

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang: (1) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur, dan (2) toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan Indonesia tidak hanya mengedepankan aspek kognitif saja, namun juga menyentuh aspek sikap dan psikomotor. Dilihat dari aspek kognitif, tujuan pendidikan Indonesia ialah untuk mendidik peserta didik agar memiliki pengetahuan yang luas dan cerdas. Selanjutnya, dilihat dari aspek psikomotor atau keterampilan, pendidikan Indonesia bertujuan untuk mendidik peserta didik agar memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya di masyarakat. Adapun jika dilihat dari aspek sikap, tujuan pendidikan Indonesia ialah untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki sikap sesuai dengan nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, yaitu bisa bekerjasama dan gotong-royong demi kepentingan bersama.

Kerjasama sangat diperlukan dalam suatu kelompok supaya kumpulan manusia tersebut dapat saling berhubungan dan bekerjasama satu sama lain. Adapun alasan-alasan diperlukannya kerjasama kelompok menurut Setiyanti (2012: 62) menyatakan bahwa:

- (1) hasil kerjasama kelompok dapat memberikan hasil yang lebih banyak,
- (2) kerjasama kelompok memberikan semangat, kepuasan dan kebahagiaan bagi para anggota kelompok,
- (3) kemampuan perorangan dalam kerjasama kelompok dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kinerja kelompok, dan
- (4) keberhasilan kelompok dapat diraih melalui saling membantu antara anggota kelompok.

Landsberger (2011) kerjasama atau belajar bersama adalah proses berkelompok dimana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Ruang kelas suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok. Kerjasama dapat menumbuhkan tingkat percaya diri, dengan harapan peserta didik mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Selain itu, melalui kerjasama peserta didik juga dilatih untuk mampu memahami, merasakan, dan melaksanakan segala aktivitas dalam kerjasama untuk mencapai tujuan bersama (Rukiyati, dkk, 2014). Kerjasama antar peserta didik akan menurunkan pandangan yang sempit dengan menemukan kekuatan dan kelemahan diri, menghargai orang lain, mendengarkan gagasan orang lain dengan pemikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama.

Bekerjasama dalam menyelesaikan masalah dan dapat membuat masalah menjadi tantangan yang harus diselesaikan secara bersama dengan anggota kelompok. Kerjasama akan membuat suatu kelompok akan lebih berkembang jika terjalin hubungan yang baik antar anggota kelompok. Hubungan tersebut

dikarenakan adanya rasa tanggung jawab dari masing-masing anggota kelompok demi mencapai tujuan bersama.

Peserta didik dapat bekerja bersama-sama secara kolaboratif pada tugas berbasis produk dan mengembangkan keterampilannya melalui pembelajaran *teaching factory*. Nanyang Polytechnic International (2017) mengemukakan bahwa:

Teaching factory merupakan suatu konsep yang menggabungkan belajar dan lingkungan kerja yang realistis dan untuk memunculkan pengalaman belajar yang relevan. Pembelajaran ini merupakan proses praktik yang mengintegrasikan aplikasi berorientasikan pelatihan dengan pendekatan pemecahan masalah. Pembelajaran melalui *teaching factory* bertujuan untuk menumbuhkan kembangkan karakter dan etos kerja (disiplin, tanggung jawab, jujur, kerjasama, kepemimpinan, dll) yang dibutuhkan DU/DI serta meningkatkan kualitas hasil dan pembelajaran dari sekedar membekali kompetensi menuju ke pembelajaran yang membekali kemampuan produksi barang/jasa.

Berdasarkan harapan dari keterampilan abad ke-21 yang dikemukakan oleh Barron dan Darling-Hammond (2008) bahwa:

Peserta didik dapat mengembangkan konten pengetahuan dan belajar keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan untuk bekerja dalam kelompok, memecahkan masalah yang kompleks, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam situasi lain. Hal ini berbeda dengan pembelajaran berbasis ceramah, pembelajaran kolaboratif adalah bentuk pengembangan interaksi siswa dalam membangun pengetahuan secara berkelompok.

Saat ini kita berada pada satu masa dan situasi di mana orang tidak bisa bekerja secara sendirian, oleh karena itu kemampuan untuk berkolaborasi menjadi hal yang cukup penting. Kolaborasi adalah tren pembelajaran abad ke-21 yang menggeser pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran kolaboratif. Lingkungan pembelajaran kolaboratif menantang peserta didik untuk mengekspresikan dan mempertahankan posisi mereka, dan menghasilkan ide-ide

mereka sendiri berdasarkan refleksi. Mereka dapat berdiskusi menyampaikan ide-ide mereka sendiri pada teman-temannya, bertukar sudut pandang yang berbeda, mencari klarifikasi, dan berpartisipasi dengan tingkat berpikir yang tinggi berpikir seperti mengelola, mengorganisasi, menganalisis kritis, menyelesaikan masalah, dan menciptakan pembelajaran dan pemahaman baru yang lebih mendalam.

Pembelajaran di dalam Sekolah Menengah Kejuruan berupa 25% teori dan 75% praktik, peserta didik tidak hanya diajarkan mengenai ilmu pengetahuan berupa teori namun juga diajarkan mata pelajaran praktik. Peserta didik akan diarahkan pada penguasaan dan pengembangan cabang ilmu pengetahuan dan teknologi, yang nantinya peserta didik tersebut dapat menghasilkan suatu karya yang bermanfaat. SMK Pangudi Luhur Muntilan merupakan sekolah kejuruan yang mempunyai 4 kompetensi keahlian yaitu Teknik *Furniture*, Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, Teknik Kendaraan Ringan dan Otomotif, serta Teknik Permesinan. Selaras dengan tujuan tersebut, SMK Pangudi Luhur Muntilan menerapkan mata pelajaran praktik seperti praktik gambar bangunan, praktik kerja kayu, praktik *furniture* dan mata pelajaran praktikum lainnya yang mengajarkan peserta didik untuk mampu berkarya dalam pembuatan suatu produk yang merupakan hasil ide dan gagasan dari masing-masing peserta didik. Mata pelajaran praktik *furniture* yang diadakan merupakan usaha SMK Pangudi Luhur Muntilan untuk menciptakan generasi yang unggul sesuai dengan era abad 21 yang menuntut generasi bangsa mempunyai kemampuan bekerjasama yang baik.

Di antara kompetensi penting di abad ke-21 adalah kemampuan untuk membantu perkembangan kerjasama *interdisipliner* yaitu kerjasama yang

melibatkan antar disiplin ilmu misalnya ilmu sains dan teknologi serta pertukaran ide-ide global untuk melawan potensi diskriminasi karena suku, jenis kelamin atau usia (Leis, 2010). Kerjasama antar anggota kelompok akan menentukan baik tidaknya produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam mata pelajaran praktik *furniture* berupa perabot rumah tangga, sekolah, kantor dan lain-lain, dimana dalam proses pengerjaannya dilakukan oleh setiap anggota kelompok. Dengan adanya tugas tersebut, diharapkan mampu meningkatkan kerjasama yang efektif antar peserta didik.

Mata pelajaran praktik *furniture* merupakan mata pelajaran yang memerlukan keseimbangan antara praktik dan teori. Mata pelajaran praktik *furniture* mencakup 3 komponen yang harus diperhatikan yaitu rencana, proses, dan evaluasi. Dalam perencanaannya, desain sudah dibuat oleh guru sehingga siswa hanya mempraktikkan saja sesuai *jobsheet*. Dalam pelaksanaan mata pelajaran praktik *furniture* memerlukan kerjasama yang baik antar anggota kelompok yang terdiri dari beberapa siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok. Evaluasi dalam mata pelajaran ini hanya menilai pada hasil produk yang dihasilkan oleh siswa.

Salah satu keberhasilan kerjasama dalam mata pelajaran praktik *furniture* ditandai dengan hasil belajar berupa produk yang baik. Menurut Sudijono (2012) hasil belajar adalah sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkapkan aspek berpikir juga mengungkapkan aspek lainnya yaitu aspek sikap dan aspek keterampilan. Hasil belajar yang baik diperlukan beberapa usaha baik dari guru maupun siswa.

Strategi maupun konsep mengajar guru sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, guru harus memperhatikan segala aspek psikologi, perkembangan, ingatan, memori dan pola pikir siswa. Hal ini penting untuk mengembangkan potensi siswa sehingga siswa mampu merefleksikan kerjasama dalam bentuk karya maupun gagasan. Guru haruslah memperhatikan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan, bahan pelajaran, metode, situasi, dan evaluasi.

Hasil belajar dalam mata pelajaran praktik *furniture* dinilai dari capaian belajar yaitu mempraktikkan pembuatan pekerjaan dasar konstruksi teknik *furniture*, mempraktikkan pekerjaan jok sofa, mempraktikkan pekerjaan perakitan kayu, dan *finishing furniture*. Berdasarkan observasi di SMK Pangudi Luhur Muntilan, pelaksanaan mata pelajaran praktik *furniture* masih mengedepankan kemauan individu dalam melaksanakan tugasnya, hal itu ditandai dengan apabila siswa telah menyelesaikan tugas yang dibebankan padanya, dia tidak mau membantu siswa lain dalam satu kelompoknya yang memerlukan bantuan. Selain itu, evaluasi yang dilakukan antar anggota kelompok maupun yang dilakukan oleh guru terhadap pekerjaan yang telah dilakukan masih kurang ditandai dengan rancangan penilaian yang dibuat masih kurang dan belum semua aspek kerjasama dinilai, ditandai dengan tidak adanya aspek kerjasama dalam instrumen penilaian. Masalah tersebut dinilai dapat mengurangi kualitas produk sehingga berpengaruh pada waktu penyelesaian tugas karena tidak semua siswa termotivasi untuk bekerjasama. Oleh karena itu, timbul pemikiran peneliti untuk meneliti tentang

“Kualitas Kerjasama Siswa Dalam Mata Pelajaran Praktik *Furniture* SMK Pangudi Luhur Muntilan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan observasi, maka muncul identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Evaluasi dalam mata pelajaran praktik *furniture* hanya menilai pada hasil akhir atau produk yang dihasilkan oleh siswa.
2. Strategi maupun konsep mengajar guru sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Kualitas kerjasama antar anggota kelompok masih rendah ditandai dengan siswa yang tidak mau terbebani oleh tanggung jawab dari siswa yang lain.
4. Evaluasi yang dilakukan antar anggota kelompok maupun yang dilakukan oleh guru terhadap pekerjaan yang telah dilakukan masih kurang, ditandai dengan rancangan penilaian yang dibuat belum semua aspek kerjasama dinilai dengan tidak adanya aspek kerjasama dalam instrumen penilaian.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka diperlukan batasan masalah yang akan diteliti. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu mengacu kepada Kualitas Proses Kerjasama Siswa dalam Mata Pelajaran Praktik *Furniture* SMK Pangudi Luhur Muntilan.

D. Rumusan Masalah

Penjelasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah menjadi acuan dalam menentukan rumusan masalah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Seberapa tinggi tingkat kualitas kerjasama siswa dalam mata pelajaran praktik *furniture*?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas kerjasama siswa dalam proses pembelajaran praktik *furniture*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Deskripsi tingkat kualitas kerjasama siswa dalam mata pelajaran praktik *furniture*.
2. Deskripsi faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas kerjasama siswa dalam proses pembelajaran praktik *furniture*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.

b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan untuk mengadakan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan variabel kualitas kerjasama siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas kerjasama siswa dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran praktik *furniture*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, sehingga memberikan kesempatan pada siswa untuk meningkatkan kualitas kerjasama dalam mata pelajaran praktik *furniture*.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadikan masukan yang berharga bagi sekolah atau instansi pendidikan pada umumnya dalam rangka ikut andil dalam meningkatkan kualitas kerjasama siswa.

d. Bagi Penulis

Dengan hasil penelitian ini diharapkan penulis dapat memenuhi nilai tugas akhir skripsi dan mampu mengembangkan ilmunya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, serta menambah wawasan dan pengetahuan tentang kualitas kerjasama siswa.