

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan kemajuan zaman saat ini merupakan suatu hal yang memang tidak dapat dihindari. Sama halnya dengan pendidikan di Indonesia yang terus mengalami perkembangan serta pemerintah mengupayakan adanya peningkatan mutu kualitas pendidikan. Seiring berjalannya waktu dan semakin pesatnya peningkatan kualitas intelektual dan kebutuhan manusia, pendidikan juga menjadi semakin kompleks, dan tentu saja hal tersebut membutuhkan suatu desain pendidikan yang tepat pula serta sesuai dengan situasi dan kondisinya.

Oleh karena itu, berbagai metode, model, teknik, strategi dan desain pembelajaran juga harus dikembangkan dan diciptakan untuk mengapresiasi adanya perubahan dan kerumitan permasalahan segi pendidikan yang terus berkembang. Itulah yang menjadi esensi dari pendidikan itu sendiri, yakni bagaimana cara untuk menciptakan sebuah kehidupan yang lebih baik dan dapat menyerap segala bentuk perkembangan zaman dengan tepat dan sesuai.

Pendidikan adalah sebuah rencana yang untuk membuat adanya perbuahan yang lebih baik. Sebagaimana dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” (Pasal 1 UU RI No. 20/2003).

Sedangkan sistem pendidikan Indonesia yang mampu membentuk karakter bangsa dan membangun jati diri siswa dirumuskan secara jelas dalam konstitusi negara kita. Pemerintah merumuskan pendidikan karakter

dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 3 bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan 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 bertanggungjawab.” (Pasal 3 UU RI No 20/2003).

Pendidikan seharusnya memperhatikan *soft skill* pula tidak hanya *hard skill* saja, namun masih cenderung lebih memperhatikan hal akademis saja dan bahkan dapat dikatakan bahwa lebih didominasi pada aspek *hard skill*. Sementara peningkatan aspek *soft skill* seperti mengembangkan kemampuan personal siswa dan kemampuan interpersonal baik dalam proses pembelajaran di sekolah maupun keterampilan belajar mandiri siswa masih kurang diperhatikan.

Dewasa ini proses pembelajaran di sekolah lebih mengarah pada aspek kognitif (keterampilan teknis) dan kurang memperhatikan keterampilan nonteknis siswa. Jika kita pahami bersama aspek kognitif sebenarnya dinilai masih kurang untuk menggambarkan kualitas seorang siswa. Sehingga muncul pendapat bahwa keterampilan *soft skill* siswa perlu dikembangkan demi mencapai keberhasilan siswa dalam menguasai mata pelajaran di sekolah.

Jika melihat realita di atas, pengembangan *soft skill* siswa dalam dunia pendidikan tentu menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting. Sekolah menjadi salah satu faktor yang menjadi penunjang kualitas bangsa dan negara, karena pada tatanan ini pendidikan diharapkan mampu membentuk karakter dan jati diri siswa yang nantinya akan diteruskan di jenjang pendidikan yang lebih tinggi agar mampu bersaing sesuai perkembangan zaman.

Sebagai seorang siswa dituntut untuk bisa menguasai mata pelajaran sekolah, maka dari itu siswa berkewajiban untuk mengembangkan potensi diri dan belajar. Keberhasilan proses belajar itu ditandai dengan prestasi belajar yang baik. Keberhasilan siswa dalam menguasai mata pelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah *soft skill* maupun

strategi belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Tujuan pendidikan nasional memberikan petunjuk bahwa bangsa Indonesia memiliki cita-cita mulia sebagai karakter dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, namun berbanding terbaik dengan realita praktek pendidikan.

Menurut Mudlofir (2011: 13) pendidikan di Indonesia cenderung berorientasi pada pendidikan berbasis *hard skills* (ketrampilan teknis) yang lebih banyak bertumpu pada *Intelligence Quotient (IQ)*, namun kurang mengembangkan kemampuan *Emotional Intelligence (EQ)*, dan *Spiritual Intelligence (SQ)*. Sedangkan hasil penelitian psikologi sosial dalam Elfindri, dkk (2011: 68) menunjukkan bahwa orang yang sukses dalam dunia kerja ditentukan oleh peranan ilmu sebesar 18%. Sisanya, 82% dijelaskan oleh keterampilan emosional, *soft skills* dan sejenisnya.

Siswa SMK Negeri 6 Surakarta diketahui dalam aspek *soft skill* masih perlu ditingkatkan. Contohnya penggunaan strategi belajar ceramah dalam proses pembelajaran masih kurang meningkatkan *soft skill* siswa. Siswa hanya melihat, mendengarkan, dan menulis, bahkan ada pula yang tidak sama sekali berkonsentrasi akan pembelajaran. Tidak ada interaksi siswa sehingga proses pembelajaran dikelas belum mampu mengembangkan *soft skill* siswa. Yang menjadi masalah utama adalah bagaimana mengisi aspek emosional dan seluruh aspek *soft skill* yang diperlukan bagi kehidupan seseorang.

Soft skill merupakan kecakapan dan keterampilan hidup yang tidak hanya untuk dirinya sendiri, melainkan untuk orang lain, alam, dan Tuhan. Dengan memiliki *soft skill* maka keterampilan seseorang dalam aspek lain juga akan terasa, seperti keterampilan berkomunikasi, berbahasa, emosional, spiritual, dan bermoral. Oleh karena itu, peningkatan *soft skill* individu dirasa sangat dibutuhkan bagi seorang siswa.

Apabila hal ini terpenuhi, maka kebutuhan para lulusan sekolah menengah kejuruan yang siap bekerja dengan orientasi terhadap produktivitas tinggi akan terpenuhi pula. Selain itu perbaikan karakter bangsa juga akan meningkat yang mana nantinya akan berpengaruh pada kesiapan para lulusan dalam menghadapi pasar bebas. Menurut Andi (2016) Ada 8 aspek *soft skills*

pada kebutuhan dunia kerja yaitu etika, kemampuan berfikir kritis, *motivation skills*, manajemen waktu, *communication skills*, kepemimpinan, kreatif, dan perencanaan karir.

Hal ini akan dicapai dengan adanya penerapan peningkatan *soft skill* dalam bangku sekolah dan belajar siswa. Sebagai siswa yang baik kita pun dituntut agar mengembangkan *soft skill* baik dari segi belajar dan strategi belajar yang kreatif. Tidak hanya untuk nilai tugas atau yang berhubungan dengan akademik saja, namun juga diperlukan dalam dunia kerja nantinya. Karena lulusan sekolah menengah kejuruan pun akan mencetak para lulusan yang siap bekerja, dengan *soft skill* kita mampu mengasah kemampuan kita pula.

Soft skill juga harus seimbang dengan *hard skill* agar menjadi manusia yang berkualitas. Di SMK Negeri 6 Surakarta khususnya jurusan akuntansi tentunya tidak hanya mempelajari *hard skill* saja, namun juga *soft skill* yang perlu diasah dalam proses pembelajaran, kita tidak hanya mempelajari bagaimana perekonomian disuatu perusahaan saja melainkan juga harus mampu melakukan kerja kelompok yang secara tidak langsung melalui kegiatan tersebut siswa dapat mengembangkan *soft skill* belajar dengan cara belajar berkomunikasi dengan baik dalam menyampaikan penjelasan di depan teman-temannya dan berinteraksi dengan masing-masing anggota kelompoknya. Hal ini juga akan memperlihatkan bagaimana *soft skill* dari setiap masing-masing individu siswa.

Siswa akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta tentunya membutuhkan adanya pengembangan *soft skill* dan bukan hanya pada dimensi *hard skill*. Menurut Widiarto, dkk (2012) menjelaskan bahwa profil tenaga kerja yang dibutuhkan pasar adalah yang kuat pada aspek *soft skills* dan *hard skills*. Karena pada kenyataannya lulusan Sekolah Menengah Kejuruan yang mencetak lulusan siap kerja pastinya membutuhkan kemampuan *soft skill* agar mampu bersaing dipasar bebas. Peluang pekerjaan yang tersedia baik dalam ranah pendidikan maupun non-pendidikan sangat terbuka lebar, tinggal bagaimana seorang siswa mampu mendalami dan mengoptimalkan kualitas

dirinya dengan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang dimiliki untuk mencapai tujuan dunia kerja.

Mengingat sangat pentingnya *soft skill* belajar dalam upaya membentuk karakter siswa maka perlu adanya upaya pengembangan pembelajaran yang nantinya dapat mengoptimalkan kemampuan berinteraksi antar sesama, berfikir, *problem solving*, kerja sama, serta keterampilan kepemimpinan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*SOFT SKILL* BELAJAR YANG KREATIF PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 6 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2019/ 2020”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan permasalahan yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana *soft skills* belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2019/ 2020 dalam Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Lanjutan pada materi hitungan?
2. Bagaimana *soft skills* belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2019/ 2020 dalam Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Lanjutan pada materi hafalan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana *soft skills* belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2019/ 2020 dalam Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Lanjutan pada materi hitungan.

2. Untuk mendeskripsikan bagaimana *soft skills* belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2019/ 2020 dalam Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Lanjutan pada materi hafalan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi pada penelitian dibidang pendidikan.
 - b. Menambah teori terutama perihal *soft skill* belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, untuk mengetahui kemampuan belajar dan menguasai mata pelajaran sekolah dan mengembangkan *soft skill* belajar individu.
 - b. Bagi guru, membantu sebagai bahan masukan dalam evaluasi pengajaran yang mengarah pada *soft skill* belajar siswa dan kreativitas belajar masing-masing siswa.
 - c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.