

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan pada bidang konstruksi di Indonesia terutama bidang konstruksi saat ini mengalami peningkatan. Menurut BCI Asia dalam Indonesia *Construction Market Outlook 2022* nilai konstruksi pada tahun 2022 di Indonesia diperkirakan mencapai Rp 107,15 triliun. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembangunan memerlukan tenaga kerja yang terampil dan siap untuk bekerja sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Sekolah Menengah Kejuruan disiapkan untuk memenuhi tenaga kerja yang memiliki keterampilan dan sesuai dengan kebutuhan industri. Berdasarkan Undang-undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menyebutkan bahwa “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu”. Adapun target Pendidikan Menengah dapat dijelaskan secara spesifik berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional yaitu: “pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk jenis pekerjaan tertentu.” Sehingga, hal yang paling mendasar adalah lulusan SMK memiliki keterampilan dan kemampuan dasar, sehingga mereka dapat beradaptasi dengan kondisi lapangan dengan relatif cepat dan sesuai dengan standar kemampuan yang ditetapkan oleh industri, mereka dapat dengan mudah diserap oleh industri. Untuk itu, kurikulum yang diterapkan harus sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh industri. Namun berdasarkan hasil penelitian awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung di Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Karawang, dapat diperoleh informasi bahwa dalam penyusunan kurikulum, industri konstruksi kurang dilibatkan dalam penyusunan kurikulum dan kompetensi yang akan diajarkan kepada siswa.

Kurikulum yang ada di DPIB pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan siswa mampu bekerja di bidang konstruksi. Tujuan tersebut dapat dilihat berdasarkan mata pelajaran dan kompetensi dasar yang diajarkan antara lain yaitu yang pertama gambar teknik, mekanika teknik, dasar konstruksi dan teknik pengukuran tanah, aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung, konstruksi jalan dan jembatan, estimasi biaya konstruksi dan yang terakhir konstruksi dan utilitas gedung. Oleh karena itu didapat profil lulusan yaitu (1) dapat kompeten sebagai *Drafter* atau Juru Gambar dalam pekerjaan bangunan, baik itu menggambar arsitektur maupun struktur, (2) dapat kompeten sebagai *Drafter* atau Juru Gambar dalam pekerjaan jalan dan jembatan, (3) dapat kompeten sebagai Estimator atau *Quantity Supervyoyor* perencanaan anggaran biaya pembangunan, (4) dapat melakukan pekerjaan jasa penggambaran bangunan baik itu rumah, gedung, jalan, maupun jembatan secara mandiri maupun berwirausaha.

Agar nantinya siswa dapat bekerja di industri dengan baik, maka kompetensi dasar mata pelajaran yang akan diajarkan harus relevan dengan kebutuhan industri. Gambaran dari keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dapat dilihat berdasarkan tingkat kesesuaian antara kompetensi yang diajarkan di sekolah. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dikaitkan dengan keberhasilannya di industri. Artinya untuk mendukung pekerjaan di industri, kompetensi dasar yang diajarkan harus relevan. Untuk membuktikan perkiraan ini, diperlukan penelitian. Berdasarkan permasalahan di atas, maka judul yang diangkat oleh peneliti yaitu **“Relevansi Kompetensi Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung dengan Kebutuhan Industri di SMK Negeri 1 Karawang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat permasalahan yang menjadi bahan penelitian adalah kurang terlibatnya industri konstruksi dalam penyusunan kompetensi dasar yang akan diajarkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan terhadap empat industri konstruksi yang menjalin kerja sama dengan SMK Negeri 1 Karawang sebagai tempat pelaksanaan PKL siswa.
2. Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah kompetensi mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung dari kompetensi dasar 4.1 sampai dengan 4.25.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kompetensi yang di ajarkan dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung di SMK Negeri 1 Karawang?
2. Bagaimana relevansi kompetensi mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung di SMK Negeri 1 Karawang terhadap kebutuhan industri?
3. Bagaimana rekomendasi pengembangan mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung yang sesuai dengan kebutuhan industri?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Mengetahui gambaran kompetensi yang di ajarkan dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung di SMK Negeri 1 Karawang.
2. Mengetahui relevansi kompetensi mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung di SMKN 1 Karawang terhadap kebutuhan industri.
3. Memberikan rekomendasi pengembangan mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung yang sesuai dengan kebutuhan industri.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai peserta didik di dunia industri.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan pengetahuan dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya, dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian.
- b. Bagi guru, dapat dimanfaatkan bahan pertimbangan dan pengembangan pada proses pembelajaran di kelas.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Adapun struktur organisasi penelitian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka, terdiri dari kajian teoritis dan empiris. Kajian teoritis berisi relevansi, kompetensi, dunia industri.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil penelitian dan pembahasan, berisikan deskripsi data awal penelitian, deskripsi pelaksanaan penelitian, dan pembahasan penelitian.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab kesimpulan, implikasi dan rekomendasi berisikan kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian ini, implikasi dan rekomendasi dari peneliti terkait penelitian kepada pembaca.