalam pelaksanaan program *subject week* justru memunculkan problem bagi guru. Padatnya aktivitas pembelajaran menuntut guru untuk berpikir keras agar tugas utama dalam pembelajaran di kelas dapat memenuhi kriteria yang ada, yang ditambah dengan merancang kegiatan program *subject week*.

Adanya program *subject week* menuntut guru untuk kreatif serta harus menyediakan waktu ekstra untuk mempersiapkan pelaksanaannya. Sehingga dapat dikatakan program *subject week* tidak hanya membentuk budaya berprestasi siswa akan tetapi juga membentuk berprestasi guru.

Penelitian ini menggunakan kajian pustaka tentang definisi budaya sekolah, prinsip-prinsip budaya sekolah, etos berprestasi, dan pengembangan *soft skills*. Sedangkan teori yang digunakan untuk menganalisis permasalahan penelitian adalah Teori *Habitus* (Pierre Bourdieu).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Lokasi penelitian ini di sekolah Semesta *Bilingual Boarding School* Semarang. Informan utama dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah guru pelaksana program *subject week* di Semesta *Bilingual Boarding School*. Informan utama guru adalah guru pelaksana program *subject week*, sedangkan informan utama siswa yaitu kelas X dan kelas XI yang aktif mengikuti *subject week*. Sumber dan Jenis data dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian diperoleh dari hasil observasi lapangan dan wawancara secara langsung dengan 5 informan utama guru dan 10 informan utama siswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dengan teknik triangulasi data, yakni triangulasi sumber. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program *Subject Week* Guna Mengembangkan *Softs Skills* dan Etos Berprestasi Siswa

Latar Belakang dan Tujuan Program Subject Week di Semesta 'Bilingual Boarding School'

Legitimasi dalam penanaman etos berprestasi dan pengembangan *soft skills* siswa membutuhkan seperangkat norma budaya sekolah. Norma budaya sekolah Semesta *Bilingual Boarding School* secara umum tergambar pada slogan visi sekolah yakni "Menjadi Pusat Pendidikan Yang Berpotensi Pada Terciptanya anak yang berotak Jerman, berhati Mekah dan berakar budaya Indonesia.

Selain itu diwujudkan secara khusus pada program dan kebijakan yang dilakukan sekolah. Salah satu program yang merupakan bentuk budaya sekolah dengan corak khas adalah program *subject week*. Pencapaian tujuan juga memerlukan skema alat tujuan (*means-end scheme*) yang berupa akumulasi tindakan yang secara intrinsik memuaskan (Johnson, 1990:130). Skema alat tujuan sebagai puncak tertinggi tindakan untuk merealisasikan tujuan Semesta *Bilingual Boarding School* terwujud dalam norma

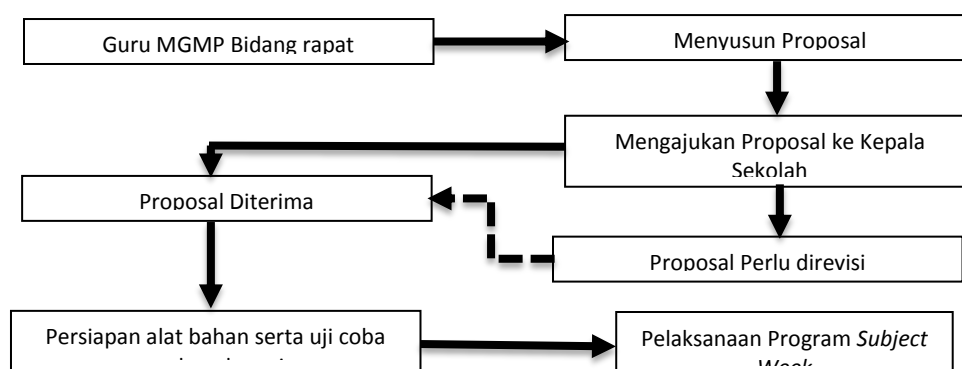
budaya sekolah. Salah satu wujud dari norma budaya sekolah adalah program *subject week*.

Program yang dirancang sekolah untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan peserta didik antara lain program olimpiade sains, program olimpiade *project*, program OSEBI (olimpoade seni dan bahasa Indonesia), program *AP class*, program *olypiads readiness camp* Semesta dan program *subject week*. Dari sini terlihat bahwa program yang mampu mengembangkan *soft skills* dan etos berprestasi siswa adalah program *subject week*. Tujuan dari program *subject week* sendiri yakni sebagai media pengasah kreativitas dan unjuk kemampuan siswa, serta sebagai media bagi guru untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam mengajar.

Perencanaan Program ‘Subject Week’ di Semesta ‘Bilingual Boarding School’

Pada program *subject week* peran guru sangat penting sebagai *planner* sekaligus *implementer* dan siswa sebagai *target* program.

Alur Perencanaan Program *Subject Week*



Bagan 01. Alur Perencanaan Program *Subject Week*

Peran guru dalam pelaksanaan program *subject week* sangat mendasar mulai dari merancang kegiatan, waktu pelaksanaan, isi kegiatan, anggaran, mempersiapkan alat bahan dan materi, serta uji coba dulu sebelum games atau eksperimen dipraktikkan oleh siswa. *Subject Week* merupakan program yang ada sejak tahun 2013 dan masih dipertahankan hingga sekarang, maka dapat dikatakan mapan. Program *Subject Week* yang telah berjalan selama 5 tahun memiliki dukungan dan menemui hambatan, hal ini merupakan proses berkembangnya program ini yang juga mencirikan bagaimana budaya sekolah yang ada di Semesta *Bilingual Boarding School*.

Semesta merupakan kesatuan terpisah dimana gedung pembelajaran siswa putra dan putri terpisah, maka kegiatan sekolah pun di lakukan di gedung yang berbeda. Program *subject week* yang ada juga dilakukan di dua gedung sekolah gedung berbeda. Maka hal ini berimbas pada tim pelaksana program *subject week* akhirnya terdapat dua tim pelaksana *subject week* untuk sekolah putra yang bertanggung jawab adalah para

guru laki-laki per-*subject* dan untuk sekolah putri yang berlangsung jawab adalah para guru perempuan per-*subject*, sedangkan proses perencanaan program dilakukan secara bersama yang tergabung dalam tim MGMP Bidang per-*subject*. Terpisahnya gedung sekolah juga berpengaruh pada hal pendanaan program *subject week* dana yang didapat harus dibagi untuk dua tempat. Kendati demikian bila komunikasi dan koordinasi antar tim pelaksana berjalan baik maka kondisi pelaksanaan program *subject week* akan terkontrol. Dalam setiap pelaksanaan program *subject week* terdapat berbagai macam kegiatan yang berbeda-beda namun harus terdapat unsur-unsur yang dapat mengembangkan *soft skills* siswa, diantaranya: (1) *Showcase Challenge*, (2) *Experiment Project*, (3) *Quis*, (4) *Games(Mini & Battle)*.

Peran Guru dan Siswa dalam Pelaksanaan Program *Subject Week* 'Physics week' tema 'Equilibrium'

Dilaksanakan pada 11 – 15 September 2017 dengan tema *ekuilibrium*. Kegiatan ini dalam satu hari berlangsung dua kali yakni pada istirahat pukul 09.00 durasi 20 menit dan pada istirahat makan siang durasi 15 menit. Tema yang diambil disesuaikan dengan salah satu materi pelajaran tahun itu, kali ini guru fisika menyiapkan beberapa kegiatan, diantaranya *stand games*, *physics lab.demonstration*, dan *experiment project* yang merupakan lomba wajib untuk diikuti oleh setiap kelas dengan masing-masing perwakilan. Lomba yang wajib diikuti adalah *project* pembuatan 1) *physics comic*, 2) *project save the egg*, 3) *project make simple electric motor*.



Gambar 01. Physics project “Project save the egg”
(Sumber:Dokumentasi Penulis, September 2017)

Isi dari *games Physics week* antara lain, *stack the tuts game*, *field goals* (keseimbangan), *bridge the gap games*. Pada pelaksanaan program guru yang menguji langsung media yang telah dibuat siswa, seperti untuk *project save the egg* dalam praktiknya telur yang telah di tempatkan di suatu media pelidung akan di jatuhkan dari lantai dua atau ketinggian minimal 2 meter. Hal ini dilakukan agar lebih efisien, cukup media yang telah dibuat dikumpulkan para siswa berkumpul di lapangan untuk

menyaksikan media siapakah yang berhasil mendarat tanpa membuat telur di dalamnya pecah. Pada kegiatan *field goals*, *physics comic*, *project make simple electric motor* guru bertindak sebagai juri yang menentukan siapakah pemenang dalam *games* maupun *project*. Guru fisika tidak hanya dibantu oleh siswa, dalam pelaksanaannya juga dibantu para wali kelas, mereka mengingatkan dan mencari siswa perwakilan kelas untuk ikut *games* antar kelas maupun megumpulkan tugas *project*.

Pekan Bahasa tema Bersatu dalam Bingkai Bahasa dan Budaya

Dilaksanakan pada 23-27 Oktober 2017 dengan tema bersatu dalam bingkai bahasa dan budaya kegiatan ini berlangsung satu kali dalam sehari yakni pada jam istirahat 20 menit pukul 09.00. Pelaksanaan pekan bahasa kali ini *subject* (mata pelajaran) yang terlibat langsung dalam pelaksanaan *subject week* yakni bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jawa, bahasa Turki, bahasa Arab, bahasa Prancis, bahasa Jepang, bahasa Korea. Pekan Bahasa kali ini berbeda dengan pelaksanaan *subject week* pada tahun-tahun sebelumnya. Pada tahun sebelumnya pekan bahasa dilaksanakan secara mandiri masing-masing *subject* bahasa, tahun ini pelaksanaannya dilakukan secara bersama dalam satu minggu. Kegiatan yang ada dalam Pekan Bahasa antarlain: *stand games* dan kuis, serta *showcase challenge*. *Stand games* dan kuis ada di hari senin-kamis, sedangkan *showcase challenge* ada di hari terakhir pelaksanaan pada acara seremonial *closing*.



Gambar 02. Pekan Bahasa, *stand* Bahasa Jepang (*Origami challenge*)
(Sumber:Dokumentasi Penulis, Oktober 2017)

Ide dari isi *stand* dirancang oleh masing-masing guru *subject*, yang nantinya *stand* akan dipromosikan oleh siswa penjaga *stand*, ramai atau tidaknya *stand* bergantung pada ide dan kreasi guru ditambah dengan peran siswa dalam mempromosikannya. Dari delapan *stand* yang ada empat yakni bahasa Inggris, bahasa Turki, bahasa Jepang, bahasa Korea sukses mempromosikan *stand* mereka dengan menarik banyak pengunjung, sedangkan empat *stand* yang lainnya kurang berhasil. Adanya *stand* yang kurang diminati ini disebabkan oleh dua faktor utama, **pertama** peran aktif guru, *stand* yang berhasil menarik banyak pengunjung gurunya berperan aktif dalam perencanaan program, dengan merancang kegiatan yang kreatif dan menarik, kemudian juga terlibat

dalam persiapan *stand* dan aktif memandu siswa yang menjadi pelaksana. Sebaliknya untuk *stand* yang kurang menarik pengunjung sebab kurangnya peran aktif guru. Dimana guru kurang kreatif untuk merancang *stand*, dalam persiapan yang dilakukan terkesan ala kadarnya, dan dalam pelaksanaan guru kurang dalam memandu siswa yang menjadi pelaksana. **Kedua** promosi yang kurang kreatif, promosi *stand* dilakukan oleh siswa, sehingga dalam pelaksanaan *subject week* kali ini siswa dituntut untuk perfikir kreatif dalam mempromosikan *stand*. Pada *stand* yang menarik banyak pengunjung para siswa penjaga *stand* mempromosikan *stand* mereka dengan cara yang kreatif seperti memutar musik yang berkaitan dengan *subject* bahasa, meneriakkan yel-yel, dan menyapa calon pengunjung dengan bahasa tertentu.

Dari dua pelaksanaan program *subject week* yakni Pekan Bahasa dan *Physics Week* termasuk dalam pembelajaran non-struktural karena tidak termasuk dalam kurikulum sekolah. Meski demikian program *subject week* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran *project base learning*, yang mana siswa belajar langsung dari pengalaman mereka dalam membuat suatu *project*. Lebih jauh *project base learning* dapat mendukung pengembangan *soft skills* dan etos berprestasi siswa. Hal ini sejalan dengan Yuliono (2011) mengatakan bahwa pembelajaran yang mendukung terbentuknya etos berprestasi yakni pembelajaran yang menekankan pada pentingnya pengalaman dalam proses belajar.

Pekan Bahasa 'Showcase'

Di akhir rangkaian kegiatan Pekan Bahasa ditutup dengan seremonial *closing* yang dilaksanakan pada hari jumat 27 Oktober 2017. Seremonial *Closing* pelaksanaannya mengambil 3 jam KBM terakhir dimulai pukul 13.00 WIB hingga pukul 16.00 WIB. Pada acara ini siswa putri dan putra berada pada tempat yang sama yakni di Graha Suwanto sebagai tempat berlangsungnya acara.

Seremonial *Closing* pada Pekan Bahasa ini berbentuk *showcase*, dimana setiap perwakilan siswa masing-masing *subject* bahasa menampilkan suatu pertunjukan. Apa yang ditampilkan siswa dalam *showcase* ini hasil ide kreativitas siswa dengan arahan guru masing-masing. Pada *showcase* siswa menampilkan berbagai karya kreasi mereka di antaranya, nyanyian lagu, tarian, dan pembacaan puisi. Karya yang mereka tampilkan disesuaikan dengan *subject* bahasa yang mereka pelajari. Penampil bisa dilakukan secara individu, kelompok, maupun seluruh siswa di kelas *subject* bahasa tertentu.

Pemberian *Reward* Sebagai Modal Simbolis

Reward yang diberikan dalam pelaksanaan program *subject week* merupakan salah satu bentuk apresiasi terhadap usaha siswa untuk berkarya. Usaha siswa untuk berkreasi dalam karya yang dibuatnya merupakan salah satu wujud dari prestasi. Penghargaan simbolik dapat dilihat dalam wujud prestasi, status untuk menunjukkan

kemampuan membedakan antara yang terbaik dari semua siswa, yang di dalamnya memuat kehormatan dan eksistensi.

Pemikiran Bourdieu mengatakan, bahwa *habitus* sebagai sebuah pengondisian yang dikaitkan dengan syarat-syarat keberadaan suatu kelas. Dalam kaitannya dengan teori tersebut, program *subject week* mengkondisikan prestasi siswa dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu meraih hasil terbaik dan memenangi *challenge* maupun *project* yang juga menjadi prestasinya, di antaranya adalah *reward* dengan memberikan pujian, *reward* berupa sekotak snack atau sepaket *stationary* (balpoin, pensil, penghapus, dan buku tulis), selain itu siswa juga mendapat sertifikat pemenang sebagai pengakuan sosial bagi siswa.

Berdasar semua proses tersebut, dapat dianalisis menggunakan teori Bourdieu mengenai *habitus* yang mencakup ranah (*field*), modal (*capital*) dan praktik. Satu bahwa Semesta *Bilingual Boarding School* sengaja menciptakan program *subject week* sebagai ranah bagi siswa. Semesta *Bilingual Boarding School* lembaga pendidikan yang hadir mewadahi dan memfasilitasi siswa untuk dapat mencapai raihan prestasi yang bukan hanya sekedar prestasi akademik tetapi juga memiliki semangat (etos) untuk terus berprestasi. Menciptakan program *subject week* (ranah) untuk mengasah dan mengembangkan semangat (etos) untuk terus berprestasi dan memiliki *soft skills* yang terasah. Secara tidak sadar, *habitus* semangat (etos) berprestasi dan pengasahan *soft skills* dimunculkan dalam kegiatan pelaksanaan *subject week* yang diikuti para siswa. Kedua, etos berprestasi dan *soft skills* yang terasah tidak akan tumbuh apabila tidak ada Modal. Seluruh kegiatan siswa di sekolah berasal dari dana sekolah, begitu pula untuk program *subject week* seluruh pendanaannya berasal dari sekolah. Dengan kata lain prestasi yang ditorehkan siswa juga didukung dengan anggaran sekolah (modal) yang memadai, dukungan secara finansial turut membentuk keberhasilan siswa Semesta *Bilingual Boarding School* dalam berprestasi prestasi. Ketiga, sehingga jika semua siswa mengaplikasikan praktik-praktik tersebut secara berulang-ulang, maka akan menjadi sesuatu yang membudaya lalu menjadi logika praktik, yang kemudian dipraktikkan pula secara turun-temurun kepada disetiap angkatan di Semesta *Bilingual Boarding School*.

‘Soft Skills’ sebagai Bentuk Modal Kultural

Soft skill didefinisikan sebagai keterampilan, kemampuan, dan sifat-sifat yang berhubungan dengan kepribadian, sikap perilaku daripada pengetahuan formal atau teknis, (Mahasneh & Thabet:2015). Sedangkan modal kultural mencakup keseluruhan kualifikasi intelektual yang dapat diproduksi melalui pendidikan formal maupun warisan keluarga. Di antaranya kemampuan menampilkan diri di depan publik, pemilikan benda-benda budaya bernilai tinggi, pengetahuan dan keahlian tertentu dari hasil pendidikan, juga gelar (Fashri:2014.). Berdasarkan pengertian diatas dapat dikatakan bahwa *soft skills* termasuk dalam modal kultural. Program *subject week* merupakan media dimana *soft skills* yang dimiliki siswa dikembangkan melalui

serangkaian kegiatan yang telah dirancang. *Soft skills* dapat digolongkan ke dalam tiga aspek (Baskara:2002).



Gambar 03. Physics Week “Battle Game Field Goals” & Pekan Bahasa Showcase, subject Bahasa Arab
(Sumber:Dokumentasi Penulis, Oktober 2017)

Kecakapan mengenal diri (self-awareness / personal skills).

Kecakapan mengenal diri meliputi kecakapan mengetahui kekurangan dan kelebihan diri sendiri dan kemudian meningkatnya, hal ini diasah melalui beberapa kegiatan di *Physics Week* diantaranya, (1) *experimet project make simple electric motor*, (2) *experimet project save the egg*, dan (3) *comic physics*. Sedangkan dalam *Pekan Bahasa* diasah melalui kegiatan kuis-kuis yang diadakan masing-masing *stand subject* bahasa. Dalam *comic project* siswa yang mewakili kelas untuk membuatnya adalah mereka yang memiliki kemampuan untuk berkreasi dan berimajinasi. Selanjutnya untuk *experimet project* siswa yang menjadi kelompok perwakilan kelas dipilih berdasarkan kemampuan dan kemauan siswa. Hal ini tergambar dari penuturan Alivia Risqiyana Dewi kelas XI-D yang melakukan *experimet project save the egg* mengatakan:

“..kemarin itu saya enggak nyangka banget Miss media yang saya buat bisa sukses telurnya enggak pecah. Saya sendiri enggak pintar fisika, waktu disuruh gabung buat *project save the egg* saya enggak PD Miss. Tapi waktu kemarin diuji sama Miss Nia ternyata berhasil seneng banget Miss”

Dari penuturan diatas dapat dapat disimpulkan bahwa kegiatan *physics project* (*experimet project make simple electric motor*, *experimet project save the egg*, dan *comic physics*) dapat mengasah kecakapan mengenal diri dengan memahami kekurangan dan kelebihanya kemudian melampauinya.

Kecakapan berpikir rasional (thinking skill).

Kecakapan yang meliputi menggali dan menemukan informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan, yang kemudian memecahkan masalah secara kreatif. Kecakapan ini dapat dikembangkan melalui seluruh kegiatan yang ada di *Physics Week* dan Pekan Bahasa. Seperti dalam *field goals battle games* di sini siswauntut untuk dapat berkerjasama dengan timnya untuk dapat menentukan waktu dan posisi yang tepat agar gelas-gelas dapat tersusun secara seimbang di kedua sisi batang panjang. Selanjutnya kemampuan ini juga terasah pada siswa penjaga *stand* mereka dituntut untuk berfikir kreatif agar mampu menarik siswa lain mengunjungi *stand* mereka, seperti yang dilakukan *stand* bahasa Korea menarik pengunjung dengan cara memutar lagu-lagu K-Pop diawal kegiatan.

Kecakapan sosial (social skill).

Kecakapan yang meliputi kecakapan komunikasi, kecakapan berkerjasama, dan kecakapan kepemimpinan. Kecakapan ini dikembangkan melalui kegiatan inti seperti *experiment project* pada *Physics Week* dan *showcase challenge* pada Pekan Bahasa. Pada *experiment project* siswa akan berkerja dalam kelompok mereka berkerjasama, yang didalamnya mengasah keterampilan mereka diantaranya management waktu, mengkoordinir alat-bahan yang dibutuhkan, dan saling mendukung satu sama lain. Dalam *showcase challenge* umumnya siswa akan menampilkan sesuatu secara berkelompok, di sini keterampilan komunikasi, menentukan yang akan ditampilkan, mengkoordinir kawan-kawan yang terlibat, dan latihan secara berulang.

Subject (Mata Pelajaran) Pelaksana Program Subject Week

'Subject' (mata pelajaran) yang rutin melaksanakan program 'subject week'.

Mata pelajaran yang rutin melaksanakan program *subject week* diantaranya mata pelajaran rumpun MIPA (Matematika, Fisika, Biologi, Kimia) dan mata pelajaran rumpun Bahasa (bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Arab, bahasa Turki, bahasa Jawa, bahasa Prancis, bahasa Jepang, bahasa Korea). Kedua rumpun mata pelajaran tersebut rutin melaksanakan program karena memiliki tiga faktor pendukung yang kuat yakni (1) Iklim sekolah yang cenderung *science* sentris; (2) Orientasi sekolah untuk go internasional; (3) Personil guru yang mendukung. Selain ketiga hal tersebut para guru kedua rumpun mata pelajaran tersebut memiliki semnagat (etos) mengajar dan berinovasi yang tinggi. Di mana dengan beban kerja yang telah cukup banyak para guru tersebut tetap berupaya untuk dapat merancang dan melaksanakan program *subject week*.

'Subject' (mata pelajaran) yang jarang melaksanakan program 'subject week'.

Mata pelajaran yang jarang melaksanakan program *subject week* yakni mata pelajaran rumpun Ilmu Sosial yang terdiri dari Sejarah, IPS, PKn, Agama, Olah Raga, dan Seni. Rumpun mata pelajaran tersebut jarang melaksanakan program karena

memiliki tiga faktor penghambat. Di mana faktor penghambat tersebut justru menjadi faktor pendukung bagi rumpun mata pelajaran MIPA dan rumpun mata pelajaran Bahasa. Hal ini sangat disayangkan sebab baik guru rumpun Ilmu Sosial maupun sekolah belum dapat menangani faktor penghambat tersebut.

Kendala dalam Pelaksanaan Program *Subject Week*

Waktu untuk pelaksanaan

Pelaksanaan program *subject week* setiap harinya selama satu minggu. Pada tiga tahun pertama pelaksanaan setiap *subject week* dapat dilakukan setiap istirahat pergantian jam selama 10 menit *games* antar kelas diadakan pada istirahat 20 menit pukul 09.00 WIB. mulai tahun 2016 istirahat pergantian jam selama 10 menit dipangkas menjadi 5 menit. Sehingga kegiatan *subject week* hanya dapat dilakukan pada jam istirahat utama pukul 09.00 WIB. Selain itu terdapat kendala yang serupa yakni, tidak adanya penjadwalan pelaksanaan program *subject week*.

Beban kerja guru dan personil pelaksana yang tersedia

Beban kerja guru yang cukup banyak berdampak dengan tugas pelaksana program *subject week* merupakan tantangan tersendiri bagi guru. Kendala yang ada ditambah dengan personil guru pelaksana yang minim pada beberapa mata pelajaran. Seperti untuk guru mata pelajaran rumpun Ilmu Sosial misalnya hanya memiliki 1 guru Sejarah, 1 guru IPS, 2 guru PKn, ini tentunya akan berdampak pada pelaksanaan program. Di mana untuk pelaksanaan program *subject week* membutuhkan personil lebih dari dua pada masing-masing gedung sekolah agar kegiatan dapat terlaksana.

Anggaran Dana

Besarnya dana yang diberikan untuk tiap *subject* berbeda-beda bergantung pada isi dari kegiatan, nominal dan yang diberikan berkisar 500 ribu-600 ribu rupiah. Untuk *subject* MIPA (matematika, fisika, kimia, biologi) program berisi *game*, kuis, dan eksperimen yang menarik atau bersifat *show off*. Alat bahan yang dipersiapkan cukup banyak dan untuk eksperimen yang akan ditugaskan untuk siswa sebelumnya harus diuji coba terlebih dahulu hingga mendapatkan hasil yang sesuai. Tidak jarang Kepala Sekolah meminta untuk isi acara diganti disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan tidak membutuhkan dana terlalu banyak.

Perubahan Orientasi Pendidikan dan Iklim Sekolah yang cenderung 'science' sentris

Iklim sekolah yang cenderung *science* sentris, di Semesta *Bilingual Boarding School*, yang memiliki terdapat 16 kelas semuanya adalah jurusan IPA. Orientasi sekolah saat ini adalah untuk internasionalisasi pendidikan. Perubahan orientasi/konsern dari Semesta *Bilingual Boarding School* di mana pada tahun 2015 pendidikan sekolah berorientasi pada pengenalan kearifan lokal dan budaya-budaya yang ada di dunia. Saat ini orientasi pendidikan sekolah lebih kepada upaya penyetaraan pendidikan

internasional dan memperbanyak prestasi siswa dibidang akademis. Perubahan konsern/orientasi pendidikan sekolah yang kini konsern pada penyetaran pendidikan kearah internasional atau *go international* berdampak kurang baik bagi pelaksanaan program *subject week*. Hal ini menjadi faktor pendukung rumpun mata pelajaran MIPA dan rumpun mata pelajaran Bahasa rutin melaksanakan program *subject week*, namun di sisi lain hal ini menjadi faktor penghambat mata pelajaran rumpun Ilmu Sosial untuk rutin melaksanakan program.

Upaya Penanganan atas Kendala dalam Pelaksanaan Program *Subject Week*

Setiap program yang dirancang menemui kendalanya masing-masing, dalam program *Subject Week* kendala yang ditemui. Untuk menatasi kendala yang ada sekolah telah berupaya untuk mengatasinya antara lain yakni:

Mengadakan seremonial penutupan acara program 'Subject Week'

Di mana tim perencana menggunakan hari terakhir sekolah yakni hari jumat untuk megadakan acara penutupan, dimana acara tersebut diisi oleh penampilan penampilan siswa dari perwakilan kelas dapat berupa kompetisi *games*, pengujian *project*, atau penampilan kreativitas siswa seperti menari dan menyanyi yang tentunya harus ada kaitannya dengan tema kegiatan yang diambil.

Dibentuknya tim pelaksana masing-masing 'subject'

dalam melaksanakan tugas perencanaan program *Subject Week* ini guru tidak berjalan secara individu sehingga diharap dengan adanya tim dapat saling bertukar ide. Untuk kekurangan personil maka sekolah akan menyegerakan para wali kelas untuk membantu beserta siswa dalam hari-hari pelaksanaannya.

Merancang kegian yang 'low budget'

Besaran anggaran dana yang didapat merupakan hal yang tidak dapat dirubah, maka guru mensiasatinya dengan merancang *Games*, dan *Project* yang *low budget*. Namun hal ini mungkin akan menjadi permasalahan yang baru karena biasanya akan terjadi pengulangan ide-ide yang sudah pernah dilakukan untuk mengoptimalkan dana yang ada.

SIMPULAN

Setelah penulis melaksanakan penelitian mengenai Pengembangan *Soft Skills* dan Etos Berprestasi Siswa Melalui Program *Subject Week* dalam Mendukung Budaya Sekolah di Semesta *Bilingual Boarding School* maka dapat diambil simpulan bahwa: (1) Pelaksanaan program *subject week* terdiri dari tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. (2) Pelaksanaan program *subject week* tergambar skema yang membentuk *habitus* (*soft skill* dan etos berprestasi) bahwa program *subject week* merupakan ranah yang sengaja dibentuk sekolah sebagai salah satu media mengembangkan *soft skills*,

dimana didalamnya terdapat modal ekonomi (pendanaan dari sekolah), modal sosial (terjalin interaksi aktif siswa), modal simbolik (pemberian *reward*), modal kultural (pengetahuan siswa untuk menyelesaikan tantangan dalam rangkaian kegiatan), yang di dukung oleh praktik-praktik didalamnya (rangkaiian kegiian *physics week* dan pekan bahasa). (3) Habitus etos berprestasi dan *softs kills* telah tertanam cukup baik pada diri siswa. Lebih jauh habitus etos berprestasi juga telah tertaman cukup baik pada sebagian guru (rumpun mata pelajaran MIPA dan Bahasa). (4) Hambatan yang dialami dalam pelaksanaan program *subject week* selama ini **pertama** adalah waktu untuk pelaksanaan yang kurang dan tidak adanya penjadwalan, **kedua** beban kerja guru yang berat dan minimnya personil pelaksana yang tersedia, **ketiga** anggaran dana yang minim, **keempat** perubahan orientasi pendidikan dan iklim sekolah yang cenderung *science* sentris, **kelima** hambatan dari sisi siswa adalah bahwa waktu pelaksanaan program bersamaan dengan tugas sekolah yang banyak atau ujian sehingga siswa memilih untuk belajar dari pada mengerjakan *subject week project* atau mengikuti kegiatannya. Untuk mengatasi kendala yang ada sekolah telah melakukan beberapa upaya seperti, **pertama** penambahan penutupan seremonial acara, **kedua** pembagian kerja tim pelaksana di mana perencanaan program dilakukan bersama tim guru mata pelajaran, **ketiga** guru merancang kegiatan yang *low budget*.

Saran dalam penelitian ini adalah bagi Lembaga Semesta *Bilingual Boarding School* di sarankan untuk menjalankan pelaksanaan program *subject week* dengan lebih rutin dan terjadwal, sehingga setiap *subject* yang ada dapat menjalankannya. Bagi guru, diharapkan untuk melibatkan siswa dalam proses perencanaan pelaksanaan program *subject week* dan lebih kreatif dalam perancangannya. Bagi siswa, diharapkan berperan aktif dalam setiap pelaksanaan program *subject week* baik sebagai peserta maupun turut serta menjadi panitia. Kegiatan dalam program *subject week* ini dapat dimasukkan dalam *project base learning* yang merupakan salah satumuatan dalam kurikulum 2013. Untuk memacu semangat seluruh guru sekolah dapat melakukan kompetisi antar mata pelajaran dalam pelaksanaan program *subject week*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, R., Abdul Kadir, F. A., & Ghani Azmie, I. A. 2013. Integrating Soft Skills Assessment Through Soft Skills Workshop Program For Engineering Students At University Of Pahang: An Analysis. *International Journal of Research In Social Science*, page: 33-46.
- Baskara. 2002. Broad Based Education sebagai Wahana Kecakapan Hidup Education. *Jurnal Penelitian*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, page:357-363.
- Berkowitz, M W. 2010. The Science of Character Education. In W. Damon (Ed.), *Bringing in A New Era in Character Education*. Stanford CA: Hoover Institution Press.
- Drost. S. J. 2004. *Sekolah: Mengajar Atau Mendidik?*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Efianingrum, Ariefa. 2013. Kultur Sekolah. *Jurnal Pemikiran Sosiologi Volume 2*. Hal:19-30.

- Fashri, Fauzi. 2014. Pierre Bourdieu: Menyingkap Kuasa Simbol. Yogyakarta: Jalasutra.
- Johnson, Doyle Paul. 1990. Teori Sosiologi Klasik dan Modern. Jakarta: Gramedia.
- Kiswara, Widya. 2014. 'The Improvement of Cultural Capital as the Indicator of the Success of Education'. Dalam Dalam Suhaini M.Saleh dan Sugiyono,(Ed). International Conference on Fundamentals and Implementation of Education (ICFIE) 2014. Yogyakarta. Yogyakarta State University, page: 171-183
- Mahasneh, J., & Thabet, W. 2015. Rethinking Construction Curriculum: A Descriptive Cause Analysis for Soft Skills Gap. Dalam International journal English and Education, Page:1-8.
- Tim Fokus Media. 2015. Undang-Undang SISDIKNAS: Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Fokus Media.
- Triguno. 2013. Budaya Kerja: Menciptakan Lingkungan yang Kondusif Untuk Meningkatkan Produktifitas kerja. Jakarta: PT. Golden Terayon Perss.
- Yuliono, Agus. 2011. Pengembangan Budaya Sekolah Berprestasi:Studi tentang Penanaman Nilai dan Etos Berprestasi di SMA Karangturi Semarang. Dalam jurnal Komunitas. Hal:169-179