

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan kurikulum KTSP ke kurikulum 2013 sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, menyatakan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Sejalan dengan hal-hal tersebut Permendiknas no 70 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah menengah kejuruan/ madrasah aliyah kejuruan menjelaskan bahwa dilakukan penyempurnaan terhadap pola pikir pembelajaran sebelumnya diantaranya pembelajaran yang sebelumnya satu arah menjadi interaktif, pembelajaran dimana siswa sebelumnya bersikap pasif menjadi pembelajaran yang aktif mencari dan menemukan pengetahuan.

Pada umumnya kenyataan yang sering terdapat disekolah adalah kecenderungan guru yang memberikan pembelajaran instalasi *sound system* dengan metode ceramah, mengajak siswa untuk membaca bahan ajar, dan menghafal teori-teori dalam instalasi *sound system*, guru tidak mementingkan penalaran siswa. Kondisi pembelajaran instalasi *sound system* seperti ini akan menyebabkan pelajaran instalasi *sound system* menjadi tidak menarik, tidak disenangi dan demikian hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal yang sama juga peneliti dapatkan pada saat melakukan pengamatan di SMK Negeri 1 Barumun, sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran *teacher centered* artinya proses belajar masih

terpusat pada guru, sehingga siswa tidak ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar tersebut. Hal ini dikarenakan sifat dari metode pembelajaran tersebut adalah satu arah yaitu dari guru ke siswa yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar dan kurang dalam pembentukan *soft skills* siswa.

Dalam (Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1) sudah jelas bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sadar dan terencana agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik. Di sisi lain, pendidikan juga merupakan modal utama dalam pembangunan bangsa. Melalui peningkatan mutu pendidikan, diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkontribusi bagi masyarakat, bangsa, dan negara yang kompeten di era globalisasi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya memasuki dunia kerja yang mempunyai pengetahuan dan bertanggung jawab dalam pekerjaannya sesuai dengan bidangnya. Hal ini sesuai dengan pasal 11 ayat 3 Undang-Undang No 2 tahun 1989 tentang pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja pada bidang tertentu (Saddam Husein, 2014: 3). Pencapaian tujuan dan pembinaan siswa yang akan terjun ke masyarakat harus dilakukan seoptimal mungkin, baik mengenai kompetensi kejuruan, sikap dalam bermasyarakat maupun bidang disiplin ilmu.

Richmond & Striley menyatakan “ Kerja proyek dapat dipandang sebagai bentuk *open-ended contextual activity-bases learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah

sebagai suatu usaha kolaboratif. Strategi pembelajaran berbasis proyek ini guru berperan hanya sebagai fasilitator yang akan menyediakan peralatan dan bahan-bahan yang diperlukan dalam proses belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pemakaian strategi mengajar yang didesain untuk mencapai tujuan pengajaran. Guru bertanggung jawab dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengevaluasian secara lebih jelas. Selanjutnya guru juga menjadi pembimbing siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa.

Peningkatan tenaga kerja yang terampil dan berkualitas akan segera dapat mengisi berbagai lapangan kerja di dunia usaha dan industri. Selanjutnya, Schippers & Djadjang berpendapat bahwa tujuan pendidikan kejuruan adalah membekali siswa agar memiliki kompetensi perilaku dalam bidang tertentu sehingga yang bersangkutan mampu bekerja demi masa depan dan untuk kesejahteraan bangsa, untuk itu siswa harus dibekali pengetahuan dan keterampilan yang praktis sebagai bekal yang berguna dalam rangka memasuki dunia kerja baik di perusahaan maupun sebagai wirausaha. Hal ini berarti bahwa dalam pendidikan kejuruan peserta didik akan dibekali dengan berbagai ilmu dan keterampilan untuk diaplikasikan dalam membuka lapangan pekerjaan.

Lebih lanjut, hal tersebut senada dengan tujuan SMK dalam GBPP , yaitu:

(1) Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesionalisme, (2) Menyiapkan siswa agar mampu memilih karir, mampu berkompetensi dan mampu mengembangkan diri, (3) Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri baik pada saat

ini maupun pada saat yang akan datang, (4) Menyiapkan lulusan agar mampu menjadi warga negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

Senada dengan hal tersebut di atas, Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan dapat menghasilkan tenaga yang terampil dan berkualitas serta menguasai bidang yang digelutinya, sehingga kebutuhan dunia usaha dan industri dapat terpenuhi. Untuk mencapai hal tersebut, siswa Sekolah Menengah Kejuruan dituntut untuk lebih memahami dan menguasai setiap mata pelajaran yang diterimanya di sekolah, karena setiap mata pelajaran saling mempengaruhi dan saling mendukung pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, perkembangan sikap dan kepribadiannya.

Menurut widarto, untuk dapat bekerja baik di industri, maka ada beberapa kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa SMK, di antaranya adalah kejujuran, etos kerja, tanggung jawab, disiplin, menerapkan prinsip-prinsip keselamatan kerja dan kreatifitas (Widarto, 2007). *Soft skills* sangat berperan penting dalam menentukan kualifikasi yang dibutuhkan industri. Seharusnya *soft skills* mulai dibentuk dalam karakter setiap siswa sejak masih di sekolah, sehingga dapat bersaing dan meningkatkan karir mereka di dalam dunia usaha maupun industri. Penelitian yang dilakukan oleh widarto dkk pada tahun 2009 menghasilkan rumusan *soft skills* yang dibutuhkan oleh dunia usaha secara berurutan berdasarkan skala prioritas adalah : disiplin, kejujuran, komitmen, tanggung jawab, rasa percaya diri, etika, sopan santun, kerjasama, kreativitas, komunikasi, kepemimpinan, entrepreneurship dan organisasi. (Hadi Rismanto, dkk. 2013)

Berdasarkan uraian di atas, bahwa pendidikan *soft skills* memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan terutama pendidikan kejuruan, pendidikan *soft skills*

menjadi keharusan agar pendidikan keteknikan di Indonesia dapat menghasilkan *output* atau lulusan yang berkualitas dan siap bersaing. Melalui strategi pembelajaran berbasis proyek ini maka *soft skills* siswa semakin terasah karena didalam pembelajaran berbasis proyek ini dapat meningkatkan: (1) motivasi siswa dalam belajar, (2) kerjasama dengan teman satu kelompok, (3) lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, (4) pembelajaran berbasis proyek ini juga mempersyaratkan agar siswa harus mampu cepat memperoleh informasi, (5) pembelajaran berbasis proyek ini juga dapat meningkatkan keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi, (6) mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan berkomunikasi dengan teman satu kelompok, praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu, dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

SMK Negeri 1 Barumun sebagai salah satu lembaga pendidikan formal di bidang keteknikan, dimana para lulusannya diharapkan mampu bersaing dalam DU/DI. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pencapaian hasil belajar diperlukan beberapa strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan susunan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan lulusan SMK.

Penelitian ini akan meneliti : “ Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan *Soft Skills* Siswa Kelas X TAV Pada Mata Pelajaran melakukan instalasi *sound system* di SMK Negeri 1 Barumun”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran yang digunakan dalam melakukan instalasi *sound system* di SMK Negeri 1 Barumun Masih Terpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran melakukan instalasi *sound system* disebabkan oleh strategi pembelajaran yang masih terpusat pada guru.
3. Kurangnya keterampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi, memecahkan masalah, dan keterampilan berkomunikasi dalam mengikuti mata pelajaran melakukan instalasi *sound system*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan *Soft Skills* Siswa Pada Mata Pelajaran Melakukan Instalasi *Sound System* Kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Barumun Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kemampuan Soft Skills di kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Barumun Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Soft Skills Siswa Kelas X Teknik Audio Video Pada Mata Pelajaran Melakukan Instalasi Sound System* kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Barumun Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kemampuan soft skills siswa dalam mata pelajaran siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek.
2. Mengetahui *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Soft Skills Siswa Kelas X Teknik Audio Video Pada Mata Pelajaran Melakukan Instalasi Sound System* kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Barumun Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Menambah ilmu pengetahuan khususnya tentang teori-teori dan cara penerapan pembelajaran yang berkaitan dengan strategi pembelajaran Pembelajaran Berbasis Proyek.
- b. Memperluas wawasan penulis akan hakekat mengajar yang efektif dan efisien.

- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan bandingan untuk penelitian lanjutan terhadap variabel-variabel yang relevan.

Sedangkan manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Sebagai informasi bagi sekolah dan kepala sekolah dalam meningkatkan hasil belajar di SMK Negeri 1 Barumun Padang Lawas.
2. Sebagai informasi bagi guru/mahasiswa, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.
3. Sebagai bahan pengembangan bagi penelitian selanjutnya.