

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yang melakukan kolaborasi pendidikan di industri dan sekolah telah berhasil menjawab tantangan dalam memenuhi kebutuhan industri (Jensen, 1993, hlm. 835). Beberapa negara seperti Amerika, Jerman, Nigeria, Jordan dan Malaysia menunjukkan hasil yang signifikan pada kompetensi lulusan pendidikan menengah kejuruan (Husain, Mokhar, Ahmad, Mustapha 2010; Williams 2005). Selain itu, negara Amerika dan Cina telah berhasil memberikan gambaran raksasa perusahaan dunia melalui penerapan pendekatan industri yang diterapkan di sekolah (Burmeister, Luettgens, dan Piller 2015; Mukhtar dan Ahmad 2015).

Lulusan pendidikan menengah kejuruan dituntut kompeten dan memiliki *social skills* yang baik, sehingga mampu berinteraksi, beradaptasi dan bekerjasama dengan baik di tempat kerja (Burmeister, Luettgens, dan Piller 2015; de Guzman dan Choi 2013; Oviawe 2010). Sementara lulusan pendidikan menengah kejuruan yang memiliki *social skills* kurang baik akan kesulitan di area pendidikan kejuruan dan lingkungan kerja (Gresham F. M., Dkk. 2011, hlm. 29-31).

Pada era industri 4.0 dan fenomena *disruption* ini banyak sekali perubahan yang terjadi seperti perubahan interaksi yang cepat dari interaksi manusia-komputer menjadi komputer-manusia (Sanders, Elangeswaran, dan Wulfsberg 2016). Fenomena ini telah terjadi di Jerman pada tahun 2014, dimana 238 dari 1000 orang pekerja telah digantikan perannya oleh robot, sehingga pekerja menjadi pengangguran karena dianggap tidak mampu memenuhi kualifikasi industri dan tergeser perannya oleh robot (Qin, Liu, dan Grosvenor 2016, hlm. 175). Perubahan ini telah diantisipasi oleh negara Cina, bahwa fenomena baru akan mengubah berbagai bidang termasuk tergantinya pekerja di industri oleh berbagai teknologi yang dianggap lebih efektif dan efisien (Ismail 2009). Penelitian yang dilakukan di Cina pada tahun 2009 relevan dengan penelitian di tahun 2016 atau 7 tahun kemudian, di mana pekerja telah digantikan oleh robot karena dianggap lebih efektif dan efisien (Qin, Liu, dan Grosvenor 2016).

Kapasitas lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus mampu menyesuaikan diri dengan pergeseran industri yang dinamis dan terus berkembang termasuk pada bidang industri jasa boga (Velde, 2009). Salah satunya, lulusan SMK harus dapat beradaptasi dengan cepat untuk dapat terus eksis dan bertahan di lingkungan kerjanya.

Social skills menjadi kebutuhan penting bagi lulusan SMK dalam mempersiapkan diri dengan berbagai perubahan dan pergeseran yang cepat di dunia industri (Williams, 2005). Lulusan SMK sebagai pekerja di industri jasa boga harus memiliki *social skills* yang baik dengan mampu berkompetisi melalui berbagai inovasi *skills* (F. M. Gresham, S. N. Dkk, 2011). Inovasi *skills* menjadi sangat penting dimiliki untuk dapat terus berkembang dan mengembangkan produk dan atau jasa yang diberikan kepada konsumen (Burmeister, Dkk. 2015). Inovasi *skills* ini sangat relevan dengan kebutuhan kompetensi di abad 21 ini yang menuntut para pekerja harus mampu memiliki kemampuan berinovasi yang baik (K. L. Lane, M. R. Pierson, dan C. C. Givner, 2004).

Selain itu, revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menuntut pendidikan yang berkualitas dan relevan harus memenuhi perubahan dan perkembangan yang terjadi di industri (Ananto, 2018). Hal ini yang kemudian menjadi kualifikasi baru di industri dan tantangan ditengah era disrupsi pada revolusi industri keempat ini (Reeve 2016, hlm. 68), dengan demikian kebutuhan industri menjadi prioritas dalam menyiapkan lulusan SMK yang siap memenuhi kualifikasi industri, termasuk *social skills* yang sesuai dengan kebutuhan industri. Industri jasa boga menjadi salah satu sektor yang terkena dampak fenomena disrupsi di era revolusi industri 4.0. SMK Pariwisata Program Keahlian Tata Boga menjadi lembaga dengan tujuan menghasilkan lulusan yang siap kerja di industri jasa boga perlu memperhatikan kebutuhan industri jasa boga sehingga mampu memenuhi *social skills* kebutuhan industri boga.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini terdiri dari :

- 1.2.1 Bagaimanakah *social skills* pekerja di industri jasa boga?
- 1.2.2 Bagaimanakah analisis *social skills* kebutuhan industri jasa boga?

1.2.3 Bagaimanakah urutan kebutuhan *social skills* pekerja industri jasa boga?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini terdiri dari :

1.3.1 Menganalisis *social skills* pekerja di industri jasa boga.

1.3.2 Menganalisis *social skills* yang dibutuhkan industri jasa boga.

1.3.3 Menganalisis urutan kebutuhan *social skills* pekerja yang dibutuhkan industri jasa boga.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat dari Segi Teori

Penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat menghasilkan beberapa prinsip dalam pembelajaran di SMK Program Keahlian Tata Boga, khususnya pembelajaran di tempat kerja yang yang memungkinkan dikembangkan lebih lanjut menjadi teori *social skills*, guna menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan kejuruan.

1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan berupa *social skills* sebagai salah satu penilaian dan prioritas bagi SMK sebagaimana dibutuhkan industri.

1.4.3 Manfaat dari Segi Praktis

1.4.3.1 Bagi bidang pengembangan Kurikulum di SMK, guna merumuskan dan mengembangkan kebijakan tentang pembelajaran secara lebih fokus sesuai dengan kondisi lapangan dan perubahan yang terus terjadi di industri.

1.4.3.2 Bagi SMK, untuk lebih berdaya guna dalam penyelenggaraan pembelajaran di SMK yang pada gilirannya dapat menghasilkan lulusan yang memiliki keahlian sesuai dengan standar kompetensi yang dibutuhkan industri.

1.4.3.3 Para Guru, utamanya guru pada program studi keahlian tata boga dalam rangka melaksanakan tugas profesionalnya sebagai fasilitator, *supervisor* dan motivator pembelajaran, khususnya dalam penyelenggaraan pembelajaran berorientasi dunia kerja di industri.

1.4.4 Manfaat dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kompetensi *social skills* yang harus dimiliki lulusan SMK sehingga membantu dalam mempersiapkan diri menghadapi perubahan dan pergeseran industri pada era revolusi 4.0 sesuai dengan kebutuhan industri.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Peneliti melihat perlu ada informasi langsung dari industri mengenai kualifikasi *social skills* yang dibutuhkan industri. Penelitian ini bertujuan merumuskan karakteristik *social skills* yang dibutuhkan industri. Kebermanfaatan penelitian ini diharapkan mampu membantu pihak SMK dalam mempersiapkan lulusan SMK yang berkualifikasi *social skills* yang dibutuhkan industri pariwisata. Kajian pustaka yang memperkuat teori dalam penelitian ini meliputi kompetensi yang dibutuhkan industri pariwisata, definisi umum *social skill* dan karakteristik *social skills*. Selanjutnya melihat *social skills* yang dibutuhkan industri jasa boga.

Metode penelitian yang digunakan adalah *mix methods*. Penelitian ini akan menggambarkan kondisi *social skills* pekerja berdasarkan kebutuhan industri dengan mencari data primer ke industri langsung dan data sekunder melalui BKK di setiap SMK. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *software* SPSS guna menghitung data yang didapatkan kemudian akan dikaji dan dideskripsikan serta dianalisis untuk melihat hasil dari data kuantitatif dan kualitatif. Hasil temuan penelitian yang dilakukan kemudian disusun menjadi pembahasan untuk memperdalam serta menjawab dari rumusan dan tujuan penelitian itu sendiri. Kemudian akan dibandingkan atau dilengkapi dari kajian pustaka. Sehingga akan melihat jawaban dari hipotesis yang dilakukan peneliti pada penelitian ini. Selanjutnya, peneliti akan menyimpulkan, memberikan implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang dilakukan peneliti secara terbuka dan luas.