

**SOFT SKILL PEMBELAJARAN KREATIF SISWA SMK  
WIJAYA KUSUMA SURAKARTA TAHUN  
AJARAN 2020/2021**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I  
Pada Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :**

**FRIDELA AZARIA**

**A210160196**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SOFT SKILL PEMBELAJARAN KREATIF SISWA SMK WIJAYA  
KUSUMA SURAKARTA TAHUN AJARAN 2020/2021**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh :

**FRIDELA AZARIA**

**A210160196**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



**Sabar Narimo, M.M., M.Pd**

**NIK : 0625087001**

HALAMAN PENGESAHAN

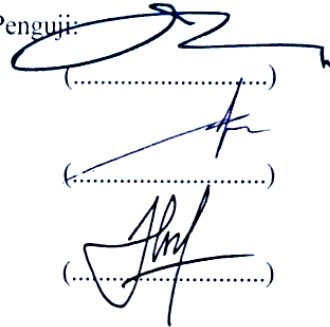
SOFT SKILL PEMBELAJARAN KREATIF SISWA SMK WIJAYA  
KUSUMA SURAKARTA TAHUN AJARAN 2020/2021

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:  
FRIDELA AZARIA  
A210160196

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada hari Rabu, 28 Oktober 2020  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Dr. Sabar Narimo, M.M.,M.Pd.  
(Ketua Dewan Penguji)
2. M. Fahmi Johan Syah, M.Pd.  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Suranto, S.Pd.,M.Pd.  
(Anggota II Dewan Penguji)



(.....)  
(.....)  
(.....)

Surakarta, 28 Oktober 2020

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



**(Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M. Hum.)**

NIDN. 0028046501

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dilaam naskah dan disebutkan daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 26 Oktober 2020

Penulis



**FRIDELA AZARIA**

**A210160196**

## **SOFT SKILL PEMBELAJARAN KREATIF SISWA SMK WIJAYA KUSUMA SURAKARTA TAHUN AJARAN 2020/2021**

### **Abstrak**

Tujuan penelitian untuk (1) Mendeskripsikan *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021. (2) Faktor penghambat dan faktor pendukung *soft skill* pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021. (3) Upaya mengatasi hambatan dalam *soft skill* pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, pengambilan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) *Soft skill* pada siswa ditunjukkan dengan keterampilan berkomunikasi meliputi keberanian bertanya, mengutarakan pendapat dengan kritis, memberikan usulan dalam meningkatkan metode pembelajaran kreatif. (2) Faktor penghambat dan pendukung meliputi kesulitan pemahaman dan kejenuhan siswa. Tingginya minat belajar siswa dan metode pembelajaran kreatif pada mata pelajaran akuntansi dasar. (3) Solusi yang dilakukan guru dan siswa yaitu penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran, pemberian *reward*, memberikan metode *games/kuis* secara kreatif dan inovatif. Menanyakan materi yang kurang paham, lebih teliti dalam mengerjakan soal, melakukan pendinginan pikiran dengan peregangan/menonton video motivasi. *Soft skill* dalam pembelajaran kreatif membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi didepan banyak orang, mengasah pemikiran kritis dalam berdiskusi, siswa berani memberikan pendapat/usulan pada guru mengenai metode pembelajaran kreatif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Soft Skill*, Pembelajaran Kreatif.

### **Abstract**

The research objectives were to (1) Describe soft skills in creative learning for students of SMK Wijaya Kusuma Surakarta for the 2020/2021 academic year. (2) Inhibiting factors and supporting factors for the soft skills of creative learning for students of SMK Wijaya Kusuma Surakarta for the 2020/2021 school year. (3) Efforts to overcome obstacles in the soft skills of creative learning for students of SMK Wijaya Kusuma Surakarta for the 2020/2021 school year. This research is a qualitative research with an ethnographic approach. The data collection methods used in this study were interviews and documentation. The validity of the data in this study used triangulation of sources. Data analysis techniques used data reduction, data presentation, conclusion / verification. The results showed that (1) Soft skills in students are shown by communication skills including the courage to ask questions, express opinions critically, provide suggestions for improving creative learning methods. (2) Difficulty understanding and student saturation. The high interest in student learning and creative learning methods in basic accounting subjects. (3) The solutions made by teachers and students are the use /

utilization of instructional media, giving rewards, providing creative and innovative games / quiz methods. Ask questions that do not understand, be more thorough in working on questions, cool down by stretching / watching motivational videos. Soft skills in creative learning help increase students' self-confidence in communicating in front of many people, hone critical thinking in discussions, and students dare to give opinions / suggestions to teachers regarding creative learning methods in the learning process.

**Keywords: Soft Skills, Creative Learning.**

## **1. PENDAHULUAN**

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 bertaqwa 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 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 siswadalam 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 meningkatkan *soft skill* para tenaga didik dalam mengembangkan keahlian mengajarnya. Selain itu proses pembelajaran SMK selalu disesuaikan dengan kebutuhan industri karena memang lulusan SMK akan terjun di dunia industri sehingga lebih mengutamakan *skill* yang harus dimiliki oleh semua siswa.

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.

SMK Wijaya Kusuma merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berbasis bisnis manajemen, dalam kasus yang sering terjadi yakni pembelajaran yang dilakukan di SMA maupun di SMK masih terbilang sama yaitu menggunakan metode konvensional, sehingga siswa terkesan kesulitan dan bosan pada beberapa mata pelajaran tertentu. Pada SMK Wijaya Kusuma terjadilah hal demikian masih banyak tenaga pendidik yang menerapkan metode pembelajaran konvensional, sementara bagi siswa kejuruan metode seperti itu kurang efektif dikarenakan siswa seharusnya lebih aktif dalam melakukan praktek tindakan. Oleh sebab itu guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang variatif dan kreatif agar siswa bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajara, mengurangi tingkat kesulitan atau kejenuhan

sehingga siswa lebih konsentrasi dalam belajar, selain itu peningkatan kualitas dalam pendidikan tentu membutuhkan perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang aktif dan kreatif memotivasi siswa dan melakukan evaluasi untuk mencapai kompetensi kelulusan yang diharapkan (Joko Suwandi, 2017)

Berdasarkan uraian tersebut tujuan penelitian ini untuk (1) Bagaimana deskripsi *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021. (2) Faktor penghambat dan faktor pendukung *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021. (3) Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi hambatan *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma tahun ajaran 2020/2021.

## **2. METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif pendekatan Etnografi, penelitian kualitatif yang meneliti kearifan suatu kelompok/masyarakat pendidikan, dilaksanakan secara ilmiah dan menafsirkan pola budaya suatu kelompok tersebut dalam hal struktur, hubungan antar struktur, nilai-nilai, perilaku, kepercayaan, bahasa, dan pandangan yang dianut bersama.

Penelitian dilakukan tanggal 11-14 September 2020. Di SMK Wijaya Kusuma Surakarta yang terletak di Jalan pleret raya, sumber kecamatan banjarsari, kota surakarta, jawa tengah. Kode pos 57138. Data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu siswa kelas XI Akuntansi sebanyak 8 orang dan 2 orang guru mata pelajaran Akuntansi Dasar. Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Wawancara, Dokumentasi. Keabsahan data dengan menggunakan Trianggulasi Sumber, Konfirmasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Reduksi Data, Penyajian Data, Pengambilan Kesimpulan/verifikasi.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang dilakukan tanggal 11-14 September 2020 menunjukkan



deskripsi *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa, faktor penghambat dan faktor pendukung *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa, reaksi yang ditimbulkan siswa saat tidak memahami materi, upaya untuk mengatasi hambatan yang dilakukan guru pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Wijaya Kusuma Surakarta.

### **3.1 *Soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa pada mata pelajaran Akuntansi dasar.**

Kemampuan *soft skill* pada siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta dalam pembelajaran kreatif sudah berkembang dan terasah dengan baik, dapat ditunjukkan melalui *skill* berkomunikasi diantaranya siswa memiliki keberanian dalam bertanya, mengutarakan pendapat dan memberikan usulan peningkatan metode pembelajaran pada guru. Bagi siswa SMK kemampuan berkomunikasi memang jauh dibandingkan dengan siswa SMA karena mereka lebih fokus dalam pembelajaran praktek dibandingkan dengan metode konvensional pada umumnya jadi dalam mengasah *skill* berkomunikasi cukup kurang, namun murid-murid disini telah mengasah cara berkomunikasi mereka dengan baik guna kelacaran dalam pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah.

Mengacu pada penelitian sebelumnya mengenai aspek komunikasi efektif terdiri dari komunikator, komunikan, media. Karena selain tiga aspek tersebut semuanya sudah mengacu pada kurikulum yang berlaku baik berupa pesan/materi pelajaran atau efek komunikasi yang biasanya berupa nilai prestasi belajar (Handayani, 2011). Secara tidak langsung keterampilan komunikasi mempengaruhi tingkat kepercayaan diri dan dukungan sosial yang kemudian dilanjutkan pengaruhnya ke kesuksesan. Jadi kuncinya adalah bagaimana bisa meletakkan diri di berbagai situasi, dimana kita tahu kapan harus berbicara lebih sopan atau lebih santai, bisa membaca situasi yang tepat untuk beropini dan kemampuan untuk menjadi pendengar yang baik. Hal ini selaras dengan penelitian yang relevan mengenai definisi *soft skill* merupakan kemampuan dan keterampilan dalam hal berkomunikasi, emosi, bahasa, berkelompok, etika yang baik dan moral yang baik (Titik

Asmawati, 2018).

Dapat disimpulkan *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. Menurut penelitian sebelumnya menjelaskan *soft skill* yang paling penting yaitu dalam berkomunikasi. Kemampuan khusus yang dapat meningkatkan kinerja seseorang dan prospek karir membuat percaya diri untuk bekerja dilingkungan yang berorientasi sebagai hal yang kritis menjadikan lulusan yang kompetitif di dunia ekonomi yang akan datang (Suranto, 2018).

### **3.2 Faktor penghambat dari *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar.**

#### **3.2.1 Kesulitan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar.**

Pemahaman materi yang diterima siswa saat proses pembelajaran masih terbilang rendah, dikarenakan kesulitan dalam menghafal unsur-unsur laporan keuangan, menggolongkan akun-akun, dan memmbedakan jenis akun riil dan nominal. Para siswa dituntut untuk menghafal dan mengerti konsep dasar dalam akuntansi demi kelancaran dalam mengerjakan pembukuan yang akan mereka lakukan saat ujian. Jadi kunci utama harus dapat memahami konsep dasar terlebih dahulu baru melakukan penjurnalan dan menganalisis laporan keuangan dengan baik.

Tabel 1 Kesulitan pemahaman siswa pada materi akuntansi dasar

Aspek Pertanyaan	Informan	Jawaban
Bagaimana pemahaman siswa pada materi	Ivanda	Kurang memahami materi karena terlalu sulit untuk dicerna dan menghafalkan unsur-unsur akuntansi
	Lia	Kadang paham, namun akhir-akhir ini saya merasa kesulitan mengerjakan soal
	Selvi	Kurang memahami, karena sulit menggolongkan akun-akun

Tara	Kurang mamahami, karena bingung membedakan mana akun riil dan nominal
Vina	Tidak begitu memahami, sulit untuk menentukan unsur dalam pelaporan dan apa langkah berikutnya dalam menulis pelaporan keuangan

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kesulitan pemahaman siswa kebanyakan dikarenakan oleh sulitnya mencerna dan menangkap materi mengenai unsur-unsur dalam pelaporan keuangan dan kesulitan dalam mengerjakan tugas/soal. Maka kembali pada siswa dimana ketika mereka merasa kurang memahami materi seharusnya dapat bertanya kembali dan membaca kembali materi yang telah diterangkan oleh guru. Pemahaman sendiri merupakan kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan, kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang relevan pemahaman tidak hanya sekedar tahu tapi juga menghendaki subjek belajar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang dipahami (Sudjana, 2016). Dapat dilihat dari kegiatan siswa saat guru menerangkan/menjelaskan materi terdapat siswa yang paham akan materi namun juga terdapat siswa yang kurang paham terhadap materi yang diberikan oleh guru.

### 3.2.2 Kejenuhan belajar pada mata pelajaran akuntansi dasar.

Kejenuhan belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan siswa saat belajar dikelas mereka sering sekali merasakan waktu belajar terlalu lama, kelelahan fisik, kelelahan mental dan emosional serta beberapa konflik yang terkadang terjadi yang membuat mereka menjadi malas dalam memperhatikan/mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Kejenuhan belajar siswa pada materi akuntansi dasar

Aspek Pertanyaan	Informan	Jawaban
Apa penyebab kejenuhan saat belajar	Melati	Telalu fokus belajar cepat merasa bosan/jenuh
	Febrila	Pikiran terlalu capek dan penat akan menyebabkan jenuh saat

---

	belajar
Alisa	Badan terlalu capek dan pikiran stress, penyebab utama kejenuhan
Tara	Pikiran terlalu fokus mendalami materi lama-lama akan pusing dan jenuh
Vina	Materi memerlukan ketelitian jika terlalu fokus akan stress dan bosan

---

Terjadinya kejenuhan belajar dari siswa memberikan dampak yang merugikan bagi siswa sendiri misalnya jadi malas mendengarkan/memperhatikan guru menerangkan sehingga tidak dapat mengerjakan soal dan tugas, lalu tertinggal materi dengan teman lainnya sehingga harus mengulang kembali pada pertemuan berikutnya. Hal tersebut juga diperkuat menurut penelitian yang relevan yaitu beberapa faktor kejenuhan belajar diantaranya cara atau metode belajar yang tidak bervariasi, belajar hanya di tempat tertentu, suasana belajar yang tidak berubah-ubah, kurang aktivitas rekreasi atau hiburan, adanya ketegangan mental kuat dan berlarut-larut pada saat belajar (Hakim, 2015). Selain itu juga dikarenakan terlalu banyak dan sulitnya soal yang diberikan guru pada siswa, kurang jelasnya guru saat menerangkan materi, serta penggunaan metode-metode mengajar/pembelajaran yang terlalu monoton dan kurang kreatif sehingga membuat siswa makin jenuh dan bosan.

Dapat disimpulkan faktor penghambat dari *soft skill* dalam pembelajaran kreatif pada mata pelajaran akuntansi dasar adalah bergantung dari pemahaman materi yang diterima siswa saat proses pembelajaran masih terbilang rendah, maka kembali pada siswa dimana ketika mereka merasa kurang memahami materi seharusnya dapat bertanya kembali dan membaca kembali materi yang telah diterangkan oleh guru. dan kejenuhan belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan siswa saat belajar dikelas mereka sering sekali merasakan waktu belajar terlalu lama, lingkungan belajar yang kurang nyaman, serta beberapa konflik yang terkadang terjadi hal tersebut seseau

dengan penelitian yang revelan siswa yang lebih lama belajar lebih rentan mengalami kejenuhan daripada siswa yang masih baru (Uludag yaratan, 2010) jika dari kedua faktor ini dapat diatasi dengan baik maka proses pembelajaran pasti berjalan dengan baik dan tidak ada siswa yang merasa kesusahan maupun tertinggal oleh materi-materi pelajaran selanjutnya.

### **3.3 Faktor pendukung dari *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar.**

#### **3.3.1 Faktor yang pertama adalah tingginya minat belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar.**

Minat belajar siswa tumbuh dengan sendirinya sejak awal, mereka menyukai belajar akuntansi karena telah memiliki minat yang cukup tinggi pada mata pelajaran tersebut sehingga seiring berjalannya waktu para siswa semakin giat dalam belajar. Hal ini dapat ditunjukkan dengan minat awal mereka ingin belajar akuntansi lebih mendalam, mengetahui apa saja lembaga-lembaga keuangan negara, serta bagaimana cara mengatur keuangan dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara para siswa dirasa cukup banyak berminat pada materi yang disampaikan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesuksesan dalam mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian dalam memahami materi pembelajaran.

Tabel 3. Minat belajar siswa pada materi akuntansi dasar.

Aspek Pertanyaan	Informan	Jawaban
Minat belajar siswa pada materi akuntansi dasar	Alisa	Sangat berminat, sejak SMP sudah suka akuntansi
	Vina	Berminat sejak dulu SMP sudah tertarik untuk mempelajari akuntansi
	Selvi	Sangat bernimat, karena rencana awal ingin mengambil jurusan akuntansi
	Febrila	Berminat sejak awal ingin belajar akuntansi

Melati	Sangat berminat, karena ingin tau lebih tentang lembaga-lembaga keuangan
--------	--

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada materi akuntansi dasar kebanyakan dari awal ingin mengambil jurusan akuntansi bahkan adanya yang merencanakan dari SMP dan ingin mempelajari lebih mendalam bagaimana lembaga-lembaga keuangan negara. Hal tersebut seseuai dengan penelitian yang relevan yakni minat berarti dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan mendatangkan kepuasan dalam dirinya, Susanto (2013). Maka dapat dikatakan jika seseorang atau siswa menaruh minat untuk belajar yang cukup tinggi maka terdapat suatu motif yang menyebabkan secara aktif dengan hal yang menarik perhatiannya.

### 3.3.2 Faktor yang kedua adalah metode pembelajaran kreatif pada mata pelajaran akuntansi dasar.

Dalam kesuksesan pada proses pembelajaran maka perlu adanya peningkatan dalam penerapan metode-metode pembelajaran. Memang guru-guru disana telah menerapkan metode kreatif sebelumnya meliputi menampilkan video motivasi/*powerpoint* materi yang lebih ringkas sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi, dan memutar video-video tentang sejarah akuntansi hingga dampak dari pengelolaan uang yang tidak baik. Namun bagi siswa dirasa belum cukup sehingga memunculkan usulan yang cukup membangun dalam menerapkan metode kreatif diantaranya metode pembelajaran berupa studi kasus mengenai korupsi, kredit macet, dan lembaga-lembaga keuangan lainnya. Lalu games atau kuis tentang lembaga-lembaga keuangan/kasus yang diberikan oleh guru dengan cara berebutan menjawab guna mengasah *skill* berfikir kritis, berdebat, dan percaya diri dalam berkomunikasi.

Pada pembelajaran sekarang menggunakan kurikulum 13 (K13) yang menganjurkan para siswa untuk lebih aktif secara mandiri dan guru-guru hanyalah sebagai pendamping jadi ketika siswa dirasa mereka memiliki kesulitan mereka harus lebih tanggap untuk meminta bantuan pada guru atau teman demi kelancaran proses pembelajaran dan siswa juga sudah bisa mempresentasikan hasil diskusi berupa study kasus atau materi pelajaran di depan kelas demi mengasah keterampilan berkomunikasi dan diskusi tanya jawab. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang relevan yaitu kurikulum yang berbasis kompetensi yang merupakan konsep kurikulum yang menitik beratkan pada pengembangan karakter dan kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas dengan ketentuan standar tertentu sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh siswa seperti penguasaan terhadap kompetensi, materi tertentu (Ayu Yuliana Heri, 2017).

Dari hasil wawancara siswa terdapat pemberian metode-metode pembelajaran kreatif sehingga mempengaruhi kualitas belajar siswa, dengan adanya metode yang kreatif dan inovatif siswa lebih paham dan mengurangi kejenuhan saat menerima materi. Maka pemberian metode kreatif seperti ini efektif dalam kelancaran siswa menerima materi dan memahami pelajaran disekolah.

### **3.4 Upaya untuk mengatasi hambatan *soft skill* dalam pembelajaran kreatif siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar.**

Dari hasil wawancara diperoleh bahwa upaya untuk mengatasi hambatan yang dilakukan oleh guru pada siswa melalui *soft skill* dalam pembelajaran kreatif adalah dengan adanya:

- 1) Adanya media-media pembelajaran yang mendukung dan lengkap agar siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, misalnya di lab Akuntansi terdapat komputer yang lengkap sesuai dengan jumlah siswa.
- 2) Pemberian *reward* agar siswa lebih berupaya dengan mandiri dalam memecahkan soal dan tugas yang diberikan sehingga dapat

menumbuhkan *skill* kreatif dalam hal berfikir kritis pada diri siswa masing-masing.

- 3) Adanya metode pembelajaran berupa games atau kuis, jadi siswa harus berlomba-lomba dapat menjawab dengan benar dan tepat sehingga mendapat nilai tambahan pada mata pelajaran tertentu.
- 4) Membuat kelompok belajar sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan guru, namun ada yang berdeda jika ada kelompok yang tidak dapat memecahkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan akan diberi hukuman dengan menghibur teman-teman lainnya melaui bernyanyi dan menari didepan kelas.
- 5) Adanya pemutara video motivasi dan pembelajaran dengan penjabaran materi lebih mudah dipahami, misalnya video/artikel kasus korupsi, kasus rekayasa laporan keuangan, kasus kredit macet dan lain sebagainya. Sehingga siswa dapat langsung mengerti bagaimana gambaran studi kasus dalam akuntansi yang banyak diberitakan di tv dan media sosial.

Selain upaya dari guru juga terdapat upaya untuk mengatasi hambatan yang dilakukan oleh siswa melalui *soft skill* dalam pembelajaran kreatif adalah lebih teliti dalam menghitung dan mengerjakan tugas, dapat menanyakan kembali materi yang dirasa kurang paham pada guru, melakukan pendinginan pikiran dengan peregang/menonton video motivasi. Hal diatas sesuai dengan penelitian sebelumnya yakni menerangkan keberhasilan belajar peserta didik nampak dalam seberapa besar perubahan perilaku yang dapat dicapainya melalui belajar. Artinya, seseorang dikatakan berhasil dalam belajar jika menunjukkan perubahan-perubahan dalam perilakunya setelah belajar, Joko Saptono (2016).

Dapat disimpulkan bahwa upaya untuk mengatasi hambatan adalah dengan penggunaan dan pemanfaatan media-media pembelajaran, pemberian *reward*, metode pembelajaran berupa *games* dan kuis, pembentukan kelompok belajar yang aktif dan kritis, pemutaran video



pembelajaran berdasarkan studi kasus yang kerap terjadi di masyarakat maupun pemerintahan. Dengan adanya metode pembelajaran kreatif dapat mengatasi masalah yang terjadi pada siswa sehingga membangun semangat belajar siswa kembali dalam mengikuti prose pembelajaran.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tentang *soft skill* pembelajaran kreatif siswa SMK Wijaya Kusuma Surakarta tahun ajaran 2020/2021 telah tercapai, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

- 1) *Soft skill* yang diperoleh disini adalah meningkatnya keterampilan berkomunikasi siswa mulai dari cara berdiskusi, lebih percaya diri dalam memberikan pendapat yang kritis dan membangun, serta berani memberikan usulan bagaimana meningkatkan metode pembelajaran lebih kreatif demi mengatasi hambatan yang terjadi pada proses pembelajaran akuntansi dasar. Selain itu metode pembelajaran kreatif bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan guru dalam membimbing siswanya serta mengatasi masalah-masalah belajar yang sering dialami oleh para siswa ketika mereka merasa kesulitan, kejenuhan dan kurang memahami materi yang diajarkan saat proses pembelajaran.
- 2) Terdapat faktor penghambat meliputi kesulitan pemahaman siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar, kejenuhan pada mata pelajaran akuntansi dasar. Faktor pendukung meliputi tingginya minat belajar pada mata pelajaran akuntansi dasar, metode pembelajaran kreatif pada mata pelajaran akuntansi dasar. dengan adanya metode yang kreatif dan inovatif siswa lebih paham dan mengurangi kejenuhan saat menerima materi. Maka pemberian metode kreatif seperti ini efektif dalam kelancaran siswa menerima materi dan memahami pelajaran disekolah.
- 3) Upaya untuk mengatasi hambatan yang dilakukan adalah dengan penggunaan dan pemanfaatan media-media pembelajaran, pemberian *reward*, metode pembelajaran berupa *games* dan kuis, pembentukan

kelompok belajar yang aktif dan kritis, pemutaran video pembelajaran berdasarkan studi kasus yang kerap terjadi di masyarakat maupun pemerintahan. upaya untuk mengatasi hambatan yang dilakukan oleh siswa melalui *soft skill* dalam pembelajaran kreatif adalah lebih teliti dalam mengerjakan soal dan tugas, dapat menanyakan kembali materi yang dirasa kurang paham pada guru, melakukan pendinginan pikiran dengan peregangan/menonton video motivasi. Dengan adanya metode pembelajaran kreatif dapat mengatasi masalah yang terjadi pada siswa sehingga membangun semangat belajar siswa dalam mengikuti prose pembelajaran di sekolah.

Dalam penerapan *soft skill* dalam pembelajaran kreatif pada siswa dan guru memiliki manfaat yang sangat membantu dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengasah *skill* terutama rasa percaya diri dalam berkomunikasi dan mengutarakan pendapat serta usulan yang membangun guna kelancaran proses pembelajaran serta guru dapat mengasah *skill* mengajar dan memberikan metode-metode pembelajaran yang inovatif/kreatif dalam mengatasi hambatan yang sering terjadi pada siswa ketika proses pembelajaran.

Pelatihan *soft skill* yang terintegrasi langsung dengan proses dengan proses pembelajaran akan menghasilkan lulusan-lulusan yang sukses dan akan meningkatkan permintaan ekonomi secara global atau dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih baik dan lebih berkembang sehingga dapat mempengaruhi kualitas hidup mereka terhadap dunia kerja.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmawati, Titik. (2018). *Kontribusi KKN dalam pengembangan soft skill mahasiswa*. Jurnal Seminar nasional pendidikan. 2018.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana Pradana Media Group.
- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Faizah., Miswadi, S., Haryani. (2013). *Pengembangan perangkat Pembelajaran Berbasis masalah untuk meningkatkan soft skill dan pemahaman konsep.*Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, JPII 2 (2), 120-128.
- Hakim, Thursan. (2015). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Handayani, Tutut. (2011). *Membangun Komunikasi Efektif Untuk Meningkatkan Kualitas Dalam Proses Belajar Mengajar*. TA'DIB. Vol.XVI. No. 02. Edisi November 2011.
- Rahmawati, Yuliana Heri. (2017). *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII PK 4 Mtsn 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Pendidikan.
- Saptono, Joko. (2016). *Motivasi Dan Keberhasilan Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Agama Kritek Regula Fidei. Vol. 1 No. 1.
- Sutrisno, Budi. (2016). *Pembelajaran Model Profil Keterampilan Soft Skill Pada SMK Bidang Ekonomi Di Surakarta (Kajian Aspek Apa; Mengapa; dan Bagaimana)*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 26(2), 1412-383.
- Suwandi, Joko. (2017). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Keirausahaan Kelas XI PM 2 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. Vol: 1. 2017.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT REMAJA ROSDARYA.
- Suranto. (2018). *Pengalaman berorganisasi dalam membentuk soft skill mahasiswa*. Jurnal pendidikan dan ilmu sosial. Vol: 28.No.1.2018.
- Uludag, O. & Yaratan, H. (2010). *The Effect Of Burnout On Engagement: An Empirical Study On Tourism Student*. Journal Of Hoepitality, Leisure, Sport And Tourism Education. Vol.09. No.1. PP. 13-23.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1: Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 6 Pasal 15: Tentang Jalur, Jenjang dan Jenis Pendidikan.