

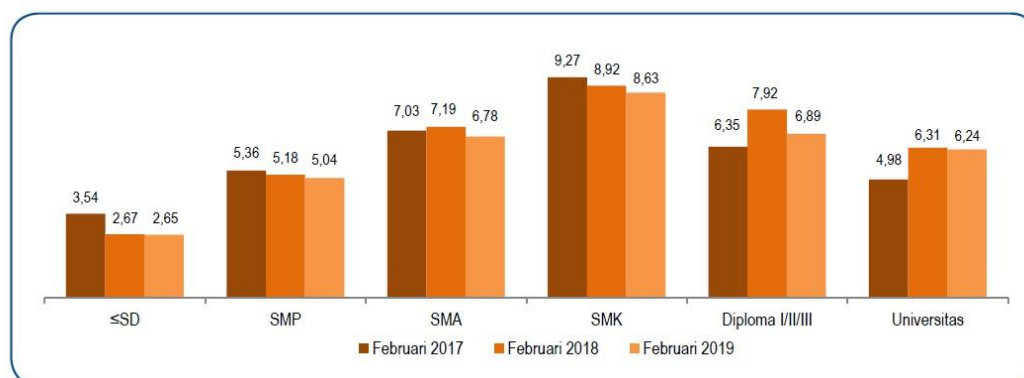
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) secara substansi merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang diselenggarakan untuk mempersiapkan calon tenaga kerja kelas menengah. Dalam memasuki dunia kerja dan mengembangkan sikap profesional. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan pasal 76 menyatakan bahwa tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah membekali peserta didik dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, SMK dituntut mampu menghasilkan lulusan dengan kompetensi standar yang diharapkan oleh dunia kerja. Tenaga kerja yang dibutuhkan adalah sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang pekerjaannya, memiliki daya adaptasi, dan daya saing tinggi.

Berdasarkan hasil publikasi Badan Pusat Statistik (BPS) 2018, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) paling tinggi terjadi di kalangan angkatan kerja berpendidikan menengah. TPT pada lulusan SMK masih tertinggi di antara tingkat pendidikan lainnya, yaitu sebesar 8,63 persen (BPS 2019).



Gambar 1.1 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Menurut Tingkat Pendidikan Tertinggi yang di Tamatkan (persen), Februari 2017–Februari 2019

Sumber: publikasi BPS 2019

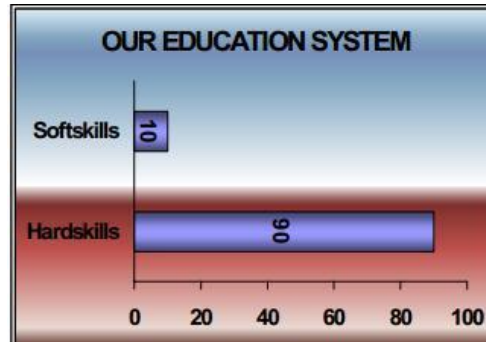
Fenomena tersebut menunjukkan bahwa SMK belum memenuhi harapan dunia kerja. Tingginya angka pengangguran lulusan SMK menunjukkan bahwa mutu pendidikan SMK kurang relevan dengan tuntutan Dunia usaha dan Industri. Sisi lain tidak terserap nya lulusan, sebagian besar lulusan SMK di Indonesia bukan saja kurang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu dan teknologi tetapi juga kurang mampu mengembangkan diri dan kariernya di tempat kerja (Depdiknas, 2008).

Kesenjangan ini disebabkan oleh berbagai hal, antara lain pendidikan kejuruan yang sepenuhnya diselenggarakan oleh sekolah kurang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan dan perkembangan dunia kerja, sehingga kesiapan kerja siswa menjadi kurang. Dalam proses globalisasi dengan akselerasi yang cepat maka diperlukan tenaga kerja yang tidak hanya mempunyai kemampuan bekerja dalam bidangnya, namun juga sangat penting untuk menguasai kemampuan menghadapi perubahan serta memanfaatkan perubahan itu sendiri. Pada proses merekrut karyawan kompetensi teknis dan akademis (*hard skill*) lebih mudah diseleksi. Kompetensi ini dapat langsung dilihat pada daftar riwayat hidup, pengalaman kerja, indeks prestasi dan keterampilan yang dikuasai. Sedangkan untuk *soft skills* biasanya dievaluasi melalui psikotes dan wawancara mendalam.

Secara umum kesiapan lulusan untuk memasuki dunia kerja melibatkan tiga faktor, yaitu: (1) faktor fisiologis yang menyangkut kematangan usia, kondisi fisik, dan organ-organ tubuh, (2) faktor pengalaman yang meliputi pengalaman belajar dan bekerja menyangkut pengetahuan dan keterampilan (*hard skills*), dan (3) faktor psikologis yaitu keadaan mental, emosi, dan sosial (*soft skills*).

Hubungan *soft skills* dan *hard skills* antara dunia kerja dengan pembelajaran dapat dilihat dari rasio kebutuhan *hard skills* dan *soft skills*, yakni berbanding terbalik dengan pengembangannya di dunia pendidikan. (Shakir 2009, hlm.310), menjelaskan gaya pembelajaran di pendidikan SMK untuk unggul secara akademis sebagai akibat dari sistem pendidikan berbasis ujian, di samping kurangnya sentuhan dari pihak pendidik dan percaya bahwa model pembelajaran yang hanya menekankan pada capaian nilai akademik, kurang memberikan kontribusi terhadap pembentukan sikap peserta didik pada umumnya. Hal ini terlihat dari hasil penelitian oleh Neff dan Citrin (Sailah, 2008, hlm.9), menunjukkan bahwa yang

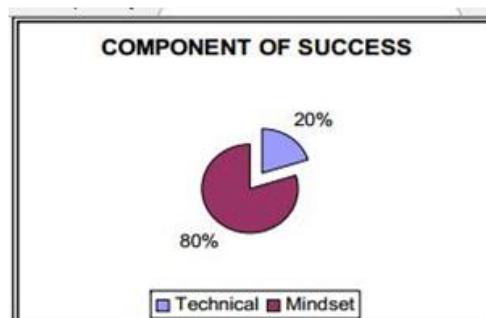
membawa atau mempertahankan orang di dalam sebuah kesuksesan di lapangan kerja yaitu 80% ditentukan oleh *soft skills* yang dimilikinya dan 20% ditentukan oleh *hard skills*. Sehingga *soft skill* lebih berpengaruh dalam dunia usaha dan industri.



Gambar 1.2 Persentase *Soft Skills* Sebagai Komponen Sukses

Sumber: Sailah, I. (thn 2008 hlm 9).

Sistem pendidikan saat ini, *soft skills* hanya diberikan rata-rata 10% saja dalam kurikulum nya, hal ini dapat dilihat dari gambar 1.3



Gambar 1.3. Porsi *Soft Skills* yang Diberikan Dalam Sistem Pendidikan

Sumber: Sailah, I. (thn 2008 hlm 9).

Mengamati gambar 1.2 dan 1.3, dapat dilihat terdapat ketidak sesuaian antara persentase *soft skills* yang dibutuhkan di lapangan kerja sebesar 80% dengan sistem pendidikan, *soft skills* hanya diberikan rata-rata 10% dalam kurikulum nya. Dapat disimpulkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia lebih memfokuskan pada *hard skills* saja dan seringkali tidak berjalan seiring dengan kualitas *soft skills* yang dibutuhkan oleh dunia kerja.

Pemenuhan kebutuhan *soft skill* pada lulusan SMK, dalam rangka mengatasi kesenjangan antara keterampilan yang dimiliki oleh lulusan dengan kebutuhan dunia kerja yang semakin kompleks menjadi bagian penting dalam panggung

pendidikan. Selain keterampilan vokasi, peserta didik belum sepenuhnya memiliki sederetan kompetensi untuk memasuki dunia kerja, karena berbagai tuntutan dunia usaha dan industri keterampilan yang semakin beragam. Para pekerja tidak hanya dituntut dalam keterampilan kejuruan semata, melainkan keterampilan *interpersonal* dan *intrapersonal* juga menjadi bagian penting dalam seleksi pekerja di perusahaan (Sailah 2008 hlm 24).

Intrapersonal merupakan sebuah proses pertukaran dan transformasi pesan yang sangat unik karena dilakukan dari, untuk, dan oleh diri sendiri. Jenis intrapersonal ada Percaya diri, dapat menilai diri sendiri, kesadaran emosi, dan proaktif. Kasus sehari hari di Sekolah yaitu, siswa yang tidak berani bertanya saat tidak mengerti pelajaran yang sedang di jelaskan, jika pekerjaannya salah siswa tidak lagi memperbaiki pekerjaannya, malasnya siswa saat diberi tugas, siswa mencari materi pelajaran jika hanya di beri instruksi oleh pengajar.

Interpersonal adalah kemampuan ataupun keterampilan milik seseorang untuk mengenal, menghadapi dan berkomunikasi atau interaksi dengan pihak lain, baik secara individu dan kelompok. Kasus sehari hari di sekolah salah satunya adalah seorang siswa yang menjelaskan kembali materi pelajaran kepada teman kelasnya maupun perorangan ataupun di depan kelas. Dan juga saat berkomunikasi dengan staff pengajar sopan dan santun.

Sejalan dengan di atas, untuk menghasilkan lulusan SMK yang memiliki kualitas *soft skills* yang baik, menurut Syam (2008, hlm.7-8), mengemukakan *soft skills* dapat dibentuk dan dikembangkan dengan beberapa cara. Salah satunya cara ampuh untuk meningkatkan *soft skills* adalah dengan cara berinteraksi secara langsung dan melakukan aktivitas dengan orang lain yang biasa disebut dengan *learning by doing*.

Oleh karena itu, penulis berusaha untuk mencari tahu pengaruh secara tidak langsung dari *soft skill* siswa SMK yang berdampak pada kebutuhan dunia usaha dan industri. Maka dari itu berdasarkan latar belakang, penulis memberi judul penelitian ini berupa “Analisis *Soft Skill* Terhadap Tuntutan Dunia Usaha dan Industri pada Siswa Kompetensi Keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan SMKN 5 Bandung”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Tingkat pengangguran pada lulusan SMK masih tinggi.
2. Masih kurangnya pemahaman siswa terhadap pentingnya *soft skills* pada kesuksesan seseorang ditentukan oleh *soft skills* sebesar 80% dan 20% ditentukan oleh *hard skills*.
3. Rasio kebutuhan *hard skills* dan *soft skills* di dunia kerja berbanding terbalik dengan pengembangan di dunia pendidikan, *soft skills* hanya diberikan rata-rata 10% saja dalam kurikulum nya.

1.3 Batasan Masalah

Adapun *soft skills* yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu *soft skills* yang harus dimiliki/dibutuhkan oleh dunia usaha dan industri.

1. Siswa pada penelitian ini dibatasi hanya pada siswa Konstruksi Gedung Sanitas dan Perawatan yang telah melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL).
2. *Soft skills* yang dihasilkan siswa dibatasi pada pembelajaran teori dan pembelajaran praktik di sekolah.
3. Dunia usaha dan industri pada Penelitian ini hanya memilih perusahaan yang bergerak dalam bidang konstruksi bangunan di Kota Bandung.
4. Penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan relevansi *soft skills* yang dibutuhkan oleh dunia usaha dan industri dengan hasil *soft skills* dari pembelajaran di sekolah.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *soft skill* Konstruksi Gedung Sanitasi Dan Perawatan SMKN 5 Bandung?
2. Bagaimana gambaran *soft skills* yang dibutuhkan/diutamakan dunia usaha dan industri?
3. Bagaimana gambaran relevansi *soft skills* yang dibutuhkan oleh dunia usaha dan industri dengan yang dihasilkan dari pembelajaran di sekolah?
4. Bagaimana tingkat perbedaan aspek *soft skill* di sekolah dan di dunia usaha dan industri?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui gambaran aspek *soft skill* yang dihasilkan dari pembelajaran di sekolah pada siswa Konstruksi Gedung Sanitasi Dan Perawatan yang ada di SMKN 5 Bandung.
2. Mengetahui gambaran atribut *soft skills* yang dibutuhkan/diutamakan oleh dunia usaha dan industri.
3. Memperoleh gambaran relevansi *soft skills* yang dibutuhkan oleh dunia usaha dan industri dengan hasil pembelajaran siswa di sekolah.
4. Mengetahui tingkat perbedaan aspek *soft skill* di sekolah dan di dunia usaha dan industri.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan keilmuan yang diimplementasikan di SMKN 5 Bandung untuk *soft skills* siswa yang dibutuhkan di dunia usaha dan industri nantinya. Selain itu, bisa dijadikan informasi dalam memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran di

sekolah. Hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang berkenan untuk melanjutkan penelitian yang terkait dengan topik penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk pengembangan *soft skills* dunia usaha dan industri di hari yang akan datang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi mengembangkan pemahaman atau cara berpikir untuk meningkatkan kemampuan *soft skills* yang dimiliki oleh siswa

2. Pengajar

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan untuk menyusun perangkat pembelajaran dan media bermuatan *soft skills* sehingga tidak hanya berfokus pada *hard skills*-nya saja, tetapi juga mengoptimalkan kualitas *soft skills* dengan perangkat pembelajaran yang bermuatan *soft skills* pada pembelajaran di sekolah dan praktik di lapangan untuk menunjang di dunia kerja nantinya.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai bahan dalam memperbaiki dan mengambil kebijakan untuk menyempurnakan pengembangan *soft skills* siswa dalam penyusunan program pembelajaran yang bermuatan *soft skills* untuk siswa.

4. Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai dasar dalam kajian lanjutan mengenai *soft skills* karena kemampuan *soft skills* di dunia kerja lebih diutamakan walaupun demikian kemampuan *hard skills* juga tetap dianggap sama pentingnya dengan kemampuan *soft skills*.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

- BAB I Pendahuluan, berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II Kajian Pustaka, berisi mengenai teori yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian. Pustaka yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tentang *soft skill* dan tuntutan dunia usaha dan industri.
- BAB III Metode Penelitian, berisi tentang rencana penelitian yang meliputi: metode penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas dan rehabilitasi instrumen, dan analisis data.
- BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang pemaparan temuan-temuan selama penelitian dan penjelasannya yang dibahas menggunakan teori yang digunakan.
- BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi mengenai kesimpulan berdasarkan temuan-temuan yang sudah dibahas, serta berisi mengenai rekomendasi yang ditujukan untuk sekolah berdasarkan temuan dalam penelitian.