



**Pengaruh Pengalaman Lapangan Industri Terhadap *Softskill* Mahasiswa Program  
Studi D4 Manajemen Perhotelan, Jurusan Pariwisata  
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan  
Universitas Negeri Padang**

**Rizki Fajar Ramadhan<sup>1</sup>, Kasmita<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup> Universitas Negeri Padang

e-mail: [ramadhan.rizkifajar@gmail.com](mailto:ramadhan.rizkifajar@gmail.com), [kasmita70@fpp.unp.ac.id](mailto:kasmita70@fpp.unp.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keluhan pihak industri perhotelan yang menerima mahasiswa praktek lapangan namun melihat masih lemahnya kemampuan mahasiswa dalam hal *softskill*. *Softskill* dinilai penting untuk mempermudah dan mempercepat penyelesaian pekerjaan di hotel. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh pengalaman lapangan industri terhadap *softskill* mahasiswa di Program Studi D4 Manajemen Perhotelan, Universitas Negeri Padang. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode asosiatif kausal, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi D4 Manajemen Perhotelan, Universitas Negeri Padang, Teknik yang dilakukan untuk pengambilan sampel yaitu *probability sampling* dengan metode *simple random sampling* dimana sebanyak 86 mahasiswa diberikan angket menggunakan *skala likert*. Selanjutnya data dideskripsikan serta dilakukan uji persyaratan analisis dan pengujian hipotesis menggunakan Analisis Regresi Linear Sederhana dan koefisien determinasi dengan SPSS versi 16.00.

Hasil dari penelitian ini menyatakan pengalaman lapangan industri termasuk ke dalam kategori baik (58,14%), *softskill* termasuk ke dalam kategori baik (76,74%) dan nilai R *square* 0.125. hasil uji hipotesis diperoleh nilai F 12.049 dengan sig. 0,000  $\leq$  0,05 dan diperoleh nilai t sebesar 3.471 dengan taraf sig 0,000  $<$  0,05, mengartikan variabel X dapat menjelaskan variabel Y secara signifikan. Jadi variabel pengalaman lapangan industri mempengaruhi *softskill*. Diperoleh koefisien regresi sebesar 0,923 dengan signifikansi 0,000  $<$  0,05. Artinya setiap peningkatan sebesar 1 satuan pengalaman lapangan industri meningkatkan 0,923 satuan *softskill*. Berdasarkan hasil penelitian, pengalaman lapangan industri mempengaruhi softskills mahasiswa D4 Manajemen Perhotelan, Universitas Negeri Padang.

**Kata kunci : Pengalaman Lapangan Industri, *Softskill*.**

## PENDAHULUAN

Pada zaman yang telah berkembang dan pertumbuhan globalisasi yang pesat tidak hanya memunculkan perkembangan, tetapi juga meningkatkan persaingan dan kompetisi antar individu. Ketatnya kompetisi ini harus di bekali dengan kompetensi yang baik. Dan menjadi tugas utama bagi dunia pendidikan, terutama perguruan tinggi untuk menciptakan lulusan yang kompeten dan memiliki *softskill* yang baik. Universitas Negeri Padang merupakan satu diantara beberapa perguruan tinggi yang ada di Kota Padang, yang memiliki 8 fakultas, salah satunya Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, yang memiliki 3 Jurusan diantaranya yaitu Jurusan Pariwisata, pada Jurusan Pariwisata terdapat satu program studi yaitu Diploma 4 Manajemen Perhotelan, pada Program Studi D4 Manajemen Perhotelan melaksanakan 2 kali program Pengalaman Lapangan Industri pada semester IV dan VII. Bukan hanya sebagai salah satu syarat penyelesaian studi mahasiswa, dengan mengikuti pengalaman lapangan industri dapat meningkatkan kesiapan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja nantinya [1].

Pengalaman Lapangan Industri menurut [2]“Pengalaman Lapangan Industri hampir sama dengan *internship*, namun *internship* hanya sementara. *Internship* dilakukan biasanya oleh pelajar atau mahasiswa dengan waktu dan kegiatan yang terbatas.Sedangkan menurut [3] menjelaskan “kegiatan pengalaman lapangan industri merupakan kegiatan pembelajaran dalam kontribusi dan berkarya di kehidupan nyata”. Kegiatan pengalaman lapangan industri di program studi D4 Manajemen Perhotelan masing-masing nya dilaksanakan selama 6 bulan [4].

Pada pengalaman lapangan industri 1 mahasiswa dihadapkan langsung dengan tamu untuk bisa meningkatkan ilmu di bagian *front office department*, *housekeeping department* dan *food and beverage department* guna mengasah ilmu komunikasi, keterampilan berpikir dan membentuk karakter diri sebagai seorang *hotelier*. Setelah melaksanakan pengalaman lapangan industri mahasiswa di tugaskan untuk membuat laporan sesuai dengan pengalaman atau ilmu yang didapat oleh mahasiswa di industri. Adapun penulis mendapatkan konten analisis dari beberapa laporan mahasiswa yang telah selesai melaksanakan pengalaman lapangan industri 1 seperti table di bawah:

**Tabel 1. Konten analisis permasalahan mahasiswa selama melaksanakan pengalaman lapangan industri**

No	Jenis Permasalahan	F	%
1	Kurangnya keterampilan bahasa asing	11	55
2	Perbedaan pengetahuan yang didapat perguruan tinggi dengan yang dialami di industry	10	50
3	Terkendala dalam menghadapi komplek tamu	9	45
4	Kurang fokus terhadap arahan staff/senior atau <i>miss communication</i>	4	20
5	Tidak teliti terhadap pekerjaan	4	20

*Sumber: Laporan PLI Mahasiswa D4 Manajemen Perhotelan (2020)*

Berdasarkan tabel 1 diatas, permasalahan yang ditemukan ketika melaksanakan pengalaman lapangan industri lebih banyak terjadi karena diri mahasiswa tersebut sehingga perlunya mahasiswa memperbaiki *hardskill* dan *softskill*. *Softskill* menjadi bagian yang penting dalam diri mahasiswa yang mana pada era sekarang tidak hanya kemampuan akademis, tetapi juga kemampuan personal atau *softskill* dinilai penting untuk mempermudah dan mempercepat penyelesaian sesuatu. Menurut [5] “*softskill* merupakan keterampilan dan kecakapan hidup baik untuk sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat serta dengan Sang Pencipta. Dengan mempunyai *softskill* membuat keberadaan seseorang akan semakin terasa di tengah masyarakat. Keterampilan akan berkomunikasi, keterampilan berbahasa, keterampilan berkelompok memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual. Sementara itu menurut [6] magang atau praktek lapangan industri tidak hanya bekerja menyelesaikan tugas yang diberi oleh atasan, tapi harus mampu juga membawa diri di lingkungan tempat kerja, baik dalam bentuk komunikasi, manajemen waktu yang baik, dan masih banyak yang lain. Rasa percaya diri sangat banyak mempengaruhi keberlangsungan di dunia kerja.

Dari sudut pandang lain [7] menyatakan bahwa tanpa mengabaikan *hardskill*, ada sebelas *softskills* yang paling sering muncul atau yang paling dibutuhkan adalah kemampuan komunikasi, kemampuan interpersonal, kemampuan bekerja secara tim maupun secara individu, kemampuan bekerja di bawah tekanan, kepribadian yang baik, jujur, motivasi kerja, disiplin, kepemimpinan, ulet atau pekerja keras, dan terakhir teliti dan detil.

Berdasarkan penjelasan yang penulis sampaikan, dapat dijelaskan agar mahasiswa dan pihak Jurusan Pariwisata, Universitas Negeri Padang dapat mengevaluasi betapa pentingnya *softskill* mahasiswa dilatih untuk persiapan setelah menyelesaikan pendidikan dan terjun ke dunia kerja. Pada dasarnya tujuan melatih *softskill* itu agar mahasiswa bisa dengan sigap ketika melaksanakan pengalaman lapangan industri ataupun mahasiswa siap terjun ke dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan serta menjadikan mahasiswa menjadi lulusan yang kompeten dan bisa bersaing di dunia industri untuk mendapatkan pekerjaan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, digolongkan kepada penelitian kuantitatif karena mendeskripsikan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi secara faktual, dengan menggunakan asosiatif kausal. Menurut [8] “Penelitian asosiatif adalah suatu rumusan masalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih”. Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel: variabel independen pengalaman lapangan industri dan variabel dependen *softskill* mahasiswa.

Teknik yang dilakukan untuk pengambilan sampel yaitu *probability sampling*. Menurut [8] “*Probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jenis *probability sampling* yang di gunakan yaitu *simple random sampling*. Jumlah responden yang ditentukan sebanyak 86 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket atau kuisioner. Kuisioner tersebut berupa pernyataan diberikan kepada responden secara langsung dengan menggunakan skala *likert*.”

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### a. Deskripsi Tentang Pengalaman Lapangan Industri

Data pengalaman lapangan industri melalui pernyataan yang memiliki 10 butir pernyataan yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Setelah itu angket disebar ke 86 responden untuk dijawab. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada variabel pengalaman lapangan industri berikut:

**Tabel 2. Skor Jawaban Responden Tentang Pengalaman Lapangan Industri**

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 40,005$	3	3,49
<b>Baik</b>	<b>33,335 – &lt; 40,005</b>	<b>50</b>	<b>58,14</b>
Cukup	26,665 – < 33,335	33	38,37
Buruk	19,995 – < 26,665	0	0
Sangat Buruk	< 19,995	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Menurut tabel di atas dijelaskan bahwa pengalaman lapangan industri menurut responden termasuk ke dalam kategori baik dengan persentase 58,14% .

### 1. Indikator Pendidikan dan Pengembangan SDM

Data klasifikasi skor pendidikan dan pengembangan SDM sebagai berikut:

**Tabel 3. Skor Jawaban Responden Tentang Pendidikan dan Pengembangan SDM**

Kategori	Rentang Skor	F	%
<b>Sangat Baik</b>	<b><math>\geq 7,995</math></b>	<b>37</b>	<b>43,02</b>
Baik	6,665 - < 7,995	24	27,91
Cukup Baik	5,335 - < 6,665	21	24,42
Buruk	4,005 - < 5,335	4	4,65
Sangat Buruk	< 4,005	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data di atas menunjukkan bahwa responden tentang pendidikan dan pengembangan SDM termasuk kategori sangat baik dengan persentase 43,02% artinya responden menyatakan pengalaman lapangan industri sangat baik sebagai cara untuk mengembangkan potensi di dalam diri.

### 2. Indikator Pematapan dan Pematangan Hasil Belajar

Data klasifikasi skor pematapan dan pematangan hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 4. Skor Jawaban Responden Tentang Pematapan dan Pematangan Hasil Belajar**

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 7,995$	21	24,43
<b>Baik</b>	<b>6,665 - &lt; 7,995</b>	<b>34</b>	<b>39,53</b>
Cukup Baik	5,335 - < 6,665	30	34,88
Buruk	4,005 - < 5,335	1	1,16
Sangat Buruk	< 4,005	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data di atas menunjukkan bahwa responden tentang pematapan dan pematangan hasil belajar termasuk kategori baik dengan persentase 39,53% artinya responden menyatakan pengalaman lapangan industri baik untuk bekerja lebih profesional.

### 3. Indikator Keterampilan Saat Bekerja

Data klasifikasi skor keterampilan saat bekerja sebagai berikut:

**Tabel 5. Skor Jawaban Responden Tentang Keterampilan Saat Bekerja**

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 7,995$	30	34,88
Baik	6,665 - < 7,995	9	10,47
<b>Cukup Baik</b>	<b>5,335 - &lt; 6,665</b>	<b>46</b>	<b>53,49</b>
Buruk	4,005 - < 5,335	1	1,16
Sangat Buruk	< 4,005	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data di atas menunjukkan bahwa responden tentang keterampilan saat bekerja termasuk kategori cukup baik dengan persentase 53,49% artinya responden menyatakan

pengalaman lapangan industri cukup baik untuk meningkatkan keterampilan serta etos kerja menurut tuntutan lapangan pekerjaan

#### 4. Indikator Pembentukan Sikap Saat Bekerja

Data klasifikasi skor pembentukan sikap saat bekerja sebagai berikut:

**Tabel 6. Skor Jawaban Responden Tentang Pembentukan Sikap Saat Bekerja**

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 7,995$	19	22,09
Baik	$6,665 - < 7,995$	0	0
<b>Cukup Baik</b>	<b><math>5,335 - &lt; 6,665</math></b>	<b>65</b>	<b>75,58</b>
Buruk	$4,005 - < 5,335$	2	2,33
Sangat Buruk	$< 4,005$	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data di atas menunjukkan bahwa responden tentang pembentukan sikap saat bekerja termasuk kategori cukup baik dengan persentase 75,58% artinya responden menyatakan pengalaman lapangan industri cukup baik untuk membentuk psikologis agar mudah mengambil sikap ketika bekerja.

#### 5. Indikator Keterampilan dan Kemampuan Sesuai Dengan Bidangny

Data klasifikasi skor keterampilan dan kemampuan sesuai dengan bidangnya sebagai berikut:

**Tabel 7. Skor Jawaban Responden Tentang Keterampilan dan Kemampuan Sesuai Dengan Bidangny**

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 7,995$	8	9,31
<b>Baik</b>	<b><math>6,665 - &lt; 7,995</math></b>	<b>39</b>	<b>45,35</b>
Cukup Baik	$5,335 - < 6,665$	38	44,19
Buruk	$4,005 - < 5,335$	1	1,16
Sangat Buruk	$< 4,005$	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data diatas menunjukkan bahwa responden tentang keterampilan dan kemampuan sesuai dengan bidangnya termasuk kategori baik dengan persentase 45,35% artinya responden menyatakan pengalaman lapangan industri baik untuk melatih keterampilan dan kemampuan lebih sesuai dengan bidang keahlian masing-masing yang tidak dimiliki oleh orang lain.

#### b. Deskripsi Tentang Softskill

Data *softskill* melalui pernyataan yang memiliki 25 butir pernyataan yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya. Setelah itu angket disebarkan ke 86 responden untuk di jawab. Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil penelitian pada variabel *softskill* adalah sebagai berikut:

**Tabel 8. Skor Jawaban Responden Tentang *Softskill***

<b>Kategori</b>	<b>Rentang Skor</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	$\geq 100,005$	3	3,49%
<b>Baik</b>	<b>83,335 - &lt; 100,005</b>	<b>66</b>	<b>76,74%</b>
Cukup Baik	66,665 - < 83,335	17	19,77%
Buruk	49,995 - < 66,665	0	0
Sangat Buruk	< 49,995	0	0
Jumlah		86	100%

Sumber : Hasil olahan Microsoft Excel (2020)

Menurut tabel hasil olahan data diatas dapat disimpulkan bahwa untuk kategori tentang *Softskill* 76,74% responden termasuk ke dalam kategori baik.

### 1. Indikator Kemampuan Komunikasi

Data klasifikasi skor kemampuan komunikasi sebagai berikut:

**Tabel 9. Skor Jawaban Responden Tentang Kemampuan Komunikasi**

<b>Kategori</b>	<b>Rentang Skor</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	$\geq 19,99$	17	19,77
Baik	16,66 - < 19,99	26	30,23
<b>Cukup Baik</b>	<b>13,33 - &lt; 16,66</b>	<b>43</b>	<b>50,00</b>
Buruk	10,01 - < 13,33	0	0
Sangat Buruk	< 10,01	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data di atas menunjukkan bahwa responden tentang kemampuan komunikasi cukup baik dengan persentase 50,00% artinya *softskill* mahasiswa dalam kemampuan komunikasi cukup baik.

### 2. Indikator Kecerdasan Emosional

Data klasifikasi skor kecerdasan emosional sebagai berikut:

**Tabel 10. Skor Jawaban Responden Tentang Kecerdasan Emosional**

<b>Kategori</b>	<b>Rentang Skor</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Sangat Baik	$\geq 19,99$	11	12,79
<b>Baik</b>	<b>16,66 - &lt; 19,99</b>	<b>45</b>	<b>52,33</b>
Cukup Baik	13,33 - < 16,66	28	32,56
Buruk	10,01 - < 13,33	2	2,32
Sangat Buruk	< 10,01	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data di atas menunjukkan bahwa responden tentang kecerdasan emosional termasuk baik dengan persentase 52,33% artinya kecerdasan emosional mahasiswa termasuk dalam kategori baik.

### 3. Indikator Keterampilan Berpikir dan Menyelesaikan Masalah

Data klasifikasi skor keterampilan berpikir dan menyelesaikan masalah sebagai berikut:

**Tabel 11. Skor Jawaban Responden Tentang Keterampilan Berpikir dan Menyelesaikan Masalah**

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 36$	21	24,42
<b>Baik</b>	<b>30 - &lt; 36</b>	<b>39</b>	<b>45,35</b>
Cukup Baik	24 - <30	23	26,74
Buruk	18 - <24	3	3,49
Sangat Buruk	<18	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data di atas menunjukkan bahwa responden tentang keterampilan berpikir dan menyelesaikan masalah termasuk baik dengan persentase 45,35% artinya *softskill* mahasiswa dalam keterampilan berpikir dan menyelesaikan masalah termasuk dalam kategori baik.

### 4. Indikator Etika

Data klasifikasi skor etika sebagai berikut:

**Tabel 12. Skor Jawaban Responden Tentang Etika**

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 7,995$	25	29,07
Baik	6,665 - < 7,995	7	8,14
<b>Cukup Baik</b>	<b>5,335 - &lt; 6,665</b>	<b>37</b>	<b>43,02</b>
Buruk	4,005 - < 5,335	17	19,77
Sangat Buruk	< 4,005	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data di atas menunjukkan bahwa responden tentang etika termasuk cukup baik dengan persentase 43,02% artinya *softskill* mahasiswa dalam etika termasuk kategori cukup baik.

### 5. Indikator Keterampilan Kepemimpinan

Data klasifikasi skor keterampilan kepemimpinan sebagai berikut:

**Tabel 13. Skor Jawaban Responden Tentang Keterampilan Kepemimpinan**

Kategori	Rentang Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 16,05$	21	24,42
<b>Baik</b>	<b>13,3 - &lt; 16,05</b>	<b>60</b>	<b>69,77</b>
Cukup Baik	10,66 < 13,33	5	5,81
Buruk	7,99 - < 10,66	0	0
Sangat Buruk	< 7,99	0	0
Jumlah		86	100

Sumber: Hasil Olahan Microsoft Excel (2020)

Hasil pengolahan data di atas menunjukkan bahwa responden tentang keterampilan kepemimpinan termasuk baik dengan persentase 69,77%. Artinya *softskill* mahasiswa dalam keterampilan kepemimpinan termasuk ke dalam kategori baik.

### Uji Persyaratan Analisis.

#### 1. Uji Normalitas

Dalam uji normalitas menunjukkan hasil nilai *Asymp Sig* untuk variabel pengalaman lapangan industri sebesar 0,513 kemudian untuk variabel *softskill* sebesar 0,442 dengan nilai  $>0,05$  maka bisa dinyatakan kedua data tersebut terdistribusi normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,364 dengan taraf signifikansi  $>0,05$ . Sehingga penulis menyimpulkan bahwa kumpulan data berasal dari populasi dengan varian yang sama atau data memiliki sifat homogen.

#### 3. Uji Linearitas

Dalam uji linearitas menunjukkan hasil nilai signifikansi 0,757 dengan taraf signifikansi  $>0,05$ . Maka penulis menyimpulkan bahwa terdapatnya hubungan yang linear secara signifikan antara kedua variabel: pengalaman lapangan industri (X) dengan variabel *softskill* (Y).

### Pengujian Hipotesis

Pada pengujian regresi linear diperoleh nilai F 12.049 dengan sig.  $0,000 \leq 0,05$  dan diperoleh nilai t sebesar 3.471 dengan taraf sig  $0,000 < 0,05$ , mengartikan variabel X dapat menjelaskan variabel Y secara signifikan. Jadi variabel pengalaman lapangan industri mempengaruhi *softskill*. Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. R Square sebesar 0,125 berarti variabel pengalaman lapangan industri terhadap variabel *softskill* memiliki pengaruh sebanyak 12,5%, lalu 87,5% ditentukan oleh faktor yang lainnya.

### B. Pembahasan

#### 1. Pengalaman Lapangan Industri (X)

Dalam hasil penelitian sebanyak 86 sampel, data variabel pengalaman lapangan industri dapat dikategorikan baik 58,14%, kemudian pada indikator pendidikan dan pengembangan SDM responden menyatakan sangat baik 43,02%, pada indikator pematangan dan pematangan hasil belajar responden menyatakan baik 39,53%, pada indikator keterampilan saat bekerja responden menyatakan cukup 53,49%, pada indikator pembentukan sikap saat bekerja responden menyatakan cukup 75,58%, pada indikator keterampilan dan kemampuan yang sesuai dengan bidangnya responden menyatakan baik 45,35%. Maka dapat disimpulkan mayoritas responden menyatakan baik.

Hasil Penelitian ini sesuai dengan [9] yang mengemukakan bahwa manfaat praktik kerja bagi peserta didik antara lain, sebagai berikut:

- 1). Menyediakan kesempatan kepada peserta untuk melatih keterampilan- keterampilan manajemen dalam situasi lapangan yang aktual; hal ini penting dalam rangka belajar menerapkan teori atau konsep atau prinsip yang telah dipelajari sebelumnya;
- 2). Memberikan pengalaman-pengalaman praktis kepada peserta sehingga hasil pelatihan bertambah kaya dan luas
- 3). Peserta berkesempatan memecahkan berbagai masalah manajemen di lapangan dengan mendayagunakan pengetahuannya
- 4). Mendekatkan dan menjembatani penyiapan peserta untuk terjun ke bidang tugasnya setelah menempuh program pelatihan tersebut.

#### 2. *Softskill* (Y)

Dalam hasil penelitian sebanyak 86 sampel, data variabel *softskill* bisa dikategorikan ke dalam kategori baik dengan persentase 76,74%, kemudian pada indikator kemampuan komunikasi responden menyatakan cukup 50,00%, pada indikator kecerdasan emosional responden menyatakan

kategori baik 52,33%, pada indikator keterampilan berpikir dan menyelesaikan masalah responden menyatakan baik 45,35%, pada indikator etika responden menyatakan cukup 43,02%, pada indikator keterampilan kepemimpinan responden menyatakan baik 69,77%. Maka dapat disimpulkan mayoritas responden menyatakan baik.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh [10] menyebutkan bahwa soft skills adalah seluruh aspek dari *generic skills* yang juga termasuk elemen-elemen kognitif yang berhubungan dengan *non-academic skills*. tujuh soft skills yang diidentifikasi dan penting dikembangkan pada peserta didik di lembaga pendidikan tinggi, meliputi; keterampilan dalam berkomunikasi (*communicative skills*), keterampilan berpikir dan menyelesaikan masalah (*Thinking skills and Problem solving skills*), kekuatan kerja tim (*team work force*), belajar sepanjang hayat dan pengelolaan informasi (*life-long learning and information management*), keterampilan wirausaha (*entrepreneur skill*), etika, moral dan profesionalisme (*ethics, moral, and professionalism*), dan keterampilan kepemimpinan (*leadership skills*)

### **3. Pengaruh Pengalaman Lapangan Industri Terhadap *Softskill* Mahasiswa D4 Manajemen Perhotelan, Jurusan Pariwisata, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang**

Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,125. Berarti pengaruh variabel pengalaman lapangan industri terhadap variabel *softskill* sebesar 12,5% sedangkan 87,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Diperoleh koefisien regresi sebesar 0,923 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Artinya pengalaman lapangan industri memiliki pengaruh positif signifikan terhadap peningkatan *softskill* mahasiswa, setiap mahasiswa yang melaksanakan pengalaman lapangan industri akan meningkatkan *softskill* mahasiswa tersebut sebesar 0,923 satuan. Maka dari itu pelaksanaan pengalaman lapangan industri mempunyai kontribusi dalam meningkatkan softskill mahasiswa.

### **KESIMPULAN**

1. Pengalaman lapangan industri menunjukkan secara keseluruhan dengan nilai persentase sebesar 58,14% termasuk kedalam kategori baik.
2. *Softskill* Mahasiswa menunjukkan secara keseluruhan dengan nilai persentase 76,74% termasuk ke dalam kategori baik.
3. Terdapat pengaruh signifikan antara pengalaman lapangan industri terhadap *softskill* mahasiswa yang menunjukkan nilai *RSquare* sebanyak 0,125. Artinya variabel X memiliki pengaruh dengan variabel Y sebanyak 12,5% lalu 87,5% dipengaruhi oleh faktor yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Sari and Y. Abrian, "Pengaruh Pengalaman Lapangan Industri terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Program Studi D4 Manajemen Perhotelan Angkatan 2015 Universitas Negeri Padang," *J. Kaji. PARIWISATA DAN BISNIS PERHOTELAN*, vol. 1, no. 2, pp. 77–81, 2020, doi: <https://doi.org/10.24036/jkpbp.v1i2.2672>.
- [2] M. Kamil, *Model Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [3] Y. Effirisanti, "Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Program Magang Sebagai Upaya Peningkatan Soft Skill Mahasiswa," *Ejournal.stiedawantara*, vol. 10, 2015.
- [4] Unit Hubungan Industri " Buku Pedoman Pengalaman Lapangan Industri Mahasiswa FPP UNP " Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang
- [5] Elfindri dkk, *Soft Skills untuk Pendidik*. Padang: Baduose Media, 2011.
- [6] M. L. Sitanggang, "PENTINGNYA SOFTSKILL UNTUK PERSIAPAN MAGANG SISWA SMK," *JUARA J. Wahana Abdimas Sejah.*, 2020, doi: 10.25105/juara.v1i2.7178.
- [7] M. U. Manara, "Hard Skills Dan Soft Skills Pada Bagian Sumber Daya Manusia Di Organisasi Industri," *J. Psikol. Tabularasa*, vol. 9, no. 1, 2014.
- [8] P. D. Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. 2015.
- [9] O. Hamalik, *Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan Pendekatan Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- [10] S. Zodpey, A. Sharma, Q. S. Zahiruddin, A. Gaidhane, and S. Shrikhande, "Faculty development programs for medical teachers in India.," *J. Adv. Med. Educ. Prof.*, vol. 4, no. 2, pp. 97–101, Apr. 2016.