

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan Kejuruan di Indonesia atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang khusus untuk mempersiapkan lulusannya yang siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesionalnya dalam bekerja dengan memiliki keahlian tertentu dalam bidangnya. Menurut PP No. 19 Tahun 2005 Pasal 26 ayat 3 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan SMK adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Berdasarkan penjelasan di atas, pendidikan kejuruan adalah suatu sistem pendidikan dan pelatihan kejuruan yang memadukan secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah dan program penguasaan kerja, yang bertujuan untuk menghasilkan tenaga kerja yang memiliki keahlian profesional, meningkatkan dan memperkuat *link and match* antara lembaga pendidikan-pelatihan kejuruan dan dunia kerja. Dengan demikian, para siswa SMK akan memiliki tingkat profesional yang sesuai dengan dunia kerja yang dibutuhkan.

Pada kenyataannya, lulusan SMK yang diharapkan dapat langsung bekerja sesuai dengan bidang keahliannya masih menghadapi kendala dalam mendapatkan pekerjaan. Meskipun banyak lulusan SMK yang langsung bekerja atau mendapatkan pekerjaan sesuai dengan bidang keahliannya, masih ada pula lulusan SMK yang kesulitan mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan bidang keahliannya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya siswa lulusan SMK tidak memiliki kompetensi yang cukup sehingga tidak terlalu menguasai apa yang didapatkan selama kegiatan belajar di sekolah.

Siswa lulusan SMK jurusan Teknik Gambar Bangunan (TGB) diharapkan memiliki kompetensi yang mumpuni dalam menggambar digital menggunakan *software* khusus yaitu *AutoCAD*. Kompetensi yang didapatkan oleh lulusan SMK dalam menggambar digital adalah membuat gambar 2D dan 3D.

SMK Negeri 1 Cirebon salah satu SMK yang di dalamnya terdapat Program Keahlian TGB. Lulusan siswa SMKN 1 Cirebon jurusan TGB sudah banyak mencetak lulusan yang berkualitas, dilihat dari seberapa banyak lulusannya yang terserap oleh industri kerja yang sesuai dengan bidang keahliannya. Lulusan dari program keahlian TGB ini seharusnya memiliki kompetensi menggambar digital yang baik, karena banyak dari lulusannya mendapatkan kerja di dunia kerja konstruksi sebagai juru gambar. Namun tidak semua lulusan dari jurusan TGB SMKN 1 Cirebon ini mudah dalam mendapatkan pekerjaan. Berdasarkan data yang dapat dihimpun oleh penulis dari pihak SMKN 1 Cirebon bahwa lulusannya pada tahun 2014-2017 sebanyak 50% dapat bekerja di bidang yang sesuai dengan program keahliannya, 30% lainnya melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi, dan 17% lainnya bekerja pada bidang pekerjaan lain sedangkan 3% sisanya tidak diketahui. Hal di atas menunjukkan belum adanya *link and match* antara sekolah dan industry sehingga lulusan SMK belum terserap di dunia industry. Kompetensi lulusan SMK yang diharapkan oleh industry belum terbentuk dengan baik. Kompetensi yang diharapkan oleh industry adalah keterampilan sesuai dengan bidangnya. Secara umum beberapa industry menginginkan lulusan SMK mempunyai dua kompetensi pokok yaitu *hard skill* dan *soft skill*. Rata-rata sekolah yang ada di Indonesia belum membentuk lulusannya untuk mempunyai dua kompetensi di atas dan pada akhirnya lulusannya akan sangat sulit bersaing di dunia kerja. Belum adanya kesamaan visi antara sekolah dan dunia industry menjadikan penulis ingin memberi gambaran tentang kompetensi di sekolah dengan tuntutan dunia kerja.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Tingkat Pemenuhan Kompetensi Menggambar Digital Siswa Kelas XII TGB SMKN 1 Cirebon Berdasarkan Tuntutan Dunia Kerja”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Masalah yang terjadi di SMKN 1 Cirebon untuk pemenuhan kompetensi siswa dalam menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kompetensi inti dan kompetensi dasar Pendidikan Menengah Kejuruan yang berlaku sebelumnya sudah tidak sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan dunia kerja;
2. Tingkat pemenuhan kompetensi di SMKN 1 Cirebon dalam menggambar digital perlu dikembangkan lagi.
3. Pemahaman tentang bagaimana tuntutan dan kebutuhan dunia kerja perlu ditanamkan pada siswa secara berkala sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.
4. Tidak semua siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru di sekolah.
5. Tidak semua siswa memiliki fasilitas belajar untuk menggambar digital sendiri di rumahnya.
6. Tidak semua siswa bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran di sekolah.
7. Adanya jam pelajaran yang tidak efektif sehingga materi yang disampaikan tidak mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran.
8. Ada beberapa konsultan yang mewajibkan siswa SMK kelas XII yang sedang PKL sudah bisa menguasai gambar bangunan air.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka batasan masalah yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MPL) / *AutoCAD*.
2. Menggunakan aplikasi *AutoCAD*.
3. Pemenuhan kompetensi sesuai dengan kurikulum 2013
4. Tuntutan dunia kerja yang dihadapi siswa pada saat PKL/prakerin.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang terjadi di SMKN 1 Cirebon, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum tentang kompetensi menggambar digital di SMK?
2. Bagaimana gambaran umum tentang kebutuhan dunia kerja untuk siswa lulusan SMK Bangunan?
3. Apakah siswa kelas XII TGB SMKN 1 Cirebon dapat memenuhi kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah dalam penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui gambaran umum tentang kompetensi penguasaan menggambar digital siswa kelas XII TGB SMKN 1 Cirebon
2. Mengetahui gambaran umum tentang kebutuhan dunia kerja terhadap siswa kelas XII TGB SMKN 1 Cirebon .
3. Mengetahui sejauh mana siswa kelas XII TGB SMKN 1 Cirebon dapat memenuhi kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Hasil Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa memberikan motivasi kepada siswa untuk terus meningkatkan kompetensi diri agar siap dan dapat bersaing untuk dapat melanjutkan ke dunia kerja.
2. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru sebagai acuan untuk melatih dan meningkatkan kompetensi siswa agar dapat memenuhi tuntutan dunia kerja.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam meningkatkan kompetensi siswa untuk melanjutkan ke dunia kerja.
4. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang kompetensi siswa untuk dapat terjun langsung ke dalam dunia kerja, untuk diadakannya penelitian selanjutnya.

## **G. Struktur Organisasi Skripsi**

- BAB I** PENDAHULUAN. Bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II** KAJIAN PUSTAKA. Bab ini dijelaskan teori-teori, peraturan, dan pengertian yang berhubungan dengan tingkat pemenuhan, kompetensi, menggambar digital, tuntutan dunia kerja, dan penelitian yang relevan.
- BAB III** METODE PENELITIAN. Bab ini memuat tentang metode penelitian, tahapan penelitian variabel penelitian, populasi dan sampel, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, instrumen penelitian, uji coba instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
- BAB IV** TEMUAN DAN PEMBAHASAN. Bab ini berisi tentang temuan penelitian, deskripsi data, pengujian hipotesis dan pembahasan temuan penelitian.
- BAB V** SIMPULAN, IMPLIKASI dan REKOMENDASI. Bab ini berisi tentang simpulan yang memuat tentang jawaban daripada rumusan masalah pada penelitian, implikasi dari hasil penelitian serta rekomendasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**