

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran di SMK masih lebih banyak berfokus pada keterampilan teknis, sementara pengembangan *soft skill* kurang mendapat perhatian dalam kurikulum dan metode pembelajaran. Dengan meningkatnya *Soft skill* pelajar, lulusan SMK akan lebih siap untuk bekerja di industri dan mempunyai daya saing yang lebih tinggi. *Learning* model yang diterapkan mesti sanggup mendorong interaksi, kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah dalam golongan.

Banyak lulusan SMK yang mempunyai keterampilan teknis (*hard skill*) yang baik, tetapi kurang dalam keterampilan *Soft skill* seperti berpikir kritis, komunikasi, kepemimpinan, dan kerjasama. Menurut berbagai laporan industri, banyak perusahaan mengeluhkan bahwasanya lulusan SMK kurang siap bekerja dalam tim, sulit beradaptasi, dan minim inisiatif dalam pekerjaan.

Mapel instalasi Penerangan dipilih di penelitian ini sebab bukan cuma menuntut pelajar untuk menguasai keterampilan teknis, melainkan membutuhkan pengembangan *Soft skill* yang baik. Dalam proses pemasangan dan pemeliharaan instalasi penerangan, pelajar dihadapkan pada berbagai permasalahan teknis yang memerlukan kesanggupan berpikir kritis untuk menganalisis dan mencari solusi yang tepat. Misalnya, ketika terjadi gangguan pada sistem penerangan, pelajar mesti sanggup mengevaluasi penyebab masalah dan menentukan langkah perbaikan yang paling efektif.

Selain itu, pekerjaan di bidang instalasi penerangan sering melibatkan kerja tim. Pelajar mesti berkomunikasi dengan baik, baik dengan sesama teknisi,

pengajar, ataupun pihak lain yang terlibat dalam proyek. Kesanggupan berkomunikasi yang baik sangat diperlukan supaya tidak terjadi kesalahpahaman yang bisa menghambat proses pekerjaan. Dalam beberapa situasi, pelajar juga perlu mengambil peran sebagai pemimpin yang mengarahkan rekan-rekannya dalam membagi tugas atau menuntaskan suatu permasalahan teknis. Oleh sebab itu, keterampilan kepemimpinan menjadi salah satu aspek penting dalam bidang ini.

Kesanggupan bekerjasama juga menjadi faktor utama dalam Instalasi Penerangan. Setiap individu dalam tim mempunyai peran dan tanggung jawab yang mesti dijalankan dengan baik supaya hasil pekerjaan lebih efektif dan efisien. Bila pelajar tidak sanggup bekerja sama, maka pekerjaan akan menjadi lebih lambat dan berpotensi mengalami kesalahan.

Di dunia industri, lulusan SMK yang mempunyai keterampilan teknis yang baik saja belum cukup. Mereka juga mesti mempunyai *soft skill* yang kuat supaya bisa bekerja secara profesional dan sanggup beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis. Industri kelistrikan dan teknik elektro membutuhkan tenaga kerja yang bukan cuma memahami teori dan praktik pemasangan instalasi, melainkan sanggup berkomunikasi, berpikir kritis, bekerja dalam tim, dan memimpin ketika dibutuhkan. Dengan demikian, pengembangan *soft skill* dalam mapel Instalasi Penerangan menjadi sangat penting supaya pelajar lebih siap menghadapi dunia kerja.

Pembelajaran kooperatif termasuk salah satu pendekatan yang menekankan kerja sama antar pelajar dalam golongan-golongan kecil untuk

memperoleh tujuan belajar bersama. Model ini tujuannya supaya pelajar bisa belajar secara aktif lewat interaksi sosial, saling tukar pendapat, dan bekerja sama untuk menuntaskan tugas. Di Indonesia, pembelajaran kooperatif telah banyak diterapkan sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial pelajar. Ada beberapa jenis *Learning* model kooperatif yang sering diterapkan dalam konteks pendidikan, antara lain:

- (1) *TGT*: Pelajar bekerja dalam tim dan bersaing dalam permainan atau turnamen akademik yang menekankan aspek kompetisi dan kerjasama.
- (2) *Jigsaw*: Pelajar dibagi menjadi golongan-golongan kecil, di mana setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari dan mengajarkan bagian tertentu dari materi kepada anggota lainnya, yang mengembangkan tanggung jawab individu dan kolaborasi.
- (3) *Think-Pair-Share*: Pelajar diberi waktu untuk berpikir sendiri, lalu berdiskusi dengan pasangan, dan akhirnya berbagi hasil diskusi dengan golongan besar.
- (4) *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD): Pelajar bekerja dalam tim, dan penilaian diberikan sesuai pencapaian individu serta kontribusi pada golongan.
- (5) *Group Investigation*: Pelajar bekerja dalam tim untuk meneliti suatu topik, kemudian mempresentasikan hasil penelitian mereka kepada kelas.
- (6) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC): Model yang difokuskan pada pengembangan keterampilan membaca dan menulis lewat kerjasama antar pelajar.

Pemilihan *Learning* model TGT dan *Jigsaw* didasarkan pada karakteristiknya yang mendorong kerja sama tim dan interaksi aktif. TGT mengembangkan kepemimpinan dan motivasi pelajar lewat kompetisi akademik yang sehat, sementara *Jigsaw* mengembangkan tanggung jawab individu dan keterampilan komunikasi yang lebih baik. Kedua model ini telah terbukti dalam berbagai penelitian sanggup mengembangkan *Soft skill* secara efektif ketimbang model lainnya, sebab melibatkan interaksi yang lebih dalam antara pelajar.

Penelitian terkait model *Jigsaw* dan TGT di Indonesia juga telah mengungkapkan hasil yang positif. Ismail (2016) dipenelitiannya di SMK menyatakan bahwasanya *Learning* model *Jigsaw* efektif dalam mengembangkan kesiapan berpikir kritis dan komunikasi pelajar, terutama dalam mapel yang membutuhkan pemecahan masalah. Rahmadani (2019) juga menemukan bahwasanya penerapan *Jigsaw* bisa mengembangkan interaksi dan kerja sama antar pelajar, serta memberi peluang kepada pelajar untuk memimpin golongannya dalam menuntaskan tugas.

Sesuai kesenjangan penelitian itu, penelitian ini tujuannya untuk membandingkan pengaruh *Learning* model *Jigsaw* dan TGT pada *soft skill* pelajar di SMK Negeri 13 Medan pada mapel Teknik Instalasi Penerangan. Penelitian ini berharap bisa memberi kontribusi empiris yang lebih spesifik dalam konteks pendidikan vokasional di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Soft skill menjadi tuntutan utama di dunia kerja, terutama bagi lulusan SMK yang langsung masuk ke industri. Namun, banyak lulusan SMK yang masih kurang dalam keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kepemimpinan, dan kerjasama. Hasil observasi di SMK Negeri 13 Medan menerangkan bahwasanya pelajar kelas XI TITL mengalami kesulitan dalam aspek-aspek itu. Harapan dari penelitian ini yaitu menemukan metode pembelajaran yang bisa mengembangkan *Soft skill*.

Sesuai dari latar belakang yang ada, maka bisa diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini dibawah ini:

1. Pembelajaran terfokus pada *hard skill* tahap belajar lebih berorientasi pada keterampilan teknis, mengabaikan pengembangan *soft skill* yang esensial.
2. Kesenjangan kompetensi lulusan dengan kebutuhan industry lulusan sering tidak memenuhi standar *soft skill* yang di butuhkan di dunia kerja mengurangi daya saing mereka.
3. *Learning model* yang kurang efektif metode pembelajaran yang diterapkan belum berhasil mengembangkan *soft skill* pelajar secara optimal.
4. Minimnya evaluasi *Soft skill* dalam penilaian evaluasi pembelajaran lebih berfokus pada aspek kognitif, sementara pengukuran dan penilaian *soft skill* sering diabaikan.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai identifikasi masalah di atas, supaya penelitian yang akan dikaji lebih terarah maka masalah-masalah itu penulis batasi dibawah ini:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti *Learning* model kooperatif jenis *Jigsaw* dan *Teams Games Tournamaent* sebagai variabel bebas. *Learning* model lain yang mungkin berpengaruh pada pengembangan *Soft skill*, seperti pembelajaran berbasis proyek atau metode konvensional, tidak akan menjadi fokus penelitian ini.
2. Keterampilan *Soft skill* yang akan diteliti meliputi kesanggupan berfikir kritis, komunikasi, memimpin dan kerjasama. Aspek lain dari *soft skill*, seperti inisiatif, kreativitas, dan adaptabilitas, tidak akan menjadi fokus utama di penelitian ini.
3. Penelitian ini dibatasi pada mapel Instalasi Penerangan di SMK Negeri 13 Medan. Mapel lain, meskipun mungkin relevan, tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini.
4. Penelitian ini akan dibatasi pada pelajar kelas XI di SMK Negeri 13 Medan. Pelajar dari kelas atau sekolah lain tidak akan menjadi bagian dari populasi yang diteliti.
5. Penelitian ini dibatasi pada satu semester ajaran, untuk melihat pengaruh *Learning* model kooperatif pada perkembangan *soft skill* dalam jangka waktu itu.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah penelitian ini bisa di rumuskan di bawah ini:

1. Bagaimanakah *soft skill* siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada elemen Instalasi Penerangan Listrik di Kelas XI TITL SMK Negeri 13 Medan?

2. Bagaimanakah *soft skill* siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada elemen Instalasi Penerangan Listrik di Kelas XI TITL SMK Negeri 13 Medan?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan *Soft skill* siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dibanding dengan siswa yang diajar menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai di penelitian ini yaitu di bawah ini:

1. Untuk mengetahui *soft skill* siswa yang diajar menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada elemen Instalasi Penerangan Listrik di Kelas XI TITL SMK Negeri 13 Medan.
2. Untuk mengetahui *soft skill* siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada elemen Instalasi Penerangan Listrik di Kelas XI TITL SMK Negeri 13 Medan.
3. Untuk mengetahui perbedaan signifikan dalam perkembangan *Soft skill* siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dibanding dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dilihat dari tujuan penelitian diatas, berharap penelitian yang telah dilakukan bisa memberi manfaat untuk beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai sumber informasi dan bahan pemikiran bagi para pendidik khususnya pengajar mapel instalasi penerangan listrik, dalam hal ini untuk mengembangkan keterampilan *soft skill* pelajar.

- b. Sebagai sumber referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan penelitian terkait peningkatan hasil belajar pelajar pada mapel instalasi penerangan.
- c. Memberi sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan, dan inovasi implementasi *Learning* model *Jigsaw* dan TGT pada peningkatan hasil belajar pelajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, bisa mengembangkan pengetahuan terkait penerapan *Learning* model *Jigsaw* dan TGT ebagai upaya mengembangkan kualitas tahap belajar di kelas dan mengembangkan keteralmpilan *Soft skill* pelajar.
- b. Bagi sekolah, bisa dijadikan sebagai rujukan untuk membantu mengembangkan kualitas system pembelajaran dan pengajaran khususnya di perkembangan *soft skill* pelajar.
- c. Bagi pengajar, bisa dijadikan sebagai motivasi untuk lebih antusias dalam memakai berbagai macam metode, khususnya *Learning* model *Jigsaw* dan TGT pada saat pembelajaran, serta berupaya dalam mengembangkan keaktifan belajar pelajar dan bisa lebih percaya diri.
- d. Bagi pelajar, penerapan *Learning* model ini memungkinkan pelajar dengan mudah memahami materi yang disampaikan, dalam hal ini pada mapel instalasi Penerangan Listrik. Pelajar bisa berpartisipasi aktif, menghindari monoton, dan mencapai hasil belajar yang baik. Komunikasi dan interaksi antar pelajar semakin membaik.