

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan tujuan tersebut maka setiap pembelajaran diharapkan semua siswa dapat menguasai ilmu yang dipelajari dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan di Indonesia masih terfokus pada pengembangan kecerdasan siswa pada aspek kognitif (keterampilan teknis), tanpa memikirkan perlunya aspek non-teknis pada siswa. Dalam proses pembelajaran kita dapat sejenak memikirkan secara mendalam aspek kognitif dinilai sangat kurang dalam menggambarkan kualitas siswa. Berdasarkan hal tersebut memunculkan argumen keterampilan *soft skill* dan cara pembelajaran siswa perlu dikembangkan secara kreatif demi keberhasilan siswa siswi dalam menguasai materi-materi di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Fizah, S.Miswadi, Haryani (2013) *Soft skill* merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan, karena pada dasarnya setiap orang sudah memiliki keterampilan ini, namun tidak semua orang mampu menggunakan kemampuan ini dengan efektif.

Pada penelitian ini memfokuskan pembelajaran yang terjadi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 15 menjelaskan bahwa Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Penggunaan metode pembelajaran secara kreatif sangatlah sesuai diterapkan bagi siswa siswi SMK demi mengasah dan meingkatkan *soft skill* para tenaga didik dalam mengembangkan keahlian mengajarnya. Selain itu proses pembelajaran di SMK selalu disesuaikan dengan kebutuhan industri karena memang lulusan SMK akan terjun di dunia industri sehingga pembelajaran SMK lebih mengutamakan *skill* atau keterampilan yang harus dimiliki oleh semua siswa.

Kepala BPS Suryamin menjelaskan belum adanya *link and match* antara pendidikan kejuruan dengan industri menjadi penyebab lulusan SMK menjadi paling banyak menganggur, Suryowati (2014). Lulusan SMK seharusnya langsung dapat bekerja karena memiliki keahlian sesuai kompetensi keahlian yang dibutuhkan, namun pada kondisi nyata lapangan menunjukkan bahwa terjadi ketidaksesuaian antara perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di sekolah dengan dunia industri sehingga ilmu yang dipelajari oleh peserta didik SMK tidak sinkron dengan tuntutan dunia industri.

Permasalahan ini menunjukkan ketidak seimbangan antara kenyataan dengan tujuan pendidikan SMK undang-undang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003. Hal ini serupa diperlukan sebagai pelengkap kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, namun dari aspek inilah muncul permasalahan baru yakni guru belum mampu menampakkan secara optimal dalam proses pembelajaran *soft skill* seperti menumbuhkan rasa tanggungjawab dan disiplin. Guru lebih memusatkan perhatian pada pengembangan kemampuan untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga semakin berkurangnya perhatian terhadap pembelajaran *soft skill* secara kreatif yang berdampak pada rendahnya *soft skill* bagi lulusan, Tim Pakar Yayasan Jati Diri Bangsa (2011).

Pembelajaran kreatif ini selain mengajarkan dan memudahkan peserta didik untuk memperoleh kompetensi yang diajarkan, *soft skill* juga sebagai pendamping kompetensi yang diajarkan karena *soft skill* menjadi peranan penting seseorang dalam bekerja. Pembelajaran *soft skill* secara kreatif akan membentuk peserta didik menjadi tenaga kerja dengan kualitas kompetensi

yang baik dan sesuai dengan kebutuhan industri untuk menghadapi persaingan sekarang dan masa datang. Budi sutrisno (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *soft skill* dikembangkan tidak seharusnya melalui satu mata pelajaran, melainkan diintegrasikan disetiap mata pelajaran. Apabila atribut *soft skill* yang akan dikembangkan adalah komunikasi lisan, maka proses pembelajaran yang menggunakan presentasi, diskusi, diskusi kelompok menjadi perlu dilakukan. Namun apabila kerjasama yang akan difokuskan maka penugasan berkelompok perlu dilakukan.

Penanaman *soft skill* dengan pembelajaran secara kreatif diharapkan mampu untuk menggambarkan *skill* peserta didik selama menjalani proses pembelajaran. Serta adanya tingkat kreativitas kemampuan guru dalam proses pembelajaran dan lembaga pendidik dapat diterapkan dengan baik dan maksimal melalui *soft skill* pembelajaran kreatif bagi peserta didik. Selain itu saat proses pembelajaran para siswa juga kerap merasa kesulitan dan jenuh disaat mereka tidak memahami/bingung menerima materi, ketika siswa merasa bahwa materi maupun soal yang diberikan terlalu sulit siswa selalu merasa kesulitan dan jenuh. Berdasarkan masalah tersebut guru-guru seharusnya dapat memberikan solusi dengan cara mengubah metode pembelajaran yang lebih kreatif pada siswa. Maka dengan adanya *soft skill* pembelajaran kreatif yang diterapkan oleh guru pada siswa dapat memudahkan siswa dalam menerima/memperhatikan materi disaat proses pembelajaran berlangsung.

SMK Wijaya Kusuma merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berbasis bisnis manajemen. Selain jurusan Ekonomi-Akuntansi SMK ini juga terdapat jurusan praktek tata busana, praktek tata rias, dan praktek bahasa inggris. Dalam kasus yang sering terjadi yakni pembelajaran yang dilakukan di SMA maupun SMK masih terbelang sama yaitu menggunakan metode konvensional (ceramah, diskusi, dan tanya jawab) sehingga siswa terkesan kesulitan/bosan pada beberapa mata pelajaran tertentu. Pada SMK Wijaya Kusuma terjadilah hal yang demikian masih banyak tenaga pendidik yang menerapkan metode pembelajaran yang konvensional, sementara bagi

siswa kejuruan metode seperti itu sangatlah kurang efektif dikarenakan siswa seharusnya lebih aktif dalam praktek melakukan tindakan. Oleh sebab itu guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan kreatif agar siswa lebih bersemangat lagi dalam melakukan kegiatan pembelajaran, maka dapat mengurangi tingkat kesulitan maupun kejenuhan sehingga siswa lebih konsentrasi dalam belajar dan lulusannya dapat melanjutkan bekerja sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Berdasarkan uraian diatas mendorong peneliti untuk mengangkat permasalahan diatas dengan judul “SOFT SKILL PEMBELAJARAN KREATIF SISWA SMK WIJAYA KUSUMA SURAKARATA TAHUN AJARAN 2020/2021”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana deskripsi *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021.
2. Faktor apa saja yang menghambat dan mendukung *soft skill* pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021.
3. Upaya apa yang dilakukan untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam *soft skill* pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Memberikan deskripsi dan gambaran tentang *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021.
2. Faktor Penghambat dan pendukung dalam *soft skill* pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021.

3. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan-hambatan penerapan *soft skill* pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan kontribusi referensi mengenai *soft skill* dalam peningkatan pembelajaran secara kreatif bagi siswa.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembandingan, pengembangan maupun pedoman bagi penelitian dimasa yang akan datang di bidang dan permasalahan yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi dan referensi guna memberikan peningkatan dalam metode pembelajaran yang tidak monoton dan lebih bervariasi bagi siswa.
 - b. Bagi Siswa

Sebagai masukan bagi siswa agar tidak merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama saat pembelajaran praktek kejuruan bagi siswa SMK.
 - c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, serta diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bahan masukan atau referensi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang serupa dengan variable yang berbeda.