

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era sekarang ini. Salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang baik keluarga, masyarakat dan Negara. Pendidikan diperlukan untuk menciptakan manusia yang berkompentensi sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dalam kurikulum 2013 membahas mengenai hubungan antara dunia pendidikan dengan dunia kerja, yang mana dalam dunia kerja bukan hanya calon pekerja yang memiliki nilai akademis (*hard skill*) saja yang baik, tetapi juga diperlukan nilai-nilai *soft skill* yang baik, berupa tanggung jawab, kesopanan, kejujuran, kreativitas, kerja sama, etika, disiplin, komunikasi, kepemimpinan, dan komitmen. Menurut Hosnan (2014: 76) Nilai nilai *soft-skills* sangat diperlukan lulusan untuk dapat mendapatkan pekerjaan, meniti karir dalam pekerjaannya, serta dapat digunakan untuk bersaing dan berwirausaha. Pendidikan nasional harus diperhatikan dalam fungsi dan tujuannya, seperti dapat dilihat pada UU No.20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memfokuskan kepada siswanya untuk dapat menyiapkan diri dalam memasuki dunia kerja dan mempunyai bekal nilai-nilai *soft-skills*. Sejalan dengan pendapat Sutrisno (2019: 1), bahwa pendidikan SMK harus mampu menghasilkan lulusan yang dapat bersaing dengan dunia global sebagaiantisipasi adanya perubahan kebutuhan dalam dunia kerja dan sebagai natisipasi peubahan persyaratan dalam menerima

tenaga kerja, yaitu adanya persyaratan *soft-skills* yang dominan disamping *hard skills* nya.

Berdasarkan analisis *trace study* bahwa lulusan SMK kuat dalam bidang teknis dan bidang ilmu (*hard skill*) akan tetapi lemah dalam *soft skills* (kemampuan dalam mengatur dirinya sendiri yang mampu mengembangkan unuk kerja secara maksimal dan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain). Berdasarkan analisis Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat dari 7 juta pengangguran terbuka per Agustus 2018, 11,24% merupakan lulusan SMK. Hal ini bertolak belakang dengan rencana awal menjadikan lulusan SMK sebagai lulusan yang langsung bisa diserap oleh dunia usaha.

Hasil observasi di SMK Negeri 1 Pedan Klaten pada siswa kelas X menunjukkan bahwa hasil kemampuan baik dalam kategori kemampuan praktik, dan dapat dilihat dari hasil belajar ekonomi bisnis kelas X semester 1 dengan hasil belajar mencapai rata-rata 80,5. Dengan nilai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) sebesar 75. Kurangnya kecakapan *soft skill* siswa dibuktikan dari hasil pengamatan pada hari Rabu tanggal 8 Mei 2020 di kelas X AKT A yang menunjukkan dalam hal komunikasi seperti mengemukakan pendapat, siswa masih terlihat malu-malu, guru harus menunjuk terlebih dahulu salah satu siswa untuk menyampaikan pendapatnya di depan teman teman. Ditinjau dari aspek kesopanan dapat dilihat ketika guru menyampaikan materi didepan kelas, masih terlihat banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru didepan kelas, seperti berbicara dengan teman sebangkunya atau sibuk memainkan ponsel masing-masing , Selanjutnya ditinjau dari aspek kedisiplinan siswa terhadap jam masuk kelas sesudah waktu istirahat masih banyak siswa ketika mendengar bel istirahat selesai tidak langsung masuk kelas, mereka akan masuk kelas ketika sudah melihat guru akan masuk ke ruang kelas terlebih dahulu, selanjutnya jika belajar kelompok selalu mengandalkan salah satu teman yang dianggap pintar.

Jika dilihat dari kondisi tersebut tentu bukanlah kondisi yang baik, sehingga harus di perhatikan kembali bagaimana cara menumbuhkan kecakapan *soft skills* siswa SMK Negeri 1 Pedan Klaten sehingga mmpu

menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang komplit. Wardana (2013: 112) menyatakan lulusan pendidikan sekarang bukan hanya nilai akademis saja yang harus tinggi atau baik namun harus memiliki kepribadian yang baik, memiliki sikap sopan santun, mampu bekerja sama, menghargai orang lain dan kemampuan *soft skills* yang lainnya.

Menurut Anas (2016: 43) Kebutuhan dunia pendidikan bukan hanya pendidikan *hard skill* namun juga diperlukan pendidikan *soft skills* yang sepatutnya menjadi kebutuhan dan perhatian khusus. Dengan adanya sekolah diharapkan sekolah dapat menjadi tempat untuk mengembangkan soft skill yang dimiliki siswa, tentunya merupakan tugas serta tanggungjawab pendidik agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan kemampuan *soft skill* yang baik. Pendidik harus dapat memberikan muatan-muatan *soft skill* dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Slameto (2015: 29) bahwa internalisasi nilai *soft skills* dalam pembelajaran salah satunya dapat dilakukan melalui model terintegrasi yaitu menyatu dengan *hard skill* artinya melekat dan terpacu dengan program kurikuler, kurikulum yang ada atau dalam pembelajaran yang ada atau dalam proses pembelajaran.

Usaha pendidik untuk memasukan nilai-nilai *soft skill* ke pribadi siswa, membutuhkan persiapan seperti strategi yang tepat dengan kondisi dan pengetahuan siswa agar tepat dalam melaksanakannya. Misalnya, apabila nilai *soft skill* yang akan dikembangkan dalam aspek kemandirian siswa dalam belajar maka yang akan dikembangkan salah satunya adalah motivasi berprestasi siswa. Menurut Fathurrohman dan Sulistyorini (2012: 126) Motivasi merupakan faktor penting dalam belajar, karena motivasi mampu memberi semangat pada seseorang anak dalam pembelajarannya . Sehingga untuk mencapai hasil yang optimal siswa perlu dorongan atau motivasi yang kuat dalam dirinya tentang belajar dan alasan kuat untuk membuat dirinya selalu bersemangat dalam melakukan aktivitas untuk mencapai apa yang dicita-citakan.

Menurut Shihab (2017: 63) Motivasi berprestasi adalah daya dorong yang terdapat dalam diri seseorang sehingga orang tersebut berusaha untuk

melakukan suatu tindakan atau kegiatan dengan baik dan berhasil dengan predikat unggul, dorongan tersebut dapat berasal dari dalam diri atau luar seseorang yang berkeinginan untuk berprestasi yang tinggi akan lebih tertarik untuk mengeksplor pengetahuan dan berkeinginan untuk mengetahui suatu hal baru guna memecahkan masalah yang berhubungan dengan dunia nyata.

Usaha pendidik untuk memasukan nilai-nilai *soft skill* ke pribadi siswa, membutuhkan persiapan seperti strategi yang tepat dengan kondisi dan pengetahuan siswa agar tepat dalam melaksanakannya. Selain motivasi berprestasi siswa dalam belajar maka yang harus dikembangkan saelain itu adalah kreativitas belajar siswa. Menurut Sugiharto (2019: 22) kreativitas belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, sebagaimana bahwa kreativitas dapat mencerminkan pemikiran yang divergen dalam menyelesaikan tugas - tugas belajar, yaitu kemampuan berfikir yang dapat memberikan berbagai macam alternatif jawaban, terhadap tugas-tugas belajar yang dibebankan, sehingga dapat menghasilkan output yang terbaik. Menurut Mulyasa (2015: 164) Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas serta kreativitas pada peserta didik, melalui berbagai interaksi dan proses pembelajaran

Menurut Gunawan (2015: 41) Kreatifitas yang tinggi dan disertai rasa ingin tahu yang besar akan membuat seseorang gemar bereksplorasi. Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang yang dapat dibentuk dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Pada umumnya siswa yang mempunyai pemikiran kreatif yang ditunjukkan dengan kegemaran menemukan hal – hal baru dalam proses belajar baik untuk mengatasi kesukaran dalam belajar maupun menemukan cara – cara baru dalam belajar agar mudah untuk memahami materi, maka siswa tersebut cenderung akan memperoleh nilai yang baik. Menurut Kurniawan (2016: 167) Syarat utama untuk kreatif adalah cerdas dan pintar, anak harus rajin belajar sebab melalui belajarlh anak anak tidak hanya menemukan ide dan gagasan, tetapi juga mampu mengembangkannya untuk diolah dalam tahap selanjutnya

Dalam hal kreativitas siswa, masalah yang sering ditemui adalah kemalasan, tidak adanya gagasan baru, kekakuan atau ketidak lenturan dalam berfikir, kurangnya kemauan untuk berusaha mengaktualisasikan gagasan. malu dalam menyampaikan argumentasi sehingga menghambat perilaku kreatif. Oleh sebab itu kreativitas siswa perlu dibangun lagi. Perilaku yang demikian tersebut dikhawatirkan menjadi suatu kebiasaan.

Penelitian dari Ahmad, Shaharim, & Abdullah (2017 : 106) dengan judul *Teacher- Student Intraction, Learning Commite, Learning creativity and motivation*. Menyimpulkan bahwa Ada hubungan yang signifikan antara tingkat interaksi guru-siswa, kesesuaian lingkungan belajar, kreativitas dan motivasi. Selain itu, hasil analisis regresi berganda mengungkapkan bahwa antara tingkat interaksi guru-siswa dan kreativitas memberikan kontribusi yang signifikan dengan motivasi belajar

Penelitian Apriyanti & Sugandi (2019 :8) dengan judul “Kontribusi *Soft Skill* Terhadap Kesiapan Kerja Sesuai Keahlian Teknik Gambar Bangunan Sekolah Menengah Kejuruan” Faktor yang berpengaruh terhadap kesiapan kerja siswa adalah kreativitas belajar. Siswa yang mempunyai kreativitas akan lebih yakin dengan apa yang dilakukannya nanti. Karena dengan kreativitas suatu pekerjaan yang baru dikenalnya pun akan mudah dipelajari. Dengan tingginya kreativitas belajar siswa maka akan meningkatkan kemampuan *soft skill* nya

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dan di dukungan teori dan hasil penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Kompetensi *Soft Skills* ditinjau dari Motivasi Berprestasi dan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMK 1 Pedan Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, secara lebih lanjut permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berfokus pada pengembangan *hard skills* dan kurang memperhatikan pengembangan aspek *soft skills*.
2. Lulusan SMK lebih dominan dalam kompetensi bidang akademik (*hard skills*) sehingga *soft skills* kurang diperhatikan.
3. Motivasi berprestasi yang rendah dapat membuat siswa kesulitan dalam belajar
4. Kreativitas belajar yang masih rendah, rendahnya partisipasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Supaya masalah yang diteliti tidak meluas maka perlu diadakan pembatasan masalah. Batasan masalah sangat penting karena merupakan fokus penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kompetensi *soft skills* siswa meliputi ketrampilan berpikir secara kritis, ketrampilan berkomunikasi, ketrampilan beradaptasi, ketrampilan bekerja, etika, ketrampilan kepemimpinan
2. Motivasi berprestasi siswa dalam penelitian ini meliputi menunjukkan ketekunan dan tidak putus asa, menunjukkan aktivitas untuk berprestasi, memiliki harapan yang besar, dan lebih memilih tugas yang memiliki tingkat kesukaran.
3. Kreativitas belajar siswa dalam penelitian ini meliputi kelancaran dalam berpikir, keluwesan berpikir, keaslian berpikir, dan elaborasi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh motivasi berprestasi terhadap kompetensi *soft skills* pada siswa kelas X SMK N 1 Pedan Klaten tahun ajaran 2019/ 2020?
2. Adakah pengaruh kreativitas belajar terhadap kompetensi *soft skills* pada siswa kelas X SMK N 1 Pedan Klaten tahun ajaran 2019/ 2020?

3. Adakah pengaruh motivasi berprestasi dan kreativitas belajar terhadap kompetensi *soft skills* pada siswa kelas X SMK N 1 Pedan Klaten tahun ajaran 2019/ 2020?

E. Tujuan Penelitian

Di dalam suatu penelitian perlu ada tujuan dan fungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang diteliti, sehingga peneliti akan bekerja lebih terarah dalam melaksanakan penelitian. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh Motivasi Berprestasi terhadap kompetensi *soft skills* pada siswa kelas X SMK N 1 Pedan Klaten tahun ajaran 2019/ 2020
2. Untuk mengetahui pengaruh Kreativitas Belajar terhadap kompetensi *soft skills* pada siswa kelas X SMK N 1 Pedan Klaten tahun ajaran 2019/ 2020
3. Untuk mengetahui pengaruh motivasi berprestasi dan kreativitas belajar terhadap kompetensi *soft skills* pada siswa kelas X SMK N 1 Pedan Klaten tahun ajaran 2019/ 2020.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara teoritis

Sebagai upaya menawarkan inovasi baru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan pembelajaran berbasis masalah, sehingga pencapaian kompetensi *soft skills* pada siswa lebih optimal.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa, meningkatkan motivasi berprestasi dan kepercayaan diri terhadap kemampuan yang dimilikinya sehingga mengarahkan dirinya belajar dengan baik dan mencapai *soft skill* yang memuaskan

- b. Bagi sekolah, memberikan sumbangan pemikiran dan informasi untuk meningkatkan kreativitas belajar yang nantinya akan berdampak pada tumbuhnya *soft skills* siswa
- c. Bagi peneliti, agar menyempurnakan penelitian ini atau menambah faktor lain yang juga mendukung kompetensi *soft skills*, selain yang dibahas dalam penelitian ini sehingga penelitian ini menjadi lebih sempurna.