



Pengembangan Soft Skill Peserta Didik melalui Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial (Studi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang)

Nurul Swandari | MTs Negeri 3 Jombang

Abdurahman Jemani | Universitas Pesantren KH. Abdul Chalim-Mojokerto

*Corresponding Author: nurulswandarimanngan@gmail.com

Abstract

An inclusive school library encourages active and collaborative participation. This means encouraging the involvement of all students in library activities. Therefore, this study aims to explore the potential for developing students' soft skills through a library that focuses on social inclusion. Through this research, it is hoped that practical strategies and approaches can be found that can be applied in school library management to improve students' soft skills effectively. This study uses a qualitative approach with a single case study design. The participants in this study were 860 grade 7 students at Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang in the odd semester of 2022/2023 and were grouped into 7 soft skill development trial groups. The results achieved in this study were success in honing seven types of soft skills (communication skills, collaboration skills, creativity and innovation, leadership, digital skills, time management skills, and problem solving skills) through various activities.

Keywords: *Soft Skills, Libraries, Social Inclusion*

Abstrak

Perpustakaan sekolah yang inklusif mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif. Ini berarti mendorong keterlibatan semua siswa dalam kegiatan perpustakaan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi pengembangan soft skill siswa melalui perpustakaan yang berfokus pada inklusi sosial. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi dan pendekatan praktis yang dapat diterapkan dalam pengelolaan perpustakaan sekolah untuk meningkatkan soft skill siswa secara efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal. Partisipan dalam penelitian ini, siswa kelas 7 Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang pada semester ganjil 2022/2023 sebanyak 860 orang dan dikelompokkan ke dalam 7 kelompok uji coba pengembangan soft skill. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini keberhasilan dalam mengasah tujuh jenis soft skill peserta didik (kemampuan komunikasi, keterampilan kolaborasi, kreativitas dan inovasi, kepemimpinan, keterampilan digital, keterampilan manajemen waktu, dan kemampuan pemecahan masalah) melalui beragam kegiatan.

Kata Kunci: *Soft Skill, Perpustakaan, Inklusi Sosial*

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang semakin kompleks dan kompetitif, perkembangan *soft skill* atau keterampilan lunak telah menjadi salah satu aspek penting dalam mencapai kesuksesan personal, pendidikan, dan karier seseorang. *Soft skill* mencakup kemampuan interpersonal, kemampuan komunikasi, kemampuan beradaptasi, kepemimpinan, kerjasama tim, kreativitas, dan banyak lagi. Keterampilan ini tidak hanya dibutuhkan di tempat kerja, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari sehingga dibutuhkan ruang yang dapat memberikan akses kepada peserta didik untuk mengeksplorasi *soft skill* tersebut, antara lain melalui perpustakaan

Menurut Nurul Swandari, 2021 mengemukakan bahwa upaya untuk mengembangkan *soft skill* siswa melalui perpustakaan berbasis inklusi sosial masih terbatas dan belum sepenuhnya tereksplorasi. Perpustakaan menjadi salah satu bagian terpenting dalam Pendidikan tentunya akan turut andil dalam pencapaian kualitas pendidikan. Perpustakaan melalui layanan pembaca dan koleksi memiliki peran dan kesempatan menumbuhkan, mengelola, dan meningkatkan prestasi siswa, baik dalam ranah kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Lebih dari itu, perpustakaan juga memiliki potensi dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik

Terkait dengan pengembangan *soft skill* peserta didik, perpustakaan dapat bertransformasi dengan mengimplementasikan konsep inklusi sosial. Inklusi sosial adalah prinsip yang mengedepankan kesetaraan dan penerimaan terhadap semua individu, tanpa memandang latar belakang, kemampuan, atau kecacatan mereka. Inklusi sosial di dunia pendidikan berarti memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk belajar dan berkembang, tanpa diskriminasi atau pemisahan. Dalam makalah-pustakawan menjelaskan Konsep ini mulai dikenal publik di Prancis pada tahun 1970-an sebagai respon atas krisis kesejahteraan di negara Eropa dan berdampak meningkatnya kerugian sosial. Konsep inklusi sosial mendapatkan perhatian masyarakat setelah dibahas pada Konferensi Tingkat Tinggi World Summit for Social Development, Copenhagen, Denmark, 6-12 March 1995 yang dikenal dengan *Copenhagen Declaration on Social Development*. Hartono menambahkan, Pada awalnya, implementasi konsep ini terbatas pada perpustakaan umum. Program ini bertujuan untuk memperkuat peran perpustakaan umum dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga kemampuan literasi meningkat yang berujung peningkatan kreativitas masyarakat dan mengurangi kesenjangan akses informasi.

Perpustakaan akan memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kemampuan masyarakat sehingga dapat mengubah kualitas lebih baik menuju kesejahteraan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi pengembangan *soft skill* peserta didik melalui perpustakaan yang berfokus pada inklusi sosial yang diharapkan dapat menentukan strategi dan pendekatan praktis dan selanjutnya akan diterapkan dalam pengelolaan perpustakaan sekolah untuk meningkatkan *soft skill* peserta didik secara efektif dengan menggunakan analisis tentang kebutuhan *soft skill* yang paling relevan dalam konteks dunia pendidikan saat ini. Selanjutnya, peneliti akan merancang program dan kegiatan yang dirancang khusus untuk mengembangkan *soft skill* ini melalui perpustakaan yang inklusif dan membutuhkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, guru, dan staf perpustakaan untuk mendapatkan perspektif yang komprehensif sehingga harapan peneliti terhadap penelitian ini dapat dibuktikan

secara ilmiah yakni memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan yang lebih holistik dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata dengan memiliki keterampilan sosial yang kuat. Selain itu, diharapkan pula bahwa penelitian ini akan menjadi pijakan bagi penelitian lebih lanjut dalam menggali potensi perpustakaan sebagai pusat pengembangan *soft skill* siswa melalui pendekatan inklusi sosial.

Perpustakaan sekolah menurut Ibrahim Bafadal adalah kumpulan bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun bukan buku (*non-book material*) yang diorganisasikan secara sistematis dalam suatu ruang sehingga dapat membantu murid-murid dan guru-guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sebagai sumber informasi dan referensi, perpustakaan sekolah menyediakan fasilitas belajar yang berperan penting dalam mendorong peningkatan literasi warga sekolah terutama para siswa. Kegiatan literasi dan penyediaan informasi baik cetak maupun *online* akan memberikan andil yang cukup besar dalam menghasilkan *ouput* yang memiliki kemampuan literasi lebih tinggi sehingga mendorong perubahan kualitas hidup menjadi lebih baik.

Perpustakaan sekolah adalah sarana penunjang kegiatan belajar mengajar, disebut juga sumber daya pendidikan (UU No 2 Tahun 1989). Dalam UU No.2 tahun 1989 pasal 35 disebutkan bahwa “setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar.” Perpustakaan diartikan sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu yang digunakan pembaca bukan untuk dijual. Pengertian tersebut, memberikan gambaran bahwa di dalam perpustakaan kita akan menjumpai jajaran koleksi buku yang ditata rapi. Koleksi buku tersebut sengaja disediakan sebagai sumber informasi dan referensi bagi peserta didik dan warga sekolah secara keseluruhan.

Noor, MU, 2019 menjelaskan konsep inklusi sosial berawal dari istilah eksklusi sosial yang berarti suatu kondisi masyarakat yang merasa dirinya berbeda dengan masyarakat lainnya. Adanya ketidakmampuan dari suatu kelompok ataupun individu untuk berbaur dengan masyarakat umum. peserta didik cenderung memisahkan diri, merasa tidak tergolong dari masyarakat umum, atau merasa eksklusi. Eksklusi sosial dapat timbul dari berbagai faktor, misalnya warna kulit yang berbeda suku ras agama, status sosial dan ekonomi seseorang, atau masyarakat yang efeknya mencegah mereka untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat (Charity Commission, 2011). Hal inilah yang menyebabkan munculnya konsep baru berupa inklusi sosial.

Konsep inklusi sosial sebagaimana dikemukakan leonir, 1974 Warsilah 2015, bahwa inklusi sosial bertujuan membangun masyarakat agar semakin terbuka dengan masyarakat lainnya. Meningkatkan partisipasi individu atau kelompok dalam masyarakat dilakukan melalui peningkatan peluang akses ke sumber daya dan rasa hormat bagi mereka (leonir, 1974) yang pada akhirnya akan mengangkat martabat masyarakat dan kemandirian individu sebagai modal utama untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Dalam kegiatan pembelajaran, inklusi sosial merujuk pada pendekatan dan upaya yang bertujuan untuk memastikan bahwa semua individu, tanpa memandang latar belakang, kemampuan, atau kebutuhan khusus mereka, merasa

diterima, dihargai, dan terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Florian, L, dkk. Florian, L, dkk melanjutkan hal ini akan melibatkan beberapa aspek dalam pelaksanaannya yaitu: penerimaan dan penghargaan, keadilan dan kesetaraan, pemberdayaan individu, pengakuan dan penghargaan terhadap keragaman, kolaborasi dan kerjasama, menghormati perbedaan, menciptakan lingkungan yang inklusif bagi semua peserta didik, serta penyesuaian kurikulum dan pembelajaran.

Implementasi inklusi sosial akan memastikan bahwa setiap peserta didik merasa dirinya diterima dan dihargai dalam lingkungan pembelajaran. peserta didik akan diberikan kesempatan yang sama bagi untuk dapat mengakses pendidikan berkualitas tanpa adanya hambatan atau diskriminasi. Inklusi sosial juga mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan individu, baik itu dalam hal dukungan akademik, fisik, ataupun sosial. Menumbuhkan rasa menghormati adanya perbedaan budaya, bahasa, agama, dan latar belakang lainnya, serta memberikan pengertian dan penghargaan terhadap keragaman tersebut kepada para peserta didik. Inklusi sosial memberikan dorongan untuk berkolaborasi dan bekerjasama antarsiswa, termasuk berbagi ide dan saling belajar dari pengalaman dan perspektif yang berbeda. Dalam pelaksanaannya, inklusi sosial juga mempertimbangkan gaya belajar peserta didik yang berbeda, menyediakan bahan pembelajaran yang inklusif, dan menggunakan strategi pengajaran yang dapat memfasilitasi partisipasi aktif semua peserta didik. Selain itu, juga harus mampu menghilangkan hambatan fisik, sosial, atau emosional yang dapat menghalangi partisipasi dan belajar peserta didik. Dengan menerapkan pendekatan inklusif dalam pembelajaran, kita dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi kemajuan serta keberhasilan semua individu.

Mardhiah, N.S. 2019, mengemukakan Inklusi sosial dalam perpustakaan sekolah melibatkan langkah-langkah dan praktik-praktik yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan perpustakaan yang inklusif, ramah bagi semua peserta didik, tanpa memandang latar belakang peserta didik. Dalam sebuah perpustakaan sekolah yang mengadopsi inklusi sosial, akan menciptakan lingkungan yang ramah dan aksesibel bagi semua peserta didik, guru, dan staf. Peserta didik akan merasa diterima, dihargai, dan didukung dalam upaya peserta didik untuk mengakses pengetahuan, sumber daya, dan layanan yang tersedia di perpustakaan. Perpustakaan sekolah yang menerapkan inklusi sosial akan memastikan aksesibilitas yang memadai. Ini berarti, memastikan bahwa perpustakaan dapat diakses oleh peserta didik dengan kebutuhan khusus, baik fisik maupun sensorik, dengan memberikan fasilitas yang ramah serta sesuai kebutuhan dan sumber daya yang dapat diakses melalui berbagai media. Melibatkan penyesuaian fisik dan teknologi yang diperlukan agar semua individu dapat menggunakan dan mengambil manfaat dari fasilitas perpustakaan. Rancangan perpustakaan harus mempertimbangkan akses bagi mereka dengan mobilitas terbatas, cacat penglihatan, atau kebutuhan khusus lainnya sehingga membutuhkan kreativitas dan inovasi dalam inklusi sosial di perpustakaan sekolah adalah konsep yang penting untuk memastikan bahwa semua anggota masyarakat sekolah, terlepas dari latar belakang peserta didik, dapat mengakses dan merasakan manfaat dari sumber daya perpustakaan dengan upaya pengembangan dan implementasi ide-ide baru yang mendorong keberagaman, partisipasi, dan penerimaan di antara para peserta didik sehingga perlu melibatkan pemikiran *out-of-the-box* dalam mengatasi

hambatan yang mungkin dihadapi oleh peserta didik dalam mengakses perpustakaan. Ini dapat mencakup pengembangan strategi untuk menyediakan aksesibilitas fisik, seperti merancang area yang ramah bagi penyandang disabilitas atau menghadirkan fasilitas yang memfasilitasi pembacaan bagi peserta didik dengan gangguan penglihatan atau pendengaran.

Perpustakaan sekolah menyediakan koleksi bahan bacaan yang mencerminkan keragaman budaya, latar belakang, serta minat dan kepentingan peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan bahan bacaan dalam berbagai bahasa, termasuk buku-buku tentang budaya dan pengalaman peserta didik yang beragam. Selain itu, perpustakaan juga dapat menggunakan teknologi digital untuk memberikan akses ke sumber daya *online*, memungkinkan peserta didik mengakses informasi dalam berbagai format dan medium. Ini termasuk buku, majalah, dan materi bacaan lainnya yang mencakup berbagai perspektif, pengalaman, dan identitas. Dengan menyediakan koleksi yang beragam dan memperluas koleksi sumber, perpustakaan sekolah dapat memastikan bahwa semua siswa merasa terwakili dan dapat menemukan materi yang relevan dengan kehidupan peserta didik sendiri.

Mardhiah, N.S. 2019 melanjutkan penjelasannya terkait perpustakaan sekolah yang inklusif mampu mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif sehingga membantu mempromosikan keterlibatan semua peserta didik dalam kegiatan perpustakaan, seperti klub buku, diskusi kelompok, lokakarya menulis, atau kegiatan kelompok yang mendorong kolaborasi dan pemahaman antarsiswa dengan latar belakang yang berbeda dan program-program literasi yang mendukung dengan menyediakan bantuan dan dukungan bagi siswa yang membutuhkannya, seperti tutorial atau akses ke teknologi yang dibutuhkan. Staf perpustakaan dapat menciptakan lingkungan yang terbuka dan penerimaan di mana semua ide dan perspektif dihargai.

Perpustakaan sekolah ini memperkuat pelatihan dan pendidikan literasi informasi. Mereka menyediakan bimbingan dan dukungan untuk peserta didik dalam mengembangkan keterampilan penelitian, kritis berpikir, dan pemahaman media. Dalam lingkungan digital yang semakin berkembang, penting untuk membantu siswa memahami keberagaman sumber informasi dan membantu mereka memilih dan mengevaluasi sumber-sumber yang andal sesuai dengan komitmen perpustakaan sekolah yang menerapkan inklusi sosial dihadirkan untuk mengatasi stereotipe dan prasangka yang mungkin ada di antara peserta didik sehingga terciptakan lingkungan yang inklusif dan bebas dari diskriminasi. Hal yang dilakukan dengan mengajarkan toleransi, saling menghormati, dan menerima kehadiran semua siswa tanpa memandang perbedaan mereka. Staf perpustakaan juga harus dilatih untuk memahami dan menghargai keberagaman siswa, serta siap memberikan dukungan dan bimbingan yang sesuai mencakup pengembangan strategi komunikasi yang efektif untuk melibatkan semua anggota masyarakat sekolah.

Secara keseluruhan, pengadopsian inklusi sosial dalam perpustakaan sekolah dapat menciptakan ruang yang aman dan nyaman, mendukung, dan merangsang perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik semua peserta didik, membantu menciptakan lingkungan yang inklusif, merangkul keberagaman, dan mendorong partisipasi aktif dari semua anggota masyarakat sekolah. Kondisi semacam ini akan

memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengakses pengetahuan, mengembangkan minat literasi, dan menghargai keragaman. Dengan demikian, perpustakaan sekolah akan menjadi pusat inklusi sosial yang memainkan peran penting dalam membangun masyarakat yang lebih inklusif dan berkeadilan. Dan menjadi pusat pembelajaran yang mempromosikan keadilan sosial, pemahaman lintas budaya, dan pertumbuhan pribadi yang holistik.

West, R., & Turner, L. H. 2014, menjelaskan dalam konteks dunia pendidikan saat ini, terdapat beberapa *soft skill* yang dianggap paling relevan dan penting. *Soft skill* adalah keterampilan non-teknis yang melibatkan aspek interpersonal, komunikasi, kepemimpinan, kolaborasi, dan kreativitas.

Berikut adalah beberapa kebutuhan *soft skill* yang paling relevan dalam dunia pendidikan saat ini.

1) Kemampuan Komunikasi

Kemampuan komunikasi merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks pribadi maupun profesional. Komunikasi yang efektif merupakan kebutuhan utama dalam dunia pendidikan. peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik misalnya, mampu menyampaikan informasi dengan jelas kepada teman, guru, ataupun orang lain. Dapat berdiskusi dan berinteraksi dengan baik dan komunikatif. Selain itu, siswa juga dapat berkomunikasi dalam menyampaikan ide-ide, opini, membuat dan menjawab pertanyaan, baik secara lisan maupun tertulis. Berikut contoh kemampuan komunikasi yang dapat diasah: *public speaking*, *storytelling*, komunikasi nonverbal, komunikasi verbal, presentasi, organisasi, negosiasi, mendengar aktif

2) Keterampilan Kolaborasi

Rico Andika Putra, dkk 2020, menjelaskan kolaborasi menjadi semakin penting dalam lingkungan pendidikan saat ini. Guru dan peserta didik perlu dapat bekerja sama dalam tim, berbagi ide, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Proses komunikatif yang efektif harus memiliki rasa terbuka ketika berinteraksi. Kesiapan untuk membuka diri dan menyampaikan informasi jika itu layak diperbincangkan. Komunikasi yang efektif tidak dapat dilakukan ketika dalam suasana yang tidak mendukung. Keadaan yang mendukung pada seseorang dapat menunjukkan bahwa dia ingin memiliki rasa untuk bekerja sama. Keterampilan ini dapat dikembangkan melalui proyek kolaboratif, diskusi kelompok, atau kegiatan ekstrakurikuler yang melibatkan kerjasama. Secara garis besar, kolaborasi tidak mementingkan keinginan sendiri dan mampu mengerjakan secara bersama untuk mencapai tujuan bersama.

3) Kreativitas dan Inovasi

Mumford, M. D dkk, 2022, menjelaskan bahwa kreativitas dan inovasi merupakan *soft skill* yang sangat penting melibatkan kemampuan untuk berpikir di luar kotak dan menghasilkan ide-ide baru yang tidak konvensional. Sementara itu, inovasi mencakup kemampuan untuk menerapkan ide-ide tersebut dalam praktik dan menghasilkan solusi yang efektif untuk tantangan yang dihadapi. Kreativitas dapat berperan sebagai kekuatan untuk memecahkan masalah dan menciptakan pendekatan yang lebih inklusif. Orang yang memiliki kreativitas yang tinggi dapat melihat peluang baru untuk menghubungkan orang-orang yang berbeda latar belakang, mengidentifikasi

hambatan yang ada, dan mencari solusi inovatif untuk mempromosikan partisipasi semua anggota masyarakat.

Dengan mengaplikasikan kreativitas, kita dapat memperluas pandangan kita terhadap keberagaman dan mencari cara untuk memperkuat inklusi dalam berbagai konteks, seperti di tempat kerja, di masyarakat, atau dalam pendidikan. Kemampuan untuk berpikir kreatif memungkinkan kita untuk melihat situasi dari sudut pandang yang berbeda, menggabungkan ide-ide yang belum pernah terpikirkan sebelumnya, dan menciptakan lingkungan yang lebih inklusif bagi semua individu.

Selanjutnya, inovasi menjadi kunci untuk menerjemahkan ide-ide kreatif menjadi tindakan nyata. Pribadi yang memiliki kemampuan inovasi dapat mengubah ide-ide menjadi solusi yang praktis dan efektif. peserta didik dapat mengembangkan program-program baru, kebijakan, atau metode yang memastikan partisipasi yang lebih luas dan kesetaraan bagi semua individu, termasuk peserta didik yang mungkin diabaikan atau terpinggirkan. Kreativitas dan inovasi juga berperan dalam mengatasi hambatan-hambatan yang ada. Pribadi yang kreatif dan inovatif mungkin menemukan cara baru untuk mengatasi diskriminasi, stigma, atau ketidakadilan yang mungkin terjadi dalam masyarakat. peserta didik dapat memanfaatkan teknologi, seni, atau metode lainnya untuk mengubah cara kita berinteraksi, mempromosikan pemahaman yang lebih baik, dan membangun jembatan antara kelompok-kelompok yang berbeda.

Kreativitas dan inovasi merupakan *soft skill* yang penting. Kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru, serta menerjemahkan ide-ide tersebut menjadi solusi inovatif, dapat membantu mempromosikan inklusi yang lebih baik dalam masyarakat. Kreativitas dan inovasi memungkinkan kita untuk melihat peluang, mengatasi hambatan, dan menciptakan lingkungan yang lebih inklusif bagi semua individu dapat diasah di dalam perpustakaan.

4) Kepemimpinan

Kemampuan kepemimpinan sangat penting baik untuk guru maupun peserta didik. Guru sebagai pemimpin di kelas perlu memiliki keterampilan kepemimpinan yang efektif untuk mengelola kelas, memotivasi peserta didik, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan inspiratif. Sementara itu, peserta didik yang memiliki keterampilan kepemimpinan dapat mengambil inisiatif, mengorganisir aktivitas, dan bekerja dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama.

Goleman, D. 2017 menambahkan, dengan menguasai *soft skill* ini, seseorang akan memiliki kemampuan memimpin, mengarahkan, dan mempengaruhi orang lain dalam mencapai tujuan bersama. *Soft skill* kepemimpinan meliputi sejumlah keterampilan dan sifat-sifat yang memungkinkan seseorang untuk menjadi pemimpin yang efektif dan berpengaruh. Ini termasuk kemampuan berkomunikasi dengan baik, menginspirasi dan memotivasi orang lain, kemampuan mengambil keputusan yang tepat, serta kemampuan untuk bekerja dalam tim dan membangun hubungan yang baik dengan anggota tim. Kepemimpinan yang efektif juga melibatkan kemampuan untuk mengelola konflik, memimpin dengan teladan, dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi.

5) Keterampilan Digital

Menurut World Economic Forum. 2016, Keterampilan digital merujuk pada kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dan produktif dalam berbagai konteks. Keterampilan ini melibatkan pemahaman dan penerapan alat-alat digital, serta kemampuan beradaptasi dengan perubahan teknologi yang terus-menerus. Individu dengan keterampilan digital yang kuat memiliki kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, mengintegrasikan, dan menggunakan berbagai alat digital dengan baik. Mereka mampu memanfaatkan teknologi komunikasi, seperti email, pesan instan, dan platform media sosial, untuk berkomunikasi dengan efektif dan efisien. Selain itu, mereka juga mampu menggunakan perangkat lunak dan aplikasi yang berbeda, seperti pengolah kata, spreadsheet, presentasi, dan desain grafis.

Keterampilan digital juga mencakup kemampuan dalam mencari, mengevaluasi, dan mengelola informasi secara *online*. Individu dengan keterampilan ini dapat melakukan riset yang efektif, menemukan sumber daya yang valid, dan memilah informasi yang relevan dari yang tidak relevan. Mereka juga mampu menganalisis data, membuat keputusan berdasarkan informasi yang ditemukan, dan mengelola keamanan dan privasi data pribadi. Selain itu, keterampilan digital juga melibatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi yang cepat. Individu dengan keterampilan ini memiliki sikap terbuka terhadap inovasi teknologi baru dan mampu belajar dan beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan baru dalam dunia digital yang memungkinkan individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan kerja yang terhubung secara digital, berkolaborasi dengan orang lain secara efektif, dan mengelola tugas-tugas dengan efisiensi. Keterampilan digital juga dapat meningkatkan produktivitas individu dan organisasi, memperluas jangkauan bisnis, dan menciptakan peluang baru.

6) Keterampilan Manajemen Waktu

Badrinath, S dkk, 2018, menjelaskan bahwa keterampilan ini meliputi kemampuan mengatur prioritas, mengelola tugas, dan mengoptimalkan penggunaan waktu untuk mencapai hasil yang maksimal. Keterampilan manajemen waktu merupakan kemampuan untuk mengatur waktu dengan efektif dan efisien dalam menjalankan tugas dan aktivitas sehari-hari. *Soft skill* ini melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi prioritas, membuat jadwal yang baik, mengelola waktu dengan baik, dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Keterampilan manajemen waktu juga melibatkan kemampuan untuk menghindari atau mengatasi gangguan, mengatur deadlines, dan membagi waktu secara proporsional antara tugas yang berbeda sehingga mampu bekerja dengan produktivitas yang tinggi, menghindari tugas yang terlantar atau tertunda, serta mengurangi stres yang disebabkan oleh tekanan waktu. Keterampilan ini juga mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi dan menghilangkan pemborosan waktu, seperti kegiatan yang tidak relevan atau mengalihkan perhatian.

7) Kemampuan Pemecahan Masalah

Schott, T. A. 2016, menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu *soft skill* yang sangat penting dalam berbagai bidang dan lingkungan kerja. *Soft skill* ini mencerminkan kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, menganalisis,

dan menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif dan efisien. Kemampuan ini melibatkan pemahaman yang mendalam tentang situasi, analisis kritis, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi dan mengambil keputusan yang tepat. Seseorang yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik mampu menghadapi tantangan dengan sikap yang terbuka dan fleksibel. Mereka dapat mengurai masalah menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, mengidentifikasi akar permasalahan, dan menerapkan strategi yang sesuai untuk mencapai solusi yang efektif. Kemampuan ini juga mencakup keterampilan komunikasi yang baik, baik dalam hal mendengarkan dengan baik maupun menyampaikan gagasan dengan jelas kepada orang lain yang terlibat dalam proses pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah yang baik akan mampu mengoptimalkan sumber daya yang ada, seperti pengetahuan, keterampilan, dan alat yang tersedia, untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan efisien. Mereka juga memiliki kemampuan untuk menghadapi ketidakpastian dan menangani situasi yang kompleks dengan tenang dan objektif dan sangat dihargai dalam berbagai profesi, termasuk manajemen, teknologi, keuangan, pemasaran, dan bidang lainnya. Ini karena individu yang memiliki kemampuan ini dapat menghadapi perubahan dan tantangan dengan lebih baik, memberikan solusi yang lebih baik, dan mendorong inovasi dalam organisasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang bagaimana perpustakaan berbasis inklusi sosial dapat menjadi wahana yang efektif dalam pengembangan *soft skill* peserta didik bertujuan untuk merekam pengembangan *soft skill* peserta didik melalui perpustakaan berbasis inklusi sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang. *Soft skill* merupakan keterampilan non-teknis yang meliputi komunikasi, kerjasama tim, pemecahan masalah, kepemimpinan, dan berbagai keterampilan lain yang penting untuk kesuksesan pribadi dan profesional siswa di masa depan. Partisipan dalam penelitian ini, siswa kelas 7 Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang pada semester ganjil 2022/2023 sebanyak 860 orang.

Penulis melengkapi teknik pengumpulan data, dengan beberapa langkah berikut.

1. Observasi, peneliti mengamati interaksi peserta didik dalam menggunakan perpustakaan dan melibatkan diri dalam kegiatan yang dilakukan di perpustakaan. Tahapan dalam observasi meliputi:
 - a) jumlah partisipan dibagi menjadi 7 kelompok;
 - b) masing-masing kelompok mendapatkan satu jenis pembelajaran/penguatan *soft skill* dengan melaksanakan beberapa kegiatan;
 - c) masing-masing kegiatan dilaksanakan secara bergiliran dalam semester ganjil di perpustakaan.
2. Wawancara, peneliti akan melakukan wawancara terstruktur dengan siswa, guru, dan pustakawan untuk mendapatkan informasi tentang peran perpustakaan dalam pengembangan *soft skill* siswa.
3. Dokumen dan analisis arsip, peneliti akan menganalisis dokumen, seperti catatan kegiatan perpustakaan, untuk melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

4. Analisis Data, analisis data akan dilakukan dengan pendekatan induktif melalui tahapan transkripsi dan pengolahan data wawancara, pemilihan kutipan yang relevan dengan topik penelitian, pengkodean dan kategorisasi data untuk mengidentifikasi pola atau temuan umum., dan interpretasi dan sintesis data untuk merumuskan kesimpulan penelitian.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahman Tanjung, dkk dengan judul Manajemen Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi pada Lembaga Pendidikan Islam, yang meneliti tentang kajian terhadap manajemen penyelenggaraan pendidikan inklusi pada lembaga pendidikan islam. Menunjukkan bahwa pendidikan inklusi sebagai suatu sistem layanan ABK menyatu dalam layanan pendidikan formal. Konsep ini menunjukkan hanya ada satu sistem pembelajaran dalam sekolah inklusi, tetapi mampu mengakomodasi perbedaan kebutuhan belajar setiap individu, dalam sistem persekolahan nasional yang selama ini masih cenderung menerapkan layanan pembelajaran dengan “model ketuntasan hasil belajar bersama” melalui bentuk belajar klasikal berdampak kurang memberikan kefleksibelan penerapan pendidikan inklusi, terutama bagi ABK dengan kondisi kemampuan mental rendah. Pendidikan inklusi bagi anak berkebutuhan khusus belum dipahami sebagai upaya peningkatan kualitas layanan pendidikan sehingga cenderung dipersepsi sama dengan sekolah biasa.

Dian Utami, dkk menelaah tentang Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial untuk Pembangunan Sosial-Ekonomi Masyarakat, menjelaskan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial adalah pendekatan berbasis sistem sosial yang memandang perpustakaan sebagai subsistem sosial dalam sistem kemasyarakatan. Layanan perpustakaan berbasis inklusi sosial adalah transformasi layanan perpustakaan dengan melakukan pendekatan pelayanan perpustakaan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat pengguna perpustakaan. Dian Utami, dkk menawarkan perubahan paradigma perpustakaan pada umumnya dengan perpustakaan berbasis inklusi sosial adalah mentransformasikan fungsi-fungsi perpustakaan menjadi: 1) wahana rujukan informasi untuk pencarian solusi permasalahan karena proses pengadaan koleksi bahan pustaka yang mementingkan kebutuhan informasi pengguna dalam rumus pengadaannya; 2) fasilitator pengembangan potensi pertumbuhan ekonomi melalui penyediaan bahan informasi yang relevan; 3) *makerspace* atau tempat masyarakat mengembangkan potensi diri (*makerspace*); 4) wahana pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dalam melayani masyarakat yang jauh dari lokasi perpustakaan dengan menggunakan internet sebagai media hubungannya; dan 5) agen informasi.

Pustakawan dituntut untuk selalu bisa menjembatani antara masyarakat dengan informasi yang dibutuhkannya (Konsep pustakawan bergerak). Perpustakaan dapat ikut berpartisipasi langsung terhadap pembangunan sosial ekonomi masyarakat dengan bertransformasi menjadi perpustakaan berbasis inklusi sosial. Perpustakaan perlu melakukan pembenahan-pembenahan guna merubah paradigma lama dan bertransformasi menjadi motor penggerak perekonomian dengan melayani kebutuhan informasi yang menitik beratkan pada pertumbuhan ekonomi masyarakat atau perpustakaan berbasis inklusi. Dengan menjadi perpustakaan berbasis inklusi, maka kegiatan layanan perpustakaan berfokus pada peningkatan kesejahteraan masyarakat dengan tetap memainkan perannya sebagai lembaga penyedia informasi

namun lebih mengedepankan informasi-informasi yang dapat menunjang naiknya perekonomian masyarakat.

Posisi peneliti dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada tema dan lokasi penelitian, yaitu Pengembangan *Soft Skill* Peserta Didik melalui Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang dengan variable penelitian adalah *Soft Skill* Peserta Didik dan Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal serta yang menjadi fokus penelitian adalah Pengembangan *Soft Skill* peserta didik yang meliputi kemampuan komunikasi, keterampilan kolaborasi, kreativitas dan inovasi, kepemimpinan, keterampilan digital, keterampilan manajemen waktu dan kemampuan pemecahan masalah. Pada penelitian ini, peneliti mengadopsi istilah inklusi sosial untuk diterapkan di perpustakaan MTs Negeri 3 Jombang, sehingga menjadikan perpustakaan sebagai pusat pelatihan dan pengembangan *soft skill* peserta didik di madrasah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kelp Jumlah	<i>Soft Skill</i>	Kode	Kegiatan	Jumlah Individu	Keterangan
1 123 orang	Kemampuan Komunikasi	(1.a)	Diskusi Kelompok	95	Peserta 123 orang. Pada jumlah tersebut individu yang mampu dalam kegiatan (1.a) 95, (1.b) 87, (1.c) 91, dan (1.d) 115 orang.
		(1.b)	Presentasi Kelas	87	
		(1.c)	Debat	91	
		(1.d)	Kegiatan Menulis	115	
2 123 orang	Keterampilan Kolaborasi	(2.a)	Proyek Kelompok	90	Peserta 123 orang. Pada jumlah tersebut individu yang mampu dalam kegiatan (2.a) 90, (2.b) 88, (2.c) 105, dan (2.d) 109 orang.
		(2.b)	Proyek Penelitian Kelompok	88	
		(2.c)	Simulas Debat	105	
		(2.d)	Kegiatan Pemodelan Peran	109	
3 123 orang	Kreativitas dan Inovasi	(3.a)	Kompetisi Desain atau Inovasi)	92	Peserta 123 orang. Pada jumlah tersebut individu yang mampu dalam kegiatan (3.a) 92, (3.b) 98, (3.c) 101, dan (3.d) 89 orang.
		(3.b)	Proyek Kreatif Kelompok	98	
		(3.c)	Penggunaan Teknologi	101	
		(3.d)	Diskusi Kreatif	89	

					dan (3.d) 89 orang.
4 123 orang	Kepemimpinan	(4.a)	Kelompok Studi Kolaboratif	104	Peserta 123 orang. Pada jumlah tersebut individu yang mampu dalam kegiatan (4.a) 104, (4.b) 95, (4.c) 98, dan (4.d) 101 orang.
		(4.b)	Proyek Kolaboratif	95	
		(4.c)	Latihan Kepemimpinan	98	
		(4.d)	Mentoring Junior	101	
5 122 orang	Keterampilan Digital	(5.a)	Pembuatan Blog atau Situs Web	87	Peserta 122 orang. Pada jumlah tersebut individu yang mampu dalam kegiatan (5.a) 87, (5.b) 98, dan (5.c) 96 orang.
		(5.b)	Pelatihan Presentasi Digital	98	
		(5.c)	Kompetisi Pembuatan Video	96	
6 123 orang	Keterampilan Manajemen Waktu	(6.a)	Membuat Rencana Harian	94	Peserta 123 orang. Pada jumlah tersebut individu yang mampu dalam kegiatan (6.a) 94, (6.b) 97, (6.c) 94, dan (6.d) 95 orang.
		(6.b)	Diskusi Kelompok	97	
		(6.c)	Proyek Kolaboratif	94	
		(6.d)	Presentasi dan Laporan	95	
7 123 orang	Kemampuan Pemecahan Masalah	(7.a)	Studi Kasus	84	Peserta 123 orang. Pada jumlah tersebut individu yang mampu dalam kegiatan (7.a) 84, (7.b) 87, dan (7.c) 86 orang.
		(7.b)	Permainan Peran	87	
		(7.c)	Simulasi wawancara	86	

Tabel 1: Tabel Kegiatan Pengembangan *Soft Skill*.

Peserta didik yang dikalsifikasikan kedalam tujuh kelompok di atas, diberikan tugas menyelesaikan satu *soft skill* dengan jenis kegiatan yang berbeda antara *soft skill* yang satu dengan yang lainnya.

Soft Skill Kelompok 1 (Kemampuan Komunikasi)

Kegiatan *pertama*, diskusi kelompok dilakukan dalam beberapa kelompok kecil oleh kelompok 1. Masing-masing kelompok kecil diberi kesempatan membaca buku yang sudah disediakan perpustakaan sebagai bahan diskusi. Peserta didik saling berbagi pendapat, mendengarkan pandangan anggota kelompok lain, dan berusaha mencapai kesepakatan bersama tentang topik atau isi buku yang sedang mereka baca. Keberhasilan individu dalam diskusi kelompok kode (1.a) sejumlah 95 peserta didik. Peserta didik mampu berinteraksi dengan baik dan efektif dengan anggota kelompok lainnya. Peserta didik mampu mengungkapkan pendapat dengan jelas dan persuasif, membangun argumen yang kokoh, berkolaborasi dengan baik, serta mengelola konflik dengan baik. Mereka juga mampu menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung, sehingga setiap anggota kelompok merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Kegiatan *kedua*, setiap siswa dalam kelompok kecil dapat diminta untuk melakukan presentasi di depan kelas. peserta didik dapat memilih topik yang menarik minat mereka, hasil membaca mereka, melakukan penelitian, dan menyampaikan informasi. Kegiatan ini membantu siswa dalam mengatasi ketakutan berbicara di depan umum dan mengasah kemampuan berbicara mereka. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan presentasi kelas kode (1.b) sebanyak 87 siswa. Mereka menunjukkan kemampuannya dalam mengomunikasikan gagasan dengan jelas dan terstruktur kepada audiens. peserta didik mampu menyampaikan informasi dengan gaya berbicara yang menarik dan menggunakan bahasa tubuh yang sesuai. Kemampuan mendengarkan yang baik juga memungkinkan mereka untuk memahami kebutuhan audiens dan menjawab pertanyaan dengan tepat.

Kegiatan *ketiga*, peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan debat di mana mereka harus mempertahankan argumen mereka dan merespons argumen lawan. Debat memungkinkan peserta didik untuk mengasah kemampuan berbicara di depan umum, berpikir kritis, dan mengorganisir argumen mereka dengan baik. Individu yang berhasil dalam pengembangan *soft skill* kegiatan debat kode (1.c) sebanyak 91 siswa. peserta didik mampu memadukan keahlian komunikasi yang efektif, pemikiran analitis yang tajam, serta kemampuan persuasif yang kuat. Mereka memiliki kemampuan mendengarkan dengan baik, mampu memahami sudut pandang lawan debat, dan merespons dengan argumen yang relevan dan logis. Selain itu, sebagian dari mereka juga memiliki kemampuan berpikir secara kritis dan cepat dalam situasi yang kompleks, serta mampu mengorganisir dan menyusun argumen secara terstruktur. Mereka mampu menjaga ketenangan dan kepercayaan diri di dalam debat, serta memiliki keahlian dalam mempengaruhi dan meyakinkan audiens.

Kegiatan *keempat*, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan komunikasi tertulis mereka melalui kegiatan menulis seperti penulisan esai, puisi, surat, atau cerita. Dalam kegiatan ini mereka mendapatkan menerima umpan balik dari peneliti dan teman sebaya. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* dalam kegiatan menulis kode (1.d) sebanyak 115 peserta didik. peserta didik memiliki kelebihan dalam mengungkapkan ide-ide secara efektif dan menarik. Sehingga dapat disimpulkan, peserta didik yang menjadi objek penelitian memiliki kemampuan komunikasi yang kuat, mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan persuasif kepada audiens yang

beragam. Selain itu, peserta didik juga memiliki keterampilan empati yang tinggi, mampu memahami perspektif orang lain, dan menyampaikan cerita yang menghubungkan dengan pembaca. Dengan *soft skill* ini, individu yang sukses dalam menulis dapat menciptakan karya-karya yang memengaruhi, menginspirasi, dan memberikan dampak positif bagi pembaca.

Soft Skill Kelompok 2 (Keterampilan Kolaborasi)

Kegiatan *pertama*, proyek kelompok yang melibatkan beberapa peserta didik. Setiap kelompok diberikan tugas untuk membuat presentasi atau proyek yang melibatkan berbagai aspek, seperti penelitian, perencanaan, dan pelaksanaan. Penelitian dapat dilakukan dengan mengambil objek perpustakaan, misalnya tata kelola, pengunjung, atau pengolahan. Setiap anggota kelompok harus berkolaborasi untuk membagi tugas, berdiskusi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan proyek. Kegiatan ini membantu siswa belajar menghargai pendapat dan ide dari anggota tim lainnya, berkomunikasi secara efektif, serta membangun rasa saling percaya dan kerjasama. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan proyek kelompok kode (2.a) sebanyak 90 peserta didik. Mereka memiliki kemampuan komunikasi yang sangat baik, mampu menyampaikan ide-idenya dengan jelas dan mendengarkan dengan cermat pendapat anggota tim lainnya. Selain itu, peserta didik juga mampu bekerjasama, mengatur waktu dan sumber daya dengan bijaksana, membangun hubungan tim yang kuat, dan memotivasi anggota tim untuk mencapai tujuan Bersama.

Kegiatan *kedua*, meminta peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil untuk melakukan proyek penelitian adalah cara lain yang baik untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi. Setiap kelompok dapat memilih topik penelitian yang menarik bagi peserta didik. peserta didik harus berkolaborasi dalam merencanakan penelitian, mengumpulkan data, menganalisis hasil, dan menyusun laporan penelitian. Proyek ini mengajarkan siswa untuk menghargai peran dan kontribusi setiap anggota kelompok, serta bagaimana bekerja secara efektif dalam tim. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan proyek penelitian kelompok kode (2.b) sebanyak 88 peserta didik. peserta didik mampu dengan mudah berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim lainnya, sehingga tercipta kerjasama yang harmonis dan efektif. Mereka juga mampu presentasi yang dengan baik, menyampaikan ide-ide dengan jelas dan meyakinkan kepada audiens, memecahkan masalah secara kreatif dan berpikir analitis, sehingga mampu mengatasi tantangan yang muncul dalam proyek penelitian kelompok.

Kegiatan *ketiga*, mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui simulasi debat. peserta didik dapat diberi peran sebagai anggota tim yang berbeda untuk menyusun argumen dan mempersiapkan strategi. Selama debat, mereka harus berkolaborasi dengan tim mereka, saling mendengarkan, dan bekerja sama untuk menghadapi tim lawan. Kegiatan ini melatih siswa dalam berpikir kritis, menghormati pandangan orang lain, serta membangun kemampuan untuk mencapai kesepakatan dalam sebuah tim. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan simulasi debat kode (2.c) sebanyak 105 peserta didik. Mereka memiliki keterampilan sosial yang kuat, mampu berkomunikasi dengan baik, mengungkapkan pendapat dengan tegas, dan mendengarkan dengan aktif. Kemampuan mereka dalam membangun argumen yang logis, merangkai kata dengan lancar, serta menggunakan retorika yang

persuasif membuat mereka mampu mempengaruhi pendapat dan memenangkan hati pendengar. Mereka juga mampu menganalisis isu secara objektif, menanggapi tantangan dengan cepat, berkolaborasi dengan baik, dan menjaga ketenangan dalam situasi yang tegang.

Kegiatan *keempat*, peserta didik akan memainkan peran tertentu dalam situasi yang diberikan. Contohnya, peserta didik dapat membentuk kelompok yang berperan sebagai tim proyek dalam sebuah perusahaan atau tim penyelamat dalam situasi darurat, atau peran seperti informasi yang dibaca. Siswa harus berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengambil keputusan bersama untuk menyelesaikan tugas atau menghadapi tantangan yang diberikan. Kegiatan ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan beradaptasi, menghormati perbedaan pendapat, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan kegiatan pemodelan peran kode (2.d) sebanyak 109 peserta didik. Mereka mampu memahami dan menggambarkan karakteristik dan emosi yang berbeda dalam peran yang dimainkannya. peserta didik juga memiliki kemampuan mendengarkan yang baik, yang memungkinkan mereka untuk merespons dengan tepat terhadap instruksi dan arahan yang diberikan oleh peneliti atau rekan tim. Selain itu, mereka juga memiliki empati yang tinggi dan kemampuan menghubungkan emosi, sehingga dapat membawakan peran dengan kualitas yang mendalam dan meyakinkan.

Soft Skill Kelompok 3 (Kreativitas dan Inovasi))

Kegiatan *pertama*, kompetisi desain atau inovasi, peneliti mengadakan kompetisi desain atau inovasi di dalam perpustakaan. Siswa diajak mengembangkan solusi kreatif untuk mendesain pojok baca di perpustakaan dan di kelas mereka. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan kompetisi desain atau inovasi kode (3.a) sebanyak 92 peserta didik. Mereka mampu menyampaikan ide-ide kreatif mereka kepada tim dan juri, sementara kemampuan bekerja sama yang baik memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dengan anggota tim lainnya dengan lancar. Selain itu, mereka memiliki kepekaan emosional yang tinggi, yang memungkinkan mereka untuk memahami kebutuhan dan keinginan pengguna target, sehingga mereka dapat menghasilkan solusi desain atau inovasi yang relevan dan berdampak positif dan menginspirasi orang lain.

Kegiatan *kedua*, proyek kreatif kelompok, peneliti membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan memberikan proyek kreatif. Mereka membuat presentasi visual yang unik dari isi buku genre nonfiksi yang dibacanya. Dan di tahap berikutnya, membuat film pendek dari isi buku genre fiksi yang dibaca. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan proyek kreatif kelompok kode (3.b) sebanyak 98 peserta didik. Mereka mampu menganalisis dan memahami esensi buku sehingga dapat menggambarkan cerita dengan cara yang menarik dan memukau melalui presentasi yang informatif dan film pendek yang kreatif. Kemampuan adaptasi dan pemecahan masalah yang tinggi membuatnya mampu mengatasi tantangan yang muncul dalam proses produksi, serta menghasilkan produk akhir yang memenuhi harapan dan memberikan dampak positif kepada audiens.

Kegiatan *ketiga*, peneliti mengajak peserta didik untuk menggunakan teknologi dalam proyek kreatif, yaitu membuat video tutorial, membuat blog atau situs web. Individu

yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan penggunaan teknologi kode (3.c) sebanyak 101 peserta didik. Mereka mampu mengomunikasikan informasi kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi audiens. Individu dalam kelompok ini juga dapat menciptakan video tutorial yang menginspirasi dan mendidik, dengan penggunaan grafis dan animasi yang menarik. Selain itu, mereka juga mampu membuat blog dan situs web yang menarik tentang pojok baca, dengan desain yang estetis dan komunikatif.

Kegiatan *keempat*, diskusi kreatif, peneliti menyelenggarakan diskusi terbuka di dalam perpustakaan tentang topik yang menantang dan memicu imajinasi, diambil dari isi buku yang sudah dibaca. Semua individu diajak untuk berbagi pendapat, bertukar gagasan, dan mencari solusi alternatif untuk masalah yang dimunculkan dari topik tersebut. Dorong mereka untuk berpikir kritis dan mengemukakan perspektif yang inovatif. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan Diskusi Kreatif kode (4.d) sebanyak 89 peserta didik. Mereka mampu mengungkapkan ide-ide dengan jelas dan persuasif kepada anggota timnya. Selain itu, mereka juga mampu mendengarkan secara aktif dan empati, sehingga ia dapat memahami sudut pandang orang lain dan membangun hubungan yang harmonis dalam tim diskusi.

Soft Skill Kelompok 4 (Kepemimpinan)

Kegiatan *pertama*, kelompok studi kolaboratif, peneliti membentuk kelompok studi kecil untuk membahas topik dari hasil membaca buku di perpustakaan. Seorang siswa dapat ditunjuk sebagai pemimpin kelompok yang bertanggung jawab untuk mengatur pelaksanaan diskusi dan memastikan partisipasi aktif dari semua anggota kelompok. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan kelompok studi kolaboratif kode (4.a) sebanyak 104 peserta didik. Mereka mampu membangun hubungan interpersonal yang kuat dan efektif dengan anggota kelompoknya. Mereka memiliki kemampuan komunikasi yang baik, termasuk kemampuan mendengarkan aktif dan berbicara dengan jelas dan terorganisir, memiliki keterampilan dalam mengelola konflik dan menciptakan lingkungan yang inklusif, sehingga semua anggota kelompok merasa didengar dan dihargai.

Kegiatan *kedua*, siswa diajak bekerja dalam kelompok proyek kolaboratif. Setiap kelompok harus memiliki seorang pemimpin (posisi pemimpin dilakukan secara bergilir) yang bertanggung jawab untuk mengatur dan mengoordinasikan pekerjaan tim, memastikan setiap anggota tim memiliki peran yang jelas, dan memastikan pencapaian tujuan proyek. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan kelompok proyek kolaboratif kode (4.b) sebanyak 95 peserta didik. Mereka mampu efektif berkomunikasi dan berinteraksi dengan anggota tim, sehingga mampu membangun hubungan kerja yang baik dan memastikan kelancaran aliran informasi dalam tim. Mereka mampu mendengarkan dengan baik, memahami perspektif orang lain, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dan dapat menciptakan kolaborasi yang efisien serta sukses dalam mencapai hasil proyek yang diinginkan.

Kegiatan *ketiga*, pelatihan kepemimpinan dalam kelompok kecil. Pelatihan ini dapat mencakup topik-topik seperti komunikasi efektif, kemampuan mengambil keputusan, delegasi tugas, dan memotivasi orang lain. Siswa dapat berpartisipasi dalam sesi diskusi, studi kasus, dan simulasi peran untuk mengembangkan keterampilan

kepemimpinan mereka. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan pelatihan kepemimpinan kode (4.c) sebanyak 98 peserta didik. Mereka mampu berkomunikasi dengan orang lain dan membangun hubungan yang baik. Selain itu, individu ini juga mampu mendengarkan dengan baik, mampu memahami dan menanggapi kebutuhan dan masalah orang lain dengan empati, memiliki keterampilan kolaborasi yang tinggi, mampu bekerja dalam tim dengan baik, dan memotivasi anggota tim lainnya.

Kegiatan *keempat*, mentoring junior, secara bergiliran, individu membantu siswa lain dalam menjalankan kegiatan, memberikan nasihat, dan memberi contoh yang baik dalam kelompok tersebut. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan mentoring junior kode (4.d) sebanyak 101 siswa. Mereka mampu berkomunikasi secara efektif, berempati, memotivasi orang lain, mampu mendengarkan dengan penuh perhatian, serta memberikan arahan yang jelas dan konstruktif. Selain itu, individu ini juga memiliki kemampuan dalam membangun rasa percaya diri dan memotivasi teman mereka untuk mencapai potensi terbaik.

Soft Skill Kelompok 5 (Keterampilan Digital)

Kegiatan *pertama*, peneliti mengajak siswa untuk membuat blog pribadi atau situs web menggunakan platform sederhana seperti Blogger atau WordPress tentang pojok baca. Mereka dapat berbagi tulisan, foto, atau kegiatan mereka di perpustakaan, serta belajar tentang aspek desain, penulisan konten, dan pengelolaan situs web. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan Pembuatan *Blog* atau *Situs Web* kode (5.a) sebanyak 87 peserta didik. Mereka mampu menyampaikan ide dan informasi dengan jelas dan menarik bagi pembaca, memecahkan masalah, mengambil keputusan dengan bijaksana, dan memastikan bahwa blog atau situs web yang mereka kelola tetap relevan dan menarik.

Kegiatan *kedua*, mengadakan sesi pelatihan yang fokus pada teknik presentasi yang efektif menggunakan alat digital. Siswa diajarkan cara menyusun slide presentasi yang menarik, menggunakan grafik atau gambar yang relevan, serta melatih keterampilan berbicara di depan umum secara virtual. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada pelatihan presentasi digital kode (5.b) sebanyak 98 peserta didik. Mereka mampu menginspirasi dan mempengaruhi audiens dengan presentasi yang meyakinkan. Selain itu, mereka mampu merancang slide presentasi yang menarik, mengatur konten yang relevan, dan menyampaikan pesan dengan jelas dan percaya diri.

Kegiatan *ketiga*, mengadakan kompetisi pembuatan video pendek yang berkaitan dengan topik pelajaran atau isi bacaan yang mereka baca. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kompetisi pembuatan video kode (5.c) sebanyak 96 siswa. Mereka mampu berkomunikasi dengan baik, menggambarkan ide-idenya dengan jelas dan efektif kepada timnya. Selain itu, mereka dapat membuat konsep-konsep unik dan inovatif dalam video pendek yang dibuat dan memastikan bahwa setiap aspek produksi video berjalan dengan lancar dan efisien.

Soft Skill Kelompok 6 (Keterampilan Manajemen Waktu)

Kegiatan *pertama*, peneliti mengajak siswa untuk membuat rencana harian yang terperinci. Mereka harus mencatat semua tugas dari guru, tugas dari pondok, dan

kegiatan ekstrakurikuler yang harus mereka selesaikan dalam satu hari. Hal ini membantu siswa untuk belajar mengatur waktu dengan efektif dan menyelesaikan tugas-tugas mereka tepat waktu. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada membuat rencana harian kode (6.a) sebanyak 94 peserta didik. Mereka mampu memahami tujuan jangka pendek dan jangka panjang mereka, mengembangkan rencana yang terperinci dan realistis untuk mencapai setiap tujuan harian mereka. Selain itu, individu ini juga mampu beradaptasi dengan perubahan dan memecahkan masalah yang mungkin timbul dalam jadwal harian mereka.

Kegiatan *kedua*, peneliti membagi kelompok 6 dalam kelompok-kelompok kecil untuk membahas pengalaman mereka dalam mengatur waktu dan menyelesaikan tugas-tugas. Mereka dapat berbagi tips, strategi, dan tantangan yang mereka hadapi. Diskusi ini membantu siswa belajar dari satu sama lain dan meningkatkan pemahaman mereka tentang manajemen waktu. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan diskusi kelompok kode (6.b) sebanyak 97 peserta didik. Mereka mampu berkomunikasi secara efektif dengan anggota kelompok, mendengarkan dengan baik, dan mengakomodasi berbagai pandangan, mengatur jadwal diskusi dengan efisien dan memastikan tugas-tugas diselesaikan tepat waktu. Selain itu, individu ini juga mampu mengelola stres dan menunjukkan sikap yang positif serta kerja sama yang baik dalam kelompok.

Kegiatan *ketiga*, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek kolaboratif. Mereka harus berkomunikasi secara efektif, mendengarkan ide-ide anggota tim lainnya, dan mencapai kesepakatan dalam membagi tugas. Individu dikatakan sukses dalam pengembangan *soft skill* kegiatan proyek kolaboratif (kode 6.c) sebanyak 94 peserta didik. Mereka memiliki keterampilan interpersonal yang kuat dan mampu bekerja secara efektif dengan anggota tim lainnya. Mereka juga mampu berkomunikasi dengan jelas dan terbuka, mendengarkan dengan baik, menginspirasi, dan memotivasi anggota tim, serta mampu menyelesaikan konflik dengan baik.

Kegiatan keempat, peserta didik diberikan tugas untuk melakukan presentasi atau membuat laporan tentang topik tertentu (topik diambil dari buku yang mereka baca). Individu dikatakan sukses dalam pengembangan *soft skill* kegiatan presentasi dan laporan (kode 6.d) sebanyak 95 peserta didik. Mereka mampu merangkum informasi yang kompleks menjadi presentasi yang menginspirasi dan laporan yang informatif. Kehadirannya di atas panggung selalu menarik perhatian dan menggerakkan audiens dengan kemampuan komunikasi yang tajam dan ekspresif. Selain itu, individu ini juga mampu menyusun laporan yang terstruktur dengan baik, menggabungkan analisis mendalam dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.

Soft Skill Kelompok 7 (Kemampuan Pemecahan Masalah)

Kegiatan *pertama*, peneliti memberikan sebuah kasus kepada anggota kelompok 7 atau skenario yang melibatkan masalah yang kompleks, adanya kasus pengambilan koleksi perpustakaan oleh peserta didik. Mereka diminta untuk menganalisis situasi tersebut, mengidentifikasi masalah utama, dan mengusulkan solusi yang kreatif. Setelah itu, ajak mereka untuk mendiskusikan solusi-solusi yang mereka temukan dan berbagi pemikiran mereka. Individu yang sukses dalam pengembangan *soft skill* pada kegiatan studi kasus kode (7.a) sebanyak 84 peserta didik. Mereka dapat mengelola emosi

dengan baik dan menggunakan kemampuan persuasi yang kuat untuk memahami motivasi siswa yang terlibat dalam pengambilan koleksi perpustakaan. Melalui pendekatan yang empatik dan mendengarkan dengan cermat, individu ini mampu membantu siswa memahami konsekuensi dari tindakan mereka dan membimbing mereka menuju jalan yang lebih baik, dan memperbaiki kerjasama antara peserta didik dan pihak perpustakaan.

Kegiatan kedua, Siswa dapat berpartisipasi dalam permainan peran di mana mereka harus berinteraksi dalam situasi yang berbeda. Misalnya, mereka dapat memainkan peran sebagaimana peran tokoh dalam buku yang dibacanya. Hal ini membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mendengarkan, berbicara, dan bekerja sama dengan orang lain. Individu yang sukses dalam pengembangan *soft skill* pada kegiatan bermain peran kode (7.b) sebanyak 87 peserta didik. Mereka memiliki kemampuan yang luar biasa dalam beradaptasi dengan berbagai karakter dan situasi, mampu mengendalikan emosi dengan baik, dan memiliki daya imajinasi yang kreatif. Mereka mampu berkomunikasi dengan baik, termasuk dalam menyampaikan dialog dengan natural dan mengungkapkan emosi yang mendalam. Kepekaan terhadap ekspresi tubuh, gerakan, serta intonasi suara juga menjadi kelebihan mereka dalam menciptakan karakter yang meyakinkan. Melalui penggabungan semua *soft skill* ini, individu tersebut mampu menghadirkan penampilan yang autentik dan menginspirasi individu lainnya dengan kualitas peran yang luar biasa.

Kegiatan ketiga, peserta didik dapat terlibat dalam simulasi wawancara, mereka berperan sebagai pencari kerja dan pewawancara, atau berperan sebagai pustakawan yang membantu siswa dalam penelusuran informasi. Mereka dapat belajar tentang etika wawancara, cara mengomunikasikan keahlian dan pengalaman mereka, dan mengembangkan kemampuan menjawab pertanyaan dengan baik. Individu yang berhasil mengasah *soft skill* pada kegiatan simulasi wawancara kode (7.c), sebanyak 86 peserta didik.

Peserta didik menunjukkan kemampuan komunikasi efektif, dengan kemampuan mendengarkan yang baik dan mampu menyampaikan gagasan dengan jelas dan persuasif. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan empati yang tinggi, dengan mampu membaca dan merespons kebutuhan dan kekhawatiran calon pewawancara dengan baik. Mereka juga menunjukkan keahlian dalam mengelola stres dan tekanan, dengan tetap tenang dan fokus saat menghadapi pertanyaan sulit atau situasi yang menantang, dan mampu memberikan jawaban yang inovatif dan solusi yang efektif dalam situasi yang tidak terduga.

SIMPULAN

Perpustakaan berbasis inklusi sosial sebagai wahana yang efektif dalam pengembangan *soft skill* peserta didik. Hal ini mengubah paradigma perpustakaan yang semula hanya sebagai tempat menyimpan buku dan membaca, kini telah berubah fungsi ke arah yang lebih elegan. Perpustakaan memberikan dorongan kepada siswa untuk berkolaborasi dan bekerjasama antarsiswa, termasuk berbagi ide dan saling belajar dari pengalaman dan perspektif yang berbeda. Dalam pelaksanaannya, inklusi sosial juga mempertimbangkan gaya belajar peserta didik yang berbeda, menyediakan bahan pembelajaran yang inklusif, dan menggunakan strategi pengajaran yang dapat

memfasilitasi partisipasi aktif semua peserta didik. Tujuh jenis *soft skill* (kemampuan komunikasi, keterampilan kolaborasi, kreativitas dan inovasi, kepemimpinan, keterampilan digital, keterampilan manajemen waktu, dan kemampuan pemecahan masalah) dalam dunia pendidikan dapat diasah melalui beragam kegiatan. Dengan melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan yang mendorong pengembangan *soft skill* ini, pendidikan dapat menghasilkan individu yang kompeten, adaptif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badrinath, S., Mallikarjunaiah, N. G., & Aslam, K. (2018). An investigation into time management skills among engineering students. *Journal of Education and Practice*, 9(31), 39-45.
- Bafadal, Ibrahim. 2015. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, Hartoyo. *Sosialisasi Transformasi Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial: Perpustakaan Mendorong Perubahan Kualitas Hidup*. Warta, 1, XXIV, 2019.
- Florian, L., & Black-Hawkins, K. (2011). Exploring inclusive pedagogy. *British Educational Research Journal*, 37(5), 813.
- Goleman, D. (2017). *Primal Leadership: Unleashing the Power of Emotional Intelligence*. Harvard Business Review Press.
- Mardhiah, N.S. (2019). Inclusion in School Libraries: Perspectives and Practices of Malaysian School Librarians. *Malaysian Journal of Library & Information Science*, 24(1), 57-70.
- Mumford, M. D., Scott, G. M., Gaddis, B., & Strange, J. M. (2002). Leading creative people: Orchestrating expertise and relationships. *The Leadership Quarterly*, 13(6), 705-750.
- Noor, MU. 2019. Aplikasi Layanan Informasi Berbasis Internet untuk Menumbuhkan Inklusi Sosial di Perpustakaan Daerah. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 4(1), 84-95.
- Rico Andika Putra, Widiyanti, Eddy Sutadji. Keterampilan Berkolaborasi dan Berkomunikasi untuk Memepersiapkan Siswa Lulusan SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penafsiran, dan Pengembangan*. Vol. 5, No. 8, Bulan Agustus Tahun 2020, h. 1072-1077.
- Schott, T. A. (2016). Soft skills for the workplace. *Research in Higher Education Journal*, 31, 1-12.
- Swandari, Nurul. 2021. *Sukses Akreditasi Perpustakaan Sekolah*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- <https://pustaka.unand.ac.id/makalah-pustakawan/item/263-inklusi-sosial> Diakses 11 April 2023, Pukul 12.25 WIB.
- <https://www.wawasanpendidikan.com/2016/03/pengertian-perpustakaan-dan-perpustakaan-sekolah-menurut-para-ahli.html>. Diakses 12 April 2023, Pukul 20.21 WIB.
- Warsilah, H. 2015. Pembangunan Inklusif sebagai Upaya Mereduksi Eksklusi Sosial Perkotaan: Kasus Kelompok Marjinal di Kampung Semanggi, Solo, Jawa Tengah. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 17(2), 207-232.
- West, R., & Turner, L. H. (2014). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. McGraw-Hill Education. H. 102.

World Economic Forum. (2016). The Future of Jobs: Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution. Diakses pada 28 Juni 2023, dari