

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Sebagai negara industri maju baru, sektor industri Indonesia harus mampu memenuhi beberapa kriteria dasar antara lain: 1) Memiliki peranan dan kontribusi tinggi bagi perekonomian Nasional, 2) Industri Kecil dan Menengah memiliki kemampuan yang seimbang dengan Industri Besar, 3) Memiliki struktur industri yang kuat (Pohon Industri lengkap dan dalam), 4) Teknologi maju telah menjadi ujung tombak pengembangan dan penciptaan pasar, 5) Telah memiliki jasa industri yang tangguh yang menjadi penunjang daya saing internasional industri, dan 6) Telah memiliki daya saing yang mampu menghadapi liberalisasi penuh dengan negara-negara APEC. Keenam aspek tersebut harus disiapkan dengan kesiapan dari sumber daya manusia yang bisa menciptakan dan membuat Indonesia meraih kedudukan sebagai industri maju.

Diharapkan tahun 2020 kontribusi industri non-migas terhadap PDB telah mampu mencapai 30%, dimana kontribusi industri kecil ditambah industri menengah sama atau mendekati kontribusi industri besar. Selama kurun waktu 2010 s.d 2020 industri harus tumbuh rata-rata 9,43% dengan pertumbuhan industri kecil, industri menengah, dan industri besar masing-masing minimal sebesar 10,00%, 17,47%, dan 6,34%. (<http://www.kemenperin.go.id/artikel/19/Kebijakan-Industri-Nasional>). Dengan target sebesar itu diharapkan Indonesia akan sejajar dengan negara-negara maju lainnya dan dapat meningkatkan kesejahteraan rakyatnya.

Salah satu cara untuk meningkatkan sektor industri ini adalah adanya upaya inovasi dari berbagai bidang dan dilakukan oleh berbagai pihak. Inovasi harus dilakukan yang meliputi: inovasi material, inovasi mesin, inovasi metode dan inovasi sumber daya manusia untuk mengurangi pembiayaan, meningkatkan *productivity*, meningkatkan sistem *realibility*, meningkatkan variasi dari material, meningkatkan penggunaan mesin, merespon perubahan keteknikan (Wu *et al.*, 2015). Empat inovasi itu harus dijalankan oleh masing-masing elemen

yang berhubungan baik dari pemerintah, swasta maupun pihak lembaga pendidikan.

Inovasi yang perlu dikembangkan terutama oleh lembaga pendidikan adalah inovasi sumber daya manusia, dimana sumber daya manusia yang disiapkan masuk ke dunia industri ini bisa mengembangkan diri ketika masuk ke dunia industri dan mampu melakukan perubahan-perubahan dibidang masing-masing. Untuk menciptakan sumber daya manusia seperti itu, tentu dunia pendidikan harus mau peduli dan turut serta berkontribusi pada keadaan dilingkungan dunia usaha dan dunia industri. Lembaga pendidikan jangan sampai melepaskan diri dalam peran serta pengembangan industri, semestinya lembaga pendidikan bersama-sama dengan dunia usaha dan industri menyiapkan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif. Salah satu kontribusi yang dapat diberikan oleh lembaga pendidikan adalah dengan mempersiapkan semua komponen pada proses pendidikan dan pembelajaran, agar dapat menghasilkan lulusan yang bermutu melalui (1) program *teaching factory* (2) pengelolaan prakerin (3) pengelolaan kunjungan industri (4) penyelenggaraan kelas industri. (5) program *on job training*, dan (6) penyuluhan serta pembinaan dari *stake holder* terkait (Wibowo, 2015)

Tanggung jawab pendidikan tidak menjadi beban pemerintah saja, namun merupakan tanggung jawab semua masyarakat. Masalah penting yang harus diperhatikan adalah bagaimana manajemen sekolah dikelola secara efektif, akuntabel dan tranparan, sehingga dapat dipertanggung jawabkan kepada pemerintah dan masyarakat secara umum. Peraturan-peraturan akademik dan administrasi mempunyai tata kerja membentuk suatu sistem yang harus ditaati dengan disiplin dan dedikasi semua pihak. Prasarana dan sarana akademik harus diciptakan sebagai landasan berpijak, di samping landasan mutu sekolah ini terutama sangat ditentukan oleh peran tenaga-tenaga pendidik dan kependidikan yang berkualitas dan terampil (Agus Zaenul Fitri, 2015).

Lebih lanjut Agus Zaenul Fitri ( 2015) mengatakan pendidikan yang berkualitas itu setidaknya harus mampu memenuhi kebutuhan stakeholder, berupa: (1) *social need* (kebutuhan masyarkat); (2) *industrial needs* (kebutuhan industri); dan (3) *professional needs* (kebutuhan profesional). Oleh sebab itu,

hanya dengan pengetahuan yang mendalam tentang apa yang dibutuhkan oleh pengguna jasa dan *workplace* tersebut, pendidikan akan dapat lebih mencapai hasil yang sesuai dengan misi dan visinya.

SMK merupakan salah satu bentuk pendidikan kejuruan dan merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan yang mengemban visi dan misi yang berbeda dibandingkan dengan pendidikan menengah lainnya. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang bersifat khusus (terspesialisasi) dan meliputi semua jenis dan jenjang pekerjaan. Pendidikan kejuruan sesungguhnya *concern* dengan mental, *manual skills, values, dan attitudes* (Weinrich 2004,10). Oleh karena itu, di dalam pendidikan vokasi secara implisit terkandung unsur-unsur berpikir (*cognitive*), berbuat (*psychomotor*), dan sikap (*affective*) dalam proporsi yang berbeda mengikuti kebutuhan kompetensi pada jenis dan jenjang pekerjaan yang terkait.

Selain itu, konsep ini menunjukkan pula bahwa pendidikan vokasi terdapat pada semua jenjang pendidikan: dasar, menengah, tinggi. Hal ini dapat dipahami karena pekerjaan tertentu membutuhkan kualifikasi/kompetensi SDM yang berbeda. Perbedaan kualifikasi/kompetensi ini merujuk adanya jenjang dalam kompetensi. Untuk itu paradigma pendidikan harus mulai berubah dari *supply minded* (orientasi jumlah) menjadi *demand minded* (kebutuhan) ke dunia kerja. Dunia Pendidikan harus mampu mengetahui kompetensi apa saja yang dibutuhkan pasar kerja ke depan (Wibowo, 2015). Dengan pengetahuan ini maka dunia pendidikan akan mempersiapkan kompetensi yang sesuai dengan tuntutan pasar kerja.

Secara filosofis, tujuan pendidikan vokasi ada tiga macam, yaitu: (1) esensialisme, (2) pragmatis, dan (3) pragmatis rekonstruksi. Tujuan pendidikan vokasi ditinjau dari esensialisme adalah untuk memenuhi kebutuhan pasar tenaga kerja ditandai dengan kurikulum yang diselenggarakan berurutan, instruktur perlu memiliki pengalaman yang berhubungan dengan industri yang luas. Sistem terpisah dari pendidikan akademis. Tujuan pendidikan vokasi ditinjau dari pragmatis adalah untuk memenuhi kebutuhan individu untuk pemenuhan pribadi dan persiapan kehidupan yang ditandai dengan penekanan pada penyelesaian

masalah dan berpikir tingkat lebih tinggi, pembelajaran dibangun dari pengetahuan sebelumnya Tujuan pendidikan vokasi ditinjau dari pragmatisme rekonstruksi adalah untuk mengubah pekerjaan menjadi lebih demokratis, lebih proaktif, melawan ketidakadilan dan ketidaksetaraan dalam masalah kerja Rojewski (dalam Darmono, 2016). Dengan memiliki tujuan seperti diatas penanganan masalah pendidikan kejuruan harus dilakukan bukan hanya oleh penyelenggara pendidikan tapi juga oleh pengguna. Hal ini mempunyai manfaat untuk mensinkronkan antara kebutuhan pengguna terhadap lulusan sekolahan kejuruan dengan penyelenggara pendidikan.

Kesenjangan antara kompetensi yang diajarkan di dunia pendidikan dengan kebutuhan di industri kerap menyebabkan seseorang sulit mendapat pekerjaan setelah lulus menempuh suatu jenjang pendidikan tertentu. Hal ini memicu bertambahnya jumlah pengangguran dari kalangan terdidik. *Gap* yang terjadi salah satunya adalah *gap* standar yang dilatih di sekolah dan yang diharapkan industri (Wibowo, 2015). Terkait kesiapan sekolah, misalnya SMK memang tidak sama. Ada SMK yang siswanya belum lulus sudah banyak yang mendapat kerja. Tetapi ada juga sekolah yang lulusannya harus menunggu lama untuk mendapat pekerjaan, hal ini tergantung daya tawar sekolah dan lulusan yang dimilikinya, yang tentunya berhubungan dengan faktor kualitas sekolah dan kerjasama antar institusi.

Untuk menghasilkan kualitas tenaga lulusan sesuai dengan yang diharapkan dari dunia usaha dan dunia industri maka pihak sekolah perlu melakukan kerja sama dengan pihak dunia usaha sebagai penyerap dan pemakai tenaga lulusan. Hal ini dapat dilakukan dengan melibatkan unsur siswa, alumni dan perusahaan-perusahaan yang mewakili dunia usaha/dunia industri, untuk memberikan masukan yang berguna untuk menghasilkan lulusan yang diharapkan mampu berkiprah di era globalisasi. Maka perlu perbaikan terhadap kurikulum dengan menambahkan program-program baru seperti: penguasaan bahasa internasional, teknologi komputer, program magang dan etika (O'Brien, 1997), sebab selama ini ada kesan bahwa sekolah selalu terlambat dalam menyiapkan/menyediakan lulusan yang siap kerja. Selain disebabkan sekolah

yang lamban dalam merespon perubahan dan perkembangan serta percepatan arus teknologi dan informasi, juga karena selalu berubahnya standar mutu dan kualitas keahlian yang dibutuhkan oleh dunia kerja serta tuntutan industri.

Menurut Thurow (dalam Agus Zaenul Fitri, 2015) bahwa perolehan keahlian itu memerlukan perubahan dalam proses pembelajaran, karena: (1) Keahlian yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan akan semakin tinggi dan berubah sangat cepat, (2) Keahlian yang diperlukan sangat tergantung pada teknologi dan inovasi baru, maka banyak dari keahlian itu harus dikembangkan dan dilatih melalui pelatihan dan pekerjaan, dan (3) Kebutuhan akan keahlian itu didasarkan pada keahlian individu.

Kualitas lulusan yang profesional dari segi pengetahuan dan keterampilan akan tercapai apabila didukung oleh layanan akademik yang optimal. Peningkatan layanan akademik pada siswa akan optimal apabila seluruh guru dapat meningkatkan kinerjanya. Guru dalam proses pembelajaran merupakan faktor penentu dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran yang diharapkan akan memberikan kontribusi pada peningkatan mutu lulusan (Miller D, 1985).

Miller (1985) juga menegaskan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan kurikulum serta potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap guru. Ketepatan pemilihan metode akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan keberhasilan siswa mengikuti proses pembelajaran. Munculnya mata pelajaran-mata pelajaran baru yang *up to date* tentunya harus disajikan sedemikian rupa sehingga menarik minat siswa untuk mendalami dan menguasainya.

Salah satu penerapan metode pembelajaran yang harus dibuat lain adalah pada mata pelajaran Praktek Kerja Industri yang selanjutnya disebut prakerin. Prakerin adalah salah satu model kegiatan belajar mengajar yang dianggap inovatif dan produktif, yang menggabungkan pembelajaran dikelas dengan dilapangan (Shafer, 2008). Prakerin memberikan wawasan kerja bagi siswa dan melatih kemampuan siswa dalam menerapkan berbagai teori dan pengalaman yang telah didapatkan disekolah melalui pengalaman secara langsung di lapangan

kerja (Wibowo, 2015). Melalui prakerin siswa bisa mengetahui kondisi pekerjaan kesiapan mental dalam memasuki dunia kerja serta kesiapan pengetahuan yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman tersebut maka diperlukan kesungguhan dan keseriusan dalam melakukan praktek kerja industri dimulai dari pihak sekolah, siswa praktikan maupun dari pihak dunia usaha atau industri sehingga terjalin hubungan yang baik dan mempunyai nilai kebermanfaatannya bagi semua pihak (Sutadji, 2012).

Tujuan penyelenggaraan Praktek Kerja Industri (Prakerin) ini adalah mempersiapkan kemampuan siswa agar pada saatnya nanti dapat terjun ke dunia kerja dengan profesional, tidak kaget dalam artian mampu beradaptasi karena sudah mendapatkan pengalaman sebelumnya dalam prakerin. Oxenham dalam Sutadji (2012). Selain itu juga siswa akan memahami kebutuhan apa saja yang ada di dunia kerja jika dikaitkan dengan pengalaman dia dalam pembelajaran dikelas, dengan kesadaran ini diharapkan siswa akan lebih terpacu untuk bisa memotivasi diri meningkatkan kemampuan profesionalitasnya. Seperti yang diungkapkan Oemar Hamalik (1990,205) bahwa “tujuan praktek kerja industri adalah memberi kesempatan kepada siswa sekolah kejuruan untuk mendalami dan menghayati situasi dan kondisi dunia usaha yang aktual sesuai dengan program studi yang sedang didalaminya.

Selain itu, dengan adanya pelaksanaan Prakerin bagi siswa SMK, diharapkan dapat meningkatkan kesiapan kerja siswa karena siswa secara langsung mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja yang sebenarnya. Sehingga dapat menghasilkan tenaga kerja yang berkualitas, melalui kerjasama yang saling menguntungkan antara sekolah dengan industri. Dengan adanya kerjasama dan kesempatan untuk memberikan pengalaman kepada siswa ini akan mampu meningkatkan profesionalitas siswa sebagai calon tenaga kerja setelah lulus sekolah. Hal ini sesuai dengan teori *Law of Exercise* (hukum latihan) dari Thorndike (dalam Yuningsih, 2011) yang menyatakan bahwa melalui latihan dari tindakan tertentu belajar dapat lebih bermakna, didalamnya menyatakan bahwa latihan dapat menguatkan kemampuan dan kemauan yang lebih kuat.

Sistem pendidikan yang dapat meningkatkan kesiapan kerja siswa salah satunya pendidikan yang didapatkan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu melalui program Prakerin. Prakerin adalah salah satu sarana untuk menggali pengetahuan atau keterampilan yang bisa diketahui dan dikuasai siswa setelah mengikuti praktik kerja di dunia usaha atau dunia industri selama jangka waktu tertentu (ChanLin & Hung, 2015). Dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa selama belajar disekolah dan di industri akan memberikan pengalaman yang berharga sebagai bekal terjun pada dunia kerja setelah lulus..

Pada kenyataannya tidak semua pelaksanaan kegiatan prakerin berjalan lancar sesuai dengan harapan, hal ini dikarenakan kesiapan prakerin, sistem dan proses dari prakerin tidak dirancang dengan baik (Fatchurrochman, 2011), dengan demikian diperlukan rancangan berupa model prakerin yang dapat menjadikan kegiatan prakerin mempunyai nilai kemanfaatan bagi semua pihak yang terkait, yakni model prakerin yang bisa menghubungkan kepentingan pihak sekolah dan pihak industri. Salah satu masalah yang dihadapi pada pelaksanaan prakerin adalah dalam proses pembimbingan selama pelaksanaan prakerin (Sutadji, 2012), perencanaan proses ini tidak dilakukan secara bersama antara sekolah dengan industri atau tidak melalui jaringan kerjasama yang mengikat juga kajian kurikulum yang berhubungan dengan prakerin pun tidak melibatkan kedua belah pihak.

Manajemen sekolah perlu mempertimbangkan kembali program praktek kerja industri melalui prakerin dengan melakukan kajian antara kompetensi di sekolah disesuaikan dengan dunia kerja melalui pemetaan industri, sehingga para siswa bisa melaksanakan prakerin yang sesuai dengan bidang keahliannya. Dari diri siswa sendiri dalam melaksanakan kegiatan prakerin masih belum optimal, masih terdapat siswa yang kurang serius dalam melaksanakan prakerin, Hal ini diakibatkan karena manajemen prakerin yang tidak baik dan tidak sinkron antara kebutuhan sekolah dan kebutuhan industri, sehingga siswa cenderung untuk dibiarkan dalam pelaksanaan prakerin (Fathurrahman , 2011 ).

Berdasarkan penelitian yang diungkapkan oleh Arovah (2006) terhadap siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di kota Bandung yang melaksanakan

Praktek Kerja Industri ada kecenderungan pelaksanaannya kurang optimal, baik dilihat dari waktu, relevansi jenis pekerjaan dengan tuntutan kompetensi yang ada dalam kurikulum. Hal itu diduga dari ketersediaan sumber daya pendukung baik di sekolah maupun di industri dalam menyelenggarakan pelayanan Prakerin.

Untuk lebih memahami pelaksanaan prakerin di beberapa industri peneliti melakukan penelitian pendahuluan terhadap beberapa perusahaan yang digunakan untuk melaksanakan prakerin. Perusahaan yang dijadikan bahan kajian terdiri dari dua perusahaan berada di Cikarang , dua perusahaan di Purwakarta, satu perusahaan di Subang dan tiga perusahaan di Bandung. Dari hasil penelitian ditemukan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan prakerin yaitu proses bimbingan yang di lakukan oleh pihak sekolah maupun oleh pihak industri terhadap siswa prakerin dinyatakan kurang hal ini ditandai dengan terbatasnya interaksi antara anak didik , pembimbing prakerin di lapangan dan pembimbing sekolah. Berdasarkan hasil kajian peneliti bahwa interaksi antara pembimbing sekolah dengan peserta prakerin rata rata 3 kali selama prakerin yaitu pada saat pengiriman siswa , pemantauan dan pada saat penarikan siswa. Sedangkan interaksi antara pembimbing industri dan pembimbing sekolah juga dilakukan sama seperti interaksi antara siswa dan pembimbing sekolah yaitu 3 kali selama pelaksanaan prakerin. Sedangkan interaksi antara siswa dengan pembimbing prakerin sering dilakukan namun konteksnya adalah instruksi, jadi interaksi berupa tanya jawab atau *sharing knowledge* rata rata dilakukan dibawah 25% dari waktu pelaksanaan prakerin, kecuali salah satu perusahaan di Purwakarta melakukan interaksi pembelajaran antara pihak industri dan siswa seminggu sekali selama delapan jam. Padahal proses bimbingan selama kegiatan prakerin ini adalah hal yang paling utama untuk melakukan transfer pengetahuan dari pihak industri terhadap siswa sekolah (Amanto, 2011). Dengan tidak ada/kurangnya interaksi dan proses bimbingan ini maka proses transfer pengetahuan ini tidak terjadi.

Berdasarkan hasil kajian pendahuluan peneliti masalah diatas terjadi persoalannya adalah karena waktu untuk berinteraksi yang lebih cenderung dari pembimbing karena kurang waktu dengan alasan sibuk bekerja. Dan beberapa sekolah yang jaraknya jauh juga menjadi kendala untuk membimbing siswanya



secara langsung atau ikut menangani permasalahan yang dialami siswa selama melakukan prakerin. Akibat dari kurang interaksi inilah siswa hanya bisa mengerjakan sesuai dengan instruksi tanpa bisa mengembangkan atau berinisiatif untuk lebih meningkatkan pengetahuannya (Amanto, 2011).

Permasalahan ini perlu diupayakan dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yaitu penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis web, web dapat menjembatani antara siswa dengan pembimbing atau antara industri dengan sekolah (Amelia, 2016) tanpa melihat jarak dan waktu. Berdasarkan hasil survey di Jawa Barat SMK yang memiliki web sebanyak 25% sedangkan sisanya belum memiliki. Kesempatan ini tentu bisa dimanfaatkan untuk dikembangkan menjadi sarana untuk meningkatkan proses bimbingan secara online. Sementara isi web yang memasukan informasi mengenai mitra kerja masih dirasakan sangat sedikit hanya berkisar 26,49% sedangkan sisanya masih tidak memberikan informasi hal ini dimungkinkan karena tidak adanya kerjasama secara formal untuk melakukan ikatan praktek kerja atau ikatan lainnya. Informasi tentang Prakerin sendiri lebih kecil lagi yaitu sebesar 13,25% dari web yang dimiliki oleh sekolah sedangkan sisanya tidak ada singgungan tentang prakerin. Dan dari jumlah yang ada tentang informasi prakerin hanya 7,96% yang selalu di update. Untuk penggunaan web sebagai aplikasi online pembimbingan prakerin ada 1,32% sudah mengimplementasikannya (Amelia, 2016)

Sebagai upaya untuk melengkapi kekurangan kekurangan yang dialami dalam proses Prakerin terutama dalam proses bimbingan maka berbagai metoda dapat kita terapkan, salah satunya adalah dengan mengimplementasikan konsep *Knowledge Sharing* dengan berbasis web. Saat ini *sharing knowledge* menjadi fokus perhatian dari berbagai kalangan praktisi maupun akademisi. Organisasi-organisasi telah menyadari bahwa untuk mampu bersaing dalam kondisi pasar yang berkembang secara cepat, dibutuhkan pengembangan kompetensi dan pengetahuan yang ada di dalam organisasi (Orr & Persson, 2003). Dengan pengembangan pengetahuan maka proses inovasi dan rekayasa juga akan semakin berkembang. Salah satu manfaat dari *sharing knowledge* adalah mendorong

proses pembelajaran yang berimplikasi terhadap peningkatan kemampuan inovasi melalui penciptaan pengetahuan baru (Tobing, 2007). Abdullah (2008) mengutip pernyataan Lawson dan Samson (2001), mendefinisikan kemampuan inovasi sebagai kemampuan untuk terus mengubah pengetahuan dan gagasan menjadi produk baru, proses dan sistem yang memberikan manfaat bagi perusahaan.

Tujuan utama dari implementasi *Sharing knowledge* adalah untuk meningkatkan kemampuan inovasi melalui optimalisasi pengelolaan pengetahuan di dalam organisasi (Anantamula, 2005). Castells (2000) menyatakan bahwa inisiatif *sharing knowledge* sangat berperan dalam menunjang pertumbuhan perusahaan. Bagian terpenting dari *sharing knowledge* adalah bagaimana mendorong individu yang ada di dalam organisasi untuk berbagi mengenai apa yang mereka ketahui (Orr dan Persson, 2003). Bock dan Kim (2002a) mengutip hasil survei yang dilakukan oleh majalah *Financial Times* (1999) terhadap 260 direktur perusahaan-perusahaan multi nasional di Eropa, menyatakan 94% responden menegaskan bahwa karyawan perlu *Sharing knowledge* dengan rekan kerjanya di perusahaan

*Sharing knowledge* juga telah banyak diimplementasikan dalam dunia pendidikan seperti di perpustakaan, dalam proses belajar mengajar sebagai salah satu metoda yang bisa diterapkan (Setiarso, 2006). Hal ini dikarenakan perlunya upaya untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dari anak didik . Kualitas lulusan yang profesional dari segi pengetahuan dan keterampilan akan tercapai apabila didukung oleh layanan akademik yang optimal. Peningkatan layanan akademik pada siswa akan optimal apabila seluruh Guru dapat meningkatkan kinerjanya. Salah satu upaya peningkatan kinerja guru adalah adanya interaksi dengan murid maupun dengan lainnya yang berprilaku sebagai kegiatan *sharing knowledge*. Kegiatan *sharing knowledge* ini dapat dilakukan dengan secara langsung tanpa dokumentasi, melalui aplikasi TIK. *Sharing knowledge* bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi, yaitu aplikasi berbasis web. Dengan menggunakan aplikasi berbasis web, pengetahuan akan mudah untuk disampaikan kepada pengguna (Levy, 2009).

Beberapa penelitian yang menyangkut masalah yang berhubungan dengan *sharing knowledge* sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, Chiu et al. (2006) meneliti tentang pemahaman perilaku *sharing knowledge* dalam komunitas secara virtual mengemukakan bahwa kemauan untuk melakukan proses *sharing knowledge* tergantung kepada visi bersama, keperluan timbal balik dan saling ketergantungan pengetahuan. Hilmi Aulawi et al (2009) mengungkapkan dengan menggunakan *sharing knowledge* dapat meningkatkan kemampuan dan inovasi diri. Sohail & Daud (2009) proses *sharing knowledge* tidak hanya tergantung pada teknologi saja, tetapi pada motivasi, budaya kerja dan sikap juga mempengaruhinya. Umi Rusilowati (2012) mengemukakan bahwa Teknologi Informasi sangat berperan pada proses *Knowledge Management*.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam sistem monitoring prakerin juga diteliti oleh beberapa peneliti. Kusumawati et al., (2015) mengatakan bahwa jenis TIK yang bisa digunakan adalah web, facebook dan twitter, hubdin bisa memberikan informasinya melalui tiga jenis media tersebut. ChanLin & Hung (2015), Dengan menggunakan sistem online jurnal siswa magang bisa memberikan laporannya tiap saat. McNeill & Cram (2011) penggunaan e-portfolio memberikan nilai lebih bagi proses pembelajaran. Amelia (2016) mengatakan kelengkapan informasi prakerin pada website sekolah sangat kurang, jumlah sekolah yang mencantumkan informasi prakerin jauh lebih sedikit jika dibandingkan dengan informasi mitra kerja

Penelitian mengenai prakerin sangat banyak dilakukan, Binder et al. (2015) memandang pentingnya proses magang karena dapat meningkatkan pengetahuan dan karier yang lebih bagus. Emir (2013) melalui prakerin maka siswa dapat membandingkan pengetahuan teoritis dan praktis di industri. Amanto (2011) Proses bimbingan selama pelaksanaan prakerin mempunyai peran penting terhadap keberhasilan prakerin. Sedangkan Foong et al. (2012) meneliti dan menghasilkan sebuah model *sharing knowledge* dengan menggunakan web 2.0 untuk proses penempatan siswa magang.

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti dapat mengelompokkan kajian masing masing penelitian dalam tiga kelompok kajian yaitu *sharing knowledge*,

Penggunaan TIK dan Prakerin. Untuk melihat posisi masing masing peneliti dapat dilihat dalam tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel. 1.1. Posisi Penelitian

<b>Peneliti</b>	<b><i>Sharing knowledge</i></b>	<b>Penggunaan TIK</b>	<b>Prakerin</b>	<b>Strategi Penelitian</b>
Chiu et al. (2006)	v			Investigasi
Aulawi et al. (2009)	v			Investigasi
Sohail & Daud	v			Investigasi
Umi Rusilowati (2012)	v	v		Analisi Penggunaan
Kusumawati et al., (2015)		v	v	Studi Kasus
ChanLin & Hung (2015)		v	v	Pengembangan Model
McNeill & Cram (2011)		v	v	Pengembangan Model
Amelia (2016)		v	v	Survey
Binder et al. (2015)			v	Survey
Emir (2013)			v	Survey

Amanto (2011)			v	Survey
Foong et al.( 2012)	v		v	Sistem

Ditinjau dari tabel diatas posisi penelitian yaitu mengintegrasikan *sharing knowledge* , *knowledge management* dan Teknologi Informasi dengan bertujuan untuk mendapatkan suatu model bimbingan prakerin yang bisa memberikan hasil yang baik dan menguntungkan bagi siswa, sekolah maupun industri, terutama dari proses pembimbingan selama pelaksanaan prakerin sehingga model ini bisa dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh berbagai pihak. Luaran dari penelitian ini akan menghasilkan suatu model bimbingan pelaksanaan kegiatan prakerin yang dapat dijalankan oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan diterima oleh dunia usaha dan dunia industri tanpa lagi terhalang oleh kendala waktu dan jarak karena model yang diterapkan adalah berbasis WEB.

## 1.2.IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang masalah yang dijelaskan dibagian sebelumnya dikatakan bahwa pelaksanaan prakerin merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa SMK dalam meningkatkan pengetahuan siswa, dan untuk mengetahui tentang industri dan proses kerja di industri. Proses prakerin ini perlu direncanakan dengan baik sehingga pelaksanaannya pun akan baik. Namun pada kenyataannya pelaksanaan prakerin banyak ditemukan masalah terutama dalam proses bimbingan, Padahal proses bimbingan ini sebagai jalan untuk transfer pengetahuan dari industri pada siswa prakerin. Hal ini perlu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan cara melakukan:

1. Pembimbingan secara langsung yang dilakukan dengan cara penjadwalan bimbingan yang disepakati antara guru pembimbing, siswa prakerin dan pembimbing industri. Pelaksanaan pembimbingan secara langsung ini ternyata tidak mudah untuk dilaksanakan karena adanya keterbatasan waktu untuk guru pembimbing karena mempunyai tugas utama sebagai guru di sekolah masing-masing, jarak tempuh antara sekolah dengan tempat pelaksanaan prakerin

yang jauh dan juga waktu yang dimiliki oleh pembimbing industri untuk melakukan proses bimbingan karena mempunyai tugas utama sebagai karyawan.

2. Perlunya menggunakan model lain yang bisa menggantikan proses bimbingan secara langsung dengan tanpa mengurangi materi dan kualitas bimbingan tatap muka. Sehingga memungkinkan siswa prakerin, guru pembimbing dan pembimbing industri dapat berinteraksi secara melakukan proses bimbingan tanpa terhambat oleh waktu, jarak dan kesibukan masing-masing.

### 1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi permasalahan dari penelitian ini maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana mengintegrasikan antara *Sharing knowledge*, *Knowledge Management* dan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat dijadikan sebagai model untuk proses bimbingan antara siswa, guru pembimbing dan pembimbing industri sebagai pelengkap dari pembimbingan konvensional “. Rumusan masalah ini dapat dipertegas dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengintegrasikan model *Sharing knowledge*, *Knowledge Management* dan teknologi Informasi dan Komunikasi yang bisa digunakan untuk proses bimbingan Prakerin siswa SMK.
- b. Materi apa aja yang bisa dimasukkan dalam sistem yang akan digunakan untuk proses bimbingan prakerin
- c. Model Manajemen *Sharing knowledge* yang bagaimana yang bisa memfasilitasi proses bimbingan prakerin antara siswa dan pembimbing tanpa mengganggu aktivitas utama pembimbing , sehingga bisa dilakukan tanpa memperhatikan waktu, jarak dan kesibukan masing-masing.

#### 1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Umum dalam penelitian ini membuat suatu model bimbingan prakerin yang dapat memfasilitasi kesesuaian waktu, tempat dan tidak mengganggu aktivitas siswa prakerin maupun pembimbing yang dilakukan secara online dan dapat menggantikan proses bimbingan tatap muka.

Sedangkan untuk Tujuan Khususnya adalah :

- a. Merancang sistem yang terintegrasi antara model *sharing knowledge*, *Knowledge Management* dan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat digunakan untuk proses bimbingan prakerin siswa SMK secara online.
- b. Menentukan materi-materi pembimbingan yang bisa dilakukan dengan cara proses bimbingan online.
- c. Menghasilkan suatu model manajemen *sharing knowledge* berbasis web pada pelaksanaan prakerin yang bisa digunakan untuk mempermudah proses bimbingan prakerin antara siswa SMK dengan guru pembimbing dan pembimbing industri sehingga dapat terjalin berbagi informasi dan pengetahuan antara pihak semua pihak.

#### 1.5. MANFAAT PENELITIAN

- a. Menghasilkan suatu model Manajemen *Sharing knowledge* dalam pelaksanaan kegiatan praktek kerja industri yang bisa digunakan oleh SMK dan dunia usaha atau industri sehingga tercipta pelaksanaan praktek industri yang membentuk hubungan ketergantungan yang baik yang dapat menguntungkan semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan praktek kerja industri.
- b. Meningkatkan kerjasama antara pihak sekolah dan dunia usaha atau industri dalam pelaksanaan praktek kerja industri yang memberikan keuntungan kedua belah pihak. Dan bahkan akan saling memberikan masukan yang akan membawa kebaikan bagi keduabelah pihak walaupun dengan keterbatasan tatap muka.
- c. Memberikan solusi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan pengetahuan siswa dalam bekerja dan memecahkan masalah dengan

mengetahui berbagai tanggapan berbagai pihak dalam model pelaksanaan praktek kerja industri terhadap model praktek kerja industri yang dihasilkan.

## **1.6. STRUKTUR ORGANISASI DESERTASI**

Untuk mempermudah dan memahami hubungan antara bab dengan bab yang lainnya, maka sistematika penulisan disertasi ini dapat dijabarkan secara singkat, sebagai berikut.

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan: latar belakang, indentifikasi masalah, pembatasan dan perumusan masalah penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teori dan asumsi yang digunakan, metodologi serta sistematika penyajian.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini, diuraikan tentang: kajian teori pendidikan, Belajar dan pembelajaran , pendidikan kejuruan , peran industri dalam prakerin dan manajemen *sharing knowledge* dan pengembangannya untuk didunia pendidikan terutama dalam pelaksanaan prakerin .

#### **A. BAB III : METODE PENELITIAN**

Berisi gambaran umum tentang pelaksanaan prakerin yang dijalankan di beberapa SMK dan beberapa pasangannya , dan data-data lainnya yang berhubungan dengan objek penelitian. Selain itu pada bab ini juga akan dibahas tentang metodologi penelitian, yang terdiri dari bagaimana merancang suatu model manajemen *sharing knowledge* untuk pelaksanaan praktek kerja industri

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang tahapan dalam merancang model manajemen *sharing knowledge* berbasis web yang dapat memberikan pengaruh kelancaran proses bimbingan selama pelaksanaan prakerin. Bahasan selanjutnya adalah



pengujian dari model yang sudah dibuat baik pengujian secara ilmu teknologi informasi komunikasi, maupun pengujian terhadap pengguna.

Selanjutnya pada bab ini juga memafarkan deskripsi data hasil pandangan dari pengguna, yang kemudian dilakukan analisis setelah ditemukan berbagai temuan yang diperoleh selama perencanaan maupun pengujian oleh pengguna

## **BAB V : SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini, merupakan bab penutup yang berisi simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, serta saran sebagai rekomendasi bagi berbagai pihak yang terkait.