

<http://www.ftsm.ukm.my/apjitm>

Asia-Pacific Journal of Information Technology and Multimedia

*Jurnal Teknologi Maklumat dan Multimedia Asia-Pasifik*

Vol. 8 No. 1, June 2019: 27 – 35

e-ISSN: 2289-2192

## SOFT SKILLS ASSESSMENT BASED ON UNDERGRADUATE STUDENT PERCEPTION

HAZURA MOHAMED  
HAIRULLIZA MOHAMMAD JUDI  
RUZZAKIAH JENAL

### ABSTRACT

*Soft skills are generally interpreted as a person's skill in building good relationships with oneself and others, i.e. what is being said as intrapersonal skills and interpersonal skills. The element of soft skills should be available to an individual to meet the skills of every graduate. However recent statistics from the Ministry of Higher Education in its official website indicate that the number of graduates still unemployed is high. Therefore, this study aims to examine the level of soft skills among students of the Faculty of Technology and Information Science (FTSM) through activities conducted by each special interest group (SIG). There are 11 SIGs with various computing activities. Kirkpatrick's Assessment Model which contains four categories (reactions, learning, behavior and outcomes) is used to measure the achievement level of the soft skills of FTSM students. The results show that the four categories are in good level, with the overall level of FTSM student's soft skills in good category. The Kirkpatrick Assessment Model can be applied in evaluating the performance of a training or its equivalent.*

*Keywords: soft skills, Kirkpatrick Assessment Model, reaction, behavior*

## PENILAIAN KEMAHIRAN INSANIAH BERDASARKAN PERSEPSI PELAJAR PRASISWAZAH

### ABSTRAK

Kemahiran insaniah umumnya ditafsirkan sebagai kemahiran seseorang dalam membina perhubungan baik dengan diri sendiri dan orang lain, iaitu apa yang dikatakan sebagai kemahiran intrapersonal dan kemahiran interpersonal. Elemen kemahiran insaniah perlu ada kepada seseorang individu bagi memenuhi kebolehasaran setiap graduan. Namun statistik terkini daripada Kementerian Pengajian Tinggi dalam laman web rasminya menyatakan bilangan graduan masih menganggur adalah tinggi. Justeru, kajian ini ingin mengkaji tahap kemahiran insaniah dalam kalangan pelajar Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat (FTSM) melalui aktiviti yang dijalankan oleh setiap kumpulan kepentingan khas (SIG). Terdapat 11 buah SIG dengan pelbagai aktiviti pengkomputeran dijalankan. Model Penilaian Kirkpatrick yang mengandungi empat kategori (reaksi, pembelajaran, tingkah laku dan hasil) diguna dalam mengukur tahap pencapaian kemahiran insaniah pelajar FTSM. Hasil kajian menunjukkan keempat-empat kategori di tahap baik, yang mana secara keseluruhan tahap kemahiran insaniah pelajar FTSM adalah dalam kategori baik. Model Penilaian Kirkpatrick boleh digunapakai dalam kajian penilaian sesuatu prestasi latihan atau yang sepadan dengannya.

Kata kunci: kemahiran insaniah, Model Penilaian Kirkpatrick, reaksi, tingkah laku

### PENGENALAN

Kemahiran insaniah memainkan peranan penting dalam pembentukan personaliti seseorang dari segi intelektual, spiritual, emosi dan jasmani (Ezzat 2017; Isdawati et al. 2017). Kemahiran

insaniah umumnya ditafsirkan sebagai kemahiran seseorang dalam membina perhubungan baik dengan diri sendiri dan orang lain, iaitu apa yang dikatakan sebagai kemahiran intrapersonal dan kemahiran interpersonal. Bagi seorang pelajar, kemahiran insaniah menjadi suatu keperluan dan pelengkap kepada kemahiran akademik dan teknikal yang mereka peroleh. Pelajar universiti khususnya perlu mempunyai kemahiran komunikasi yang bagus (Kovac & Sirkovic 2017) dan berkebolehan berfikir secara kritis (Aziz 2016) supaya mereka bukan sahaja mempunyai tahap akademik yang tinggi malahan mempunyai nilai kemahiran insaniah yang tinggi.

Kemahiran insaniah perlu ada kepada seorang graduan universiti supaya mereka boleh mempersiapkan diri bagi memenuhi dan menyaingi kebolehpasaran kerja. Namun kekurangan kemahiran insaniah menjadi penyumbang ke arah ketidakbolehpasaran graduan (Ting et al. 2017; Truong et al. 2018). Kemahiran insaniah bukan sekadar keperluan kepada graduan tetapi menjadi keutamaan kepada majikan masa kini (David & Saeipoor 2018). Majikan mahukan pekerja yang serba boleh yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran dalam sesuatu bidang kerja dan juga memiliki kemahiran insaniah di samping pengalaman kerja (Rosli et al. 2017; Bishop 2017). Sikap graduan yang memilih pekerjaan (Sharmila et al. 2018) menjadi punca kadar pengangguran yang tinggi. Di Malaysia, kadar pengangguran adalah sekitar 3.5% hingga 3.3% pada Januari 2017 hingga Januari 2018 (Jabatan Perangkaan Malaysia 2018; Trading Economics 2018). Walau pun berlaku pengurangan kadar pengangguran, namun masih ramai lagi graduan di Malaysia yang tidak mempunyai pekerjaan dengan kadar pengangguran graduan adalah 20.9% pada tahun 2017 (Kementerian Pendidikan Tinggi 2017; Jabatan Perangkaan Malaysia 2018).

Kemahiran insaniah mula diperkenalkan di dalam program pengajian peringkat prasiswazah di institut pengajian tinggi (IPT) oleh Kementerian Pendidikan Tinggi Malaysia pada tahun 2006. Penerapan kemahiran insaniah dipersetujui dan menjadi amalan di IPT dalam membentuk pelajar yang berketrampilan (Mohd Zaki et al. 2008; Ilhaamie et al. 2018).

Di Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), kemahiran insaniah diterap seawal penubuhannya melalui pengajian umum dan kini diperkasakan melalui pendidikan citra yang membentuk pelajar bukan setakat berketrampilan malahan serba boleh (Aminudin & Jamsari 2015; Nazri 2015). Elemen kemahiran insaniah yang diterap di UKM adalah kemahiran berkomunikasi, pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah, etika dan professional, kepimpinan dan kreativiti, tanggungjawab alam sekitar serta sosial dan kebertanggungjawaban. Sejajar dengan inovasi yang dilaksana oleh UKM melalui pendidikan citra, Fakulti Teknologi dan Sains Maklumat (FTSM) turut mengorak langkah ke hadapan bagi menerapkan kemahiran insaniah pelajar melalui perlaksanaan aktiviti yang dijalankan oleh setiap kumpulan kepentingan khas (SIG).

Justeru, kajian dilaksana untuk mengkaji tahap kemahiran insaniah dalam kalangan pelajar FTSM melalui aktiviti yang dijalankan oleh 11 buah SIG iaitu NUMOSS, iBusiness Innovative, Cyber Ethics, Intelligent Machines, Programming Challenge, Imagine Cup, Robotics, Interactive Multimedia, Mobile Apps Development, Video Innovation dan Lensa Informatics. Oleh itu, objektif pertama kajian adalah mengenalpasti tahap kemahiran insaniah pelajar melalui penglibatan mereka dalam aktiviti SIG dengan mengambil kira empat dimensi dalam Model Penilaian Kirkpatrick (Kirkpatrick & Kirkpatrick 2009) iaitu reaksi, pembelajaran, tingkah laku dan hasil. Manakala objektif kedua kajian adalah mengkategorikan cadangan pelajar berdasarkan lima kategori iaitu aktiviti SIG, SIG secara umum, kemahiran IT, dana dan penasihat.

## KAEDAH KAJIAN

Kajian ini bertujuan mengenal pasti tahap kemahiran insaniah pelajar FTSM berdasarkan empat kategori di dalam Model Penilaian Kirkpatrick (Kirkpatrick & Kirkpatrick 2009). Kategori yang diukur adalah tahap pencapaian terhadap reaksi, pembelajaran, tingkah laku dan hasil daripada aktiviti yang dijalankan oleh SIG yang dilihat dapat membentuk kemahiran insaniah pelajar.

Reka bentuk kajian yang dijalankan adalah menggunakan pendekatan reka bentuk kuantitatif melalui kaedah tinjauan. Kaedah tinjauan dilaksanakan dengan menggunakan soal selidik sebagai instrumen utama. Menurut Mitchell dan Jolley (2012), soal selidik adalah kaedah termudah dan berkesan dalam memperoleh data piawai daripada saiz sampel kajian yang besar dan menyeluruh. Dalam kajian, pengkaji menggunakan kaedah kuantitatif dengan melakukan soal-selidik kepada pelajar pra-siswazah FTSM tahun 1, 2 dan 3 yang dipilih secara rawak.

Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ialah soal selidik. Set soal selidik yang digunakan dalam kajian dapat memberikan gambaran mengenai kemahiran insaniah terhadap pelaksanaan aktiviti yang dijalankan oleh SIG. Soal selidik digunakan untuk menjawab persoalan kajian tentang tahap kemahiran insaniah berdasarkan empat kategori Model Penilaian Kirkpatrick (Kirkpatrick & Kirkpatrick 2009).

Soal selidik dijawab oleh pelajar pra-siswazah FTSM setelah mereka terlibat dengan aktiviti yang dijalankan oleh SIG. Set soal selidik dibahagi kepada dua bahagian iaitu Bahagian A: Maklumat demografi pelajar dan Bahagian B: Aspek kemahiran insaniah yang terdiri daripada empat kategori iaitu kategori pertama adalah reaksi pelajar terhadap kemahiran insaniah melalui aktiviti SIG, kategori kedua adalah tahap pembelajaran pelajar daripada aktiviti SIG, kategori ketiga adalah tingkah laku positif diperoleh daripada aktiviti SIG dan kategori keempat adalah hasil atau manfaat aktiviti SIG terhadap kemahiran insaniah pelajar. Elemen kemahiran insaniah dinilai secara umum dalam kesemua kategori dan secara khusus dalam kategori kedua.

Melalui soal selidik yang dijalankan, responden hanya perlu menandakan jawapan berdasarkan kepada nilai Skala Likert 1 hingga 5 yang ditentu untuk setiap jawapan item dalam soal selidik. Nilai Skala Likert tersebut adalah seperti berikut:

- 1 - Sangat tidak setuju
- 2 - Tidak setuju
- 3 - Kurang setuju
- 4 - Setuju
- 5 - Sangat setuju

Pengumpulan data dilakukan melalui pengedaran soal selidik secara dalam talian kepada responden kajian. Pengkaji mengedarkan soal selidik kepada pelajar FTSM secara dalam talian selama dua minggu iaitu dari 1 Mac hingga 16 Mac 2018.

Penganalisan data kajian menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan perisian SPSS versi 23.0. Secara keseluruhan, statistik deskriptif dan inferensi dalam kajian adalah berperanan sebagai kaedah menganalisis data serta menjawab objektif kajian. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendapatkan nilai skor kekerapan, peratusan dan min.

## HASIL KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan data adalah sebanyak 102 sampel yang diperoleh daripada 66 responden perempuan dan 36 responden lelaki. Jadual 1 menjelaskan dengan terperinci maklumat demografi responden yang diperoleh. Sampel pelajar mengikut empat program pengajian yang ditawarkan di FTSM iaitu Sains Komputer (46), Teknologi Maklumat (26), Pembangunan Sistem Multimedia

(14) dan Pembangunan Sistem Maklumat (16). Kebanyakan responden berada dalam Tahun 1 (46) atau Tahun 2 (42) pengajian berbanding Tahun 3 (14). Komposisi responden mengikut keahlian kelab adalah menyeluruh, iaitu terdapat wakil dari setiap kelab SIG yang terdiri daripada NUMOSS, iBusiness Innovative, Cyber Ethics, Intelligent Machines, Programming Challenge, Imagine Cup, Robotics, Interactive Multimedia, Mobile Apps Development, Video Innovation, dan Lensa Informatics.

Hasil daripada analisis skor min dibentang bagi mengukur tahap pencapaian pembelajaran pelajar melalui aktiviti SIG. Tujuan analisis adalah untuk menjawab objektif pertama kajian berkaitan kemahiran insaniah dengan mengambil kira empat dimensi iaitu reaksi, pembelajaran, tingkah laku dan hasil. Bagi menentukan kategori pencapaian pembelajaran pelajar, rujukan dibuat terhadap tafsiran skor min (Muhammad Faiz & Izzal Asnira 2017). Julat kategori diperoleh dengan mengambil kira tiga kategori (rendah, sederhana, tinggi) yang dibentuk. Justeru, jurang bagi julat setiap kategori bernilai 1.33 diperoleh dengan mencari beza nilai skala terbesar iaitu 5.00 (sangat setuju) dengan nilai skala terkecil iaitu 1.00 (sangat tidak setuju) lalu dibahagi dengan tiga kategori. Jadual 2 menjelaskan julat min bagi kategori pencapaian pembelajaran.

JADUAL 1: Maklumat demografi responden

Item	Kategori	Frekuensi	Peratusan
Jantina	Perempuan	66	64.7
	Lelaki	36	35.3
Program	Sains Komputer	46	45.1
	Teknologi Maklumat	26	25.5
	Pembangunan Sistem Multimedia	14	13.7
	Pembangunan Sistem Maklumat	16	15.7
Tahun Pengajian	Tahun 1	46	45.1
	Tahun 2	42	41.2
	Tahun 3	14	13.7
SIG	NUMOSS	11	10.8
	iBusiness Innovative	8	7.8
	Cyber Ethics	9	8.8
	Intelligent Machines	11	10.8
	Programming Challenge	6	5.9
	Imagine Cup	7	6.9
	Robotics	11	10.8
	Interactive Multimedia	12	11.8
	Mobile Apps Development	8	7.8
	Video Innovation	9	8.8
	Lensa Informatics	10	9.8

JADUAL 2. Tafsiran skor min

Julat min	Kategori
1.00 hingga 2.33	Kurang berkesan dan perlu ditambah baik
2.34 hingga 3.67	Sederhana dan perlu dipertimbang untuk ditambah baik
3.68 hingga 5	Baik

Hasil analisis skor min bagi dimensi reaksi ditunjuk dalam Jadual 3. Terdapat lapan item mengukur reaksi pelajar terhadap aktiviti SIG. Dimensi reaksi memperlihatkan respons pelajar terhadap SIG berdasarkan aspek afektif dan fungsi aktiviti. Kesemua item berkaitan reaksi mempamerkan kategori pencapaian yang baik. Hasil bagi dimensi pembelajaran pula ditunjuk dalam Jadual 4. Dimensi pembelajaran adalah berkaitan memperlihatkan respons

pembelajaran pelajar terhadap kemahiran insaniah. Seperti mana keputusan sebelumnya, kesemua item berkaitan pembelajaran mempamerkan kategori pencapaian yang baik.

JADUAL 3. Reaksi pelajar terhadap aktiviti SIG

Item	Min	Kategori pencapaian
1. Saya suka aktiviti SIG.	4.18	Baik
2. Saya suka menyertai aktiviti SIG.	4.17	Baik
3. Saya suka melibatkan diri dalam aktiviti SIG.	4.12	Baik
4. Saya berusaha untuk memanfaatkan sepenuhnya peluang pembelajaran.	4.22	Baik
5. Saya memanfaatkan masa sebaiknya dalam aktiviti SIG.	4.05	Baik
6. Aktiviti SIG berguna dalam pengajian dan pembangunan kemahiran saya.	4.11	Baik
7. Aktiviti SIG menyediakan peluang untuk mengamalkan kemahiran insaniah.	4.28	Baik
8. Aktiviti SIG menyediakan peluang untuk meningkatkan kemahiran insaniah.	4.25	Baik

JADUAL 4. Tahap pembelajaran melalui aktiviti SIG

Item	Min	Kategori pencapaian
1. Saya belajar lebih banyak tentang diri saya dari aktiviti SIG.	3.96	Baik
2. Saya belajar sesuatu yang baharu dari aktiviti SIG	4.33	Baik
3. Saya rasa saya mempunyai kemahiran profesional yang lebih baik dalam menangani orang lain.	4.00	Baik
4. Saya rasa saya mempunyai kemahiran komunikasi yang lebih baik dengan semua orang.	3.98	Baik
5. Saya telah berusaha untuk melaksana penyelesaian yang lebih baik bagi masalah saya.	4.03	Baik
6. Saya telah berusaha untuk menjadi lebih kreatif dalam menjalankan tugas saya.	4.06	Baik
7. Saya sedar betapa pentingnya tanggungjawab kita terhadap alam sekitar.	4.14	Baik
8. Saya mempamerkan tanggungjawab sosial yang lebih tinggi dalam menjawab isu semasa	4.07	Baik

Selanjutnya, keputusan berkaitan dimensi tingkah laku dipapar dalam Jadual 5. Dimensi tingkah laku merujuk kepada perubahan kelakuan yang berkaitan kemahiran insaniah. Meneruskan keputusan sebelumnya, kesemua item berkaitan tingkah laku mempamerkan kategori pencapaian yang baik. Ini diikuti oleh keputusan berkaitan dimensi hasil (Jadual 6). Dimensi hasil memperlihatkan keberkesanan aktiviti SIG dalam memupuk kemahiran insaniah. Sekali lagi, kesemua item berkaitan kesan mempamerkan kategori pencapaian yang baik. Bagi merumuskan analisis skor min, Jadual 7 memaparkan keputusan bagi konstruk yang mewakili dimensi penilaian. Seperti dijangka, setiap dimensi menunjukkan kategori pencapaian yang baik.

JADUAL 5. Pembentukan tingkah laku melalui aktiviti SIG

Item	Min	Kategori pencapaian
1. Dalam aktiviti SIG, saya menggunakan pengetahuan yang dipelajari di dalam kelas.	3.92	Baik
2. Saya mempunyai tanggungjawab dalam aktiviti SIG.	4.19	Baik
3. Aktiviti SIG membantu saya mempunyai rakan yang pelbagai.	4.32	Baik
4. Aktiviti SIG membantu saya untuk menemukan kekuatan saya.	4.10	Baik
5. Aktiviti SIG memperbaiki hubungan saya dengan rakan-rakan.	4.25	Baik
6. Aktiviti SIG mengubah tingkah laku dan pemikiran saya.	4.05	Baik

JADUAL 6. Keberkesanan aktiviti SIG membentuk kemahiran insaniah

Item	Min	Kategori pencapaian
1 Saya boleh memanfaatkan pencapaian dalam aktiviti SIG untuk kehidupan saya.	4.10	Baik
2. Melalui aktiviti SIG, saya mendapat peluang jaringan hubungan.	4.00	Baik
3. Melalui aktiviti SIG, saya boleh bekerjasama sebagai sebuah pasukan.	4.22	Baik
4. Melalui aktiviti SIG, saya melibatkan diri dengan kumpulan yang pelbagai.	4.17	Baik
5. Melalui aktiviti SIG, saya dapat memberi khidmat kepada masyarakat.	4.18	Baik

JADUAL 7. Tahap Pencapaian

Kategori	Purata	Sisihan piawai	Tahap
Reaksi	4.17	.7127	Baik
Pembelajaran	4.07	.7189	Baik
Tingkah laku	4.14	.6761	Baik
Hasil	4.13	.7406	Baik

Berikutnya, analisis kekerapan dijalankan bagi meninjau corak maklum balas pelajar terhadap perjalanan SIG. Tujuan analisis adalah untuk menjawab objektif kedua kajian berkaitan cadangan atau komen mengenai SIG dalam meningkatkan kemahiran insaniah. Hasilnya dipapar dalam Jadual 8.

JADUAL 8. Maklum balas terhadap SIG

Perkara	Contoh	Peratusan
1. Aktiviti SIG	Perlu kolaborasi dengan komuniti/industri	40
2. SIG	Dibuka keahlian kepada semua pelajar UKM	29
3. Kemahiran Teknologi Maklumat (IT)	Perlu banyakkkan bengkel yang bermakna (persediaan sebelum menjadi instruktur)	9.7
4. Dana	Masalah mendapat sumber kewangan	6.5
5. Penasihat	Harus fleksibel/ramah mesra	1.6

Maklum balas yang diberi menunjukkan pelajar prihatin terhadap aktiviti yang mereka ikuti dan menyuarakan aspek yang mereka rasa kurang berpuas hati dan boleh ditambah baik. Maklum balas dikelompok kepada lima kategori mengikut kekerapan iaitu aktiviti SIG, SIG secara umum, kemahiran IT, dana dan penasihat. Antara cadangan berkaitan aspek aktiviti SIG, maklum balas meminta supaya diperbanyak aktiviti terutama yang memberi khidmat kepada masyarakat, berkolaborasi dengan industri, menekankan elemen kreativiti dan merentas SIG.

Manakala di bawah aspek SIG secara umum, pelajar mencadangkan agar keahlian SIG dibuka kepada seluruh pelajar UKM supaya SIG lebih dikenali dan aktiviti yang lebih meluas skopnya dapat dirancang. Bagi aspek kemahiran IT, pelajar menyuarakan perlunya mengadakan bengkel persediaan yang mantap bagi menyiapkan mereka dengan tugas sebagai fasilitator dalam aktiviti dijalankan. Bagi aspek dana pula, pelajar lantang menyuarakan masalah mendapat sumber kewangan bagi merancang dan melaksana aktiviti. Akhir sekali, bagi aspek penasihat SIG, pelajar berpendapat para penasihat perlu fleksibel dan ramah mesra dalam menjalankan tugas.

Dapatan yang ditunjuk melalui analisis skor min memperlihatkan kekuatan dan keupayaan aktiviti SIG membangun kemahiran insaniah pelajar. Daripada 31 item berkaitan penilaian SIG yang dikaji, kesemuanya mendapat pencapaian baik berdasarkan respon pelajar merangkumi dimensi reaksi, pembelajaran, tingkah laku dan hasil.

Ini bermakna bahawa pelajar sebulat suara memberi respon positif terhadap aktiviti SIG yang dizahir melalui minat dan keseronokan mengikuti aktiviti dan menaruh kepercayaan

terhadap manfaat aktiviti SIG. Selanjutnya, pelajar mempamer pencapaian pembelajaran kemahiran insaniah melalui aktiviti SIG dengan baik. Menurut pelajar, aktiviti SIG memberi peluang untuk mengenal diri sendiri dan potensi sebenar sehingga mereka berupaya mempelajari kemahiran insaniah seperti komunikasi dan penyelesaian masalah dalam menghadapi cabaran dan masalah mendatang.

Begitu juga, pelajar turut menunjuk tingkahlaku positif melalui aktiviti SIG. Pelajar bersetuju bahawa aktiviti SIG membentuk sikap tanggung jawab dan melatih mereka berfungsi dengan baik dalam persekitaran semasa. Kemuncak kepada pencapaian sebelumnya, pelajar berupaya menerapkan kemahiran insaniah dalam kehidupan melalui aktiviti SIG dengan baik. Pelajar sependapat menyatakan manfaat aktiviti SIG menerap kemahiran insaniah yang mereka yakini dapat menjadi panduan dan diperluas pada masa hadapan melalui contohnya keinginan berbakti kepada masyarakat dan bekerja dalam pasukan.

Menyentuh landasan kajian, penggunaan model penilaian Kirkpatrick bagi mengenal pasti keberkesanan SIG untuk membentuk kemahiran insaniah yang merupakan adaptasi munasabah terhadap konsep latihan yang dibawa dalam aktiviti SIG. Ia merangkumi empat dimensi penilaian iaitu reaksi, pembelajaran, tingkahlaku dan hasil yang menunjukkan perkembangan afektif dan kognitif pelajar dalam mengikuti aktiviti SIG.

Dimensi yang awal menyokong kejayaan dimensi seterusnya, contohnya kesedaran diri sendiri terhadap kekuatan dan pendekatan hidup dalam dimensi pembelajaran merupakan kunci penting bagi mendorong perubahan tingkah laku seterusnya meningkatkan kemahiran sosial dan insaniah individu (Charoensap-Kelly et al. 2016). Model ini juga selaras dengan keperluan adaptasi kemahiran yang menetapkan syarat penerimaan terlebih dahulu supaya minat dan keseronokan mendorong pelajar untuk mempraktik kemahiran insaniah dengan berkesan (Shazaitul Azreen & Maisarah 2012).

Dapatan maklum balas menunjukkan pelajar menyertai SIG dengan orientasi sosial, iaitu ingin bertemu rakan pelajar dan berseronok dalam aktiviti SIG. Mereka menjangka aktiviti SIG tidak terlalu serius, tetapi memberi peluang mengenali dan bergaul dengan lebih ramai orang dan dalam masa yang sama meningkatkan keupayaan sosial. Maklum balas juga menunjukkan masih ada pelajar yang belum jelas objektif, pelaksanaan dan tanggungjawab SIG. Justeru, saranan kepada pentadbir untuk menyediakan maklumat yang jelas tentang objektif SIG dan menerangkan situasi menang-menang yang memberi manfaat kepada semua pihak berkepentingan.

Antara maklum balas terperinci yang diperoleh mencadang agar penasihat yang mengendalikan aktiviti tidak terlalu berorientasi keuntungan dan produktiviti tetapi harus mengambil kira keperluan pelajar untuk membangun kecemerlangan sosial dan dalam masa yang sama seronok menyertai SIG. Pelajar turut mengharap komitmen rakan pelajar lain untuk memberikan usaha terbaik dalam aktiviti SIG yang dirancang termasuk sama-sama menaikkan SIG tanpa menjatuhkan individu dan mengambil kesempatan atas senioriti. Di samping itu, rakan pelajar harus saling menghormati dan menghargai idea atau usaha yang dicurahkan dalam SIG tanpa mengira jawatan dan tahun pengajian. Justeru, peranan penasihat dianggap signifikan bagi mengawal persekitaran yang sihat untuk semua ahli memberi sumbangan kepada kelab.

Perjalanan aktiviti SIG sebagai sebahagian program latihan untuk menerapkan kemahiran insaniah dalam diri pelajar merupakan usaha institusi pengajian terancang untuk mempersiapkan mereka dengan nilai kebolehpasaran (Che Norlia et al. 2017; Roselina 2009). Meskipun bentuk pelaksanaan tidak berbentuk formal seperti dalam silibus kurikulum, aktiviti SIG yang menekankan interaksi sesama pelajar dalam kerangka pembangunan kemahiran insaniah didapati berjaya menarik minat pelajar dan mencapai matlamat diingini (Yasmin et al. 2017).

## KESIMPULAN

Kajian yang mengukur sejauh mana keberkesanan aktiviti SIG di FTSM, UKM untuk membangun kemahiran insaniah pelajar siswazah di jalan bagi mendapat pandangan menyeluruh pelajar tentang program latihan yang mereka ikuti. Kajian juga merumuskan cadangan dan halangan yang lalu dalam program ini. Dapatan kajian menunjukkan keseluruhan item penilaian latihan yang dikaji berada dalam kategori baik. Ini menunjukkan keseluruhan aspek dalam aktiviti SIG mendapat perhatian sewajarnya bagi meningkatkan kemahiran insaniah. Walau bagaimanapun, masih terdapat ruang dan peluang penambahbaikan berikutan cadangan dan masalah yang dikemukakan pelajar bagi terus memastikan keberkesanan program pada masa akan datang.

## RUJUKAN

- Aminudin Basir & Jamsari Alias. 2015. Konsep Pendidikan Citra Universiti: Satu Pengenalan. *MALIM - Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara* 16: 56 – 67.
- Aziz Yahya. 2016. Critical Thinking Skills among Final Year Students of Malaysian Technical Universities. *International Journal of Science Commerce and Humanities*, 4(4): 34 – 43.
- Bishop, T. 2017. The Hard Truth about Soft Skills. *Muma Business Reviews*, 1(18): 234 – 239.
- Charoensap-Kelly, P., Broussard, L., Lindsly, M. and Troy, M. 2016. Evaluation of a soft skills training program. *Business and Professional Communication Quarterly*, 79(2): 154 – 179.
- Che Norlia Hassan, Siti Asiah, & Noorlaila Yunus. 2017. Soft skills: An evaluation. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 25(S): 383 – 390.
- David, M., & Saeipoor, N. 2018. Integrating Soft Skills into Courses in Malaysian Public Universities. *IARS' International Research Journal*, 8(1):1-9. Februari 2018. ISSN 1839-6518.
- Ezzat, M. 2018. The Role of Tourism and Hotels Faculties in Developing Soft Skills for Undergraduate Students in Egypt. *International Journal of Heritage, Tourism, and Hospitality*, 11(2/2): 286 – 301.
- Ilhaamie Abdul Ghani Azmi, Rosmawani Che Hashim, & Yusmini Md Yusoff. 2018. The Employability Skills of Malaysian University Students. *International Journal of Modern Trends in Social Sciences*, 1(3): 1–14.
- Isdawati Ismail, Abdul Razaq Ahmad & Mohd Mahzan Awang. 2017. A Study of Soft Skills among Polytechnic Students. *Open Journal of Social Sciences*, 5: 295-311.
- Jabatan Perangkaan Malaysia. 2018. Statistik Utama Tenaga Buruh di Malaysia, Januari 2018. Dicapai pada 16 Julai 2018 dari <https://www.dosm.gov.my/v1/index.php?r=column/pdfPrev&id=eEhOMzN6dVVENklkendSd3BEanhpZz09>
- Kementerian Pendidikan Tinggi. 2017. Sistem Laporan Kajian Pengesanan Graduan. Dicapai pada 16 Julai 2018 dari <http://graduan.mohe.gov.my/skpg-report/Dashboard/TrendStatusPekerjaan.aspx>
- Kirkpatrick, D.L. & Kirkpatrick, J.D. 2009. *Evaluating training programs: The four levels*. San Francisco: Berrett-Koehler.
- Kovac, M.M. & Sirkovic, N. 2017. Attitudes towards Communication Skills among Engineering Students. *English Language Teaching*, 10(3): 111 – 117.
- Mitchell, M.L. & Jolley, J.M. 2012. *Research Design Explained*, Eighth Edition. Texas:Wadsworth Cengage learning.
- Mohd Zaki Kamsah, Mohd Salleh Abu & Wahid Razzaly. 2008. Penerapan kemahiran insaniah (KI) kepada pelajar dalam aktiviti pengajaran & pembelajaran di IPTA. *Seminar Kebangsaan Kemahiran Insaniah dan Kesejahteraan Sosial (SKIKS) 2008*, pp. 1-15. 18 Ogos 2008, Hotel Mahkota, Melaka.
- Muhammad Faiz Saumi & Izzal Asnira Zolkepli. 2017. Kelestarian Kualiti Perkhidmatan Ekopelancongan: Aplikasi Model Analisa 'Gap'Bagi Memahami Kepuasan Pelancong Zoo Malaysia. *Jurnal Pengurusan (UKM Journal of Management)*, 49: 141 – 154.
- Nazri Muslim. 2015. Dari Pengajian Umum ke Pendidikan Citra: Pengalaman Universiti Kebangsaan Malaysia. *MALIM - Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara* 16: 48 – 55.



- Roselina Shakir. 2009. Soft skills at the Malaysian institutes of higher learning. *Asia Pacific Education Review*, 10(3): 309 – 315.
- Rosli Ibrahim, Ali Boerhannoeddin & Kazeem Kayode Bakare. 2017. The effect of soft skills and training methodology on employee performance. *European Journal of Training and Development*, 41(4): 388 – 406.
- Sharmila Jayasingam, Yuji Fujiwara & Ramayah Thurasamy. 2018. ‘I am competent so I can be choosy’: choosiness and its implication on graduate employability. *Studies in Higher Education*, 43(7): 1119 – 1134.
- Shazaitul Azreen Rodzalan & Maisarah Mohamed Saat. 2012. The effects of industrial training on students’ generic skills development. *Procedia-social and behavioral sciences*, 56: 357 – 368.
- Ting, S. H., Marzuki, E., Chuah, K. M., Misieng, J., & Jerome, C. 2017. Employers’ Views on Importance of English Proficiency and Communication Skill for Employability in Malaysia. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(2): 315-327.
- Trading Economics. 2018. Malaysia unemployment rate. Dicapai pada 16 Julai 2018 dari <http://www.tradingeconomics.com/malaysia/unemployment-rate>
- Truong, T. T. H., Laura, R. S., & Shaw, K. 2018. The Importance of Developing Soft Skill Sets for the Employability of Business Graduates in Vietnam: A Field Study on Selected Business Employers. *Journal of Education and Culture Studies*, 2(1): 32 – 45.
- Yasmin Mohd Adnan, Md Nasir Daud, Anuar Alias, & Muhammad Najib Razali. 2017. Importance of soft skills for graduates in the real estate programmes in Malaysia. *Journal of Surveying, Construction and Property*, 3(2): 1 – 13.

*Hazura Mohamed*

*Hairulliza Mohammad Judi*

*Ruzzakiah Jenal*

Fakulti Teknologi & Sains Maklumat

Universiti Kebangsaan Malaysia

hazura.mohamed@ukm.edu.my, hmj@ukm.edu.my, ruzzakiahjenal@ukm.edu.my

Received: 18 January 2019

Accepted: 29 April 2019

Published: 21 June 2019