

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kerjasama

Kajian teori tentang kerjasama akan menjelaskan pengertian kerjasama, manfaat kerjasama, tujuan kerjasama, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kerjasama di SMK Pangudi Luhur Muntilan.

a. Pengertian Kerjasama

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 704) kerjasama merupakan sesuatu yang ditangani oleh beberapa pihak. Kerjasama adalah sebuah sikap mau melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama tanpa melihat latar belakang orang yang diajak bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan. Landsberger (2011) kerjasama atau belajar bersama adalah proses berkelompok dimana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Selain itu kemampuan kerjasama mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berinteraksi, serta melatih peserta didik beradaptasi dengan lingkungan baru.

Karakter kerjasama dapat ditanamkan, dilatih, dan dikembangkan melalui berbagai cara, salah satu bentuknya melalui kegiatan pembelajaran. Kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua peserta didik atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama (Rukiyati, dkk, 2014).

Dalam dunia pendidikan, keterampilan kerjasama merupakan hal penting yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran. Kerjasama dapat mempercepat tujuan pembelajaran, sebab pada dasarnya suatu komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya dari pada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri (Hamid, 2011: 66). Menurut Thomas dan Johnson (2014: 164) kerjasama adalah pengelompokan yang terjadi di antara makhluk-makhluk hidup yang kita kenal.

Ruang kelas suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok. Kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi, akan lebih mungkin menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan kerjasama. Dengan bekerjasama kelompok kecil akan mampu mengatasi berbagai bentuk rintangan, bertindak mandiri dan dengan penuh rasa tanggung jawab, mengandalkan bakat atau pemikiran setiap anggota kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat dan mengambil keputusan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kerjasama peserta didik dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan akan membantu terlaksananya tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi perubahan tingkah laku, penambahan pemahaman, dan penyerapan ilmu pengetahuan.

b. Manfaat Kerjasama

Saputra dan Rudyanto (2005: 53) mengatakan bahwa manfaat pembelajaran kerjasama adalah:

(1) mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik karena melalui kerjasama peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan peserta didik lain, (2) mempersiapkan peserta didik untuk belajar bagaimana mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran, atau sumber belajar yang lain, (3) meningkatkan kemampuan peserta didik untuk bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah kelompok, (4) membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan (5) membiasakan peserta didik untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Harsanto (2007: 44) memiliki pandangan bahwa kerjasama peserta didik dapat terlihat dari belajar bersama dalam kelompok. Belajar bersama dalam kelompok akan memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut mengindikasikan adanya prinsip kerjasama. Manfaat dari adanya belajar bersama dalam kelompok antara lain:

(1) belajar bersama dalam kelompok akan menanamkan pemahaman untuk saling membantu, (2) belajar bersama akan membentuk kekompakan dan keakraban, (3) belajar bersama akan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan konflik, (4) belajar bersama akan meningkatkan kemampuan akademik dan sikap positif terhadap sekolah, dan (5) belajar bersama akan mengurangi aspek negatif kompetisi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat kerjasama menunjukkan adanya kesepakatan antara dua orang atau lebih yang saling menguntungkan dan memberi kontribusi atau peran yang sesuai dengan kekuatan dan potensi masing-masing pihak, sehingga keuntungan atau kerugian yang dicapai bersifat proporsional, artinya sesuai dengan peran dan kekuatan masing-masing pihak.

c. Tujuan Kerjasama

Menurut Maasawet (2010) tujuan dari bekerjasama ialah dapat mengembangkan tingkat pemikiran yang tinggi, keterampilan komunikasi yang penting, meningkatkan minat, percaya diri, kesadaran bersosial dan sikap toleransi terhadap perbedaan individu. Dalam kerjasama, kita memiliki kesempatan mengungkapkan gagasan, mendengarkan pendapat orang lain, serta bersama-sama membangun pengertian, menjadi sangat penting dalam belajar karena memiliki unsur yang berguna menantang pemikiran dan meningkatkan harga diri seseorang.

Tujuan kerjasama menurut Funali (2014: 60-61) yaitu:

(1) dalam memaksimalkan proses kerjasama yang terjadi secara alamiah antar peserta didik, (2) menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, (3) mengembangkan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, (4) mendorong eksplorasi bahan pengajaran yang melibatkan bermacam-macam sudut pandang, (5) menghargai pentingnya konteks sosial, (6) menumbuhkan hubungan yang saling mendukung dan saling menghargai diantara peserta didik ataupun diantara peserta didik dengan guru, (7) serta membangun semangat belajar sepanjang hayat.

Menurut Damayanti dan Modjiono (2009: 61) menerangkan bahwa tujuan kerjasama sebagai berikut:

(1) untuk mengembangkan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, (2) mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan komunikasi, (3) menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuan peserta didik, dan (4) untuk dapat memahami dan menghargai satu sama lain antar teman.

Dari penjelasan di atas, pembelajaran kerjasama bermaksud untuk memudahkan peserta didik mengerjakan tugas secara bersama-sama dan memudahkan peserta didik menghadapi permasalahan dalam pembelajaran.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kerjasama

Saputra dan Rudyanto (2005: 41) menerangkan bahwa pencapaian kerjasama menurut persyaratan tertentu yang dipenuhi oleh anggota yang terlibat, syarat-syarat tersebut adalah :

1) Kepentingan yang sama

Kerjasama akan terbentuk apabila kepentingan yang sama ingin dicapai oleh semua anggota. Kepentingan yang sama tidak hanya menyangkut aspek materi mungkin juga aspek non materi seperti aspek moral, rohani, dan batiniah.

2) Keadilan

Kerjasama harus didasari oleh prinsip keadilan, artinya setiap orang yang ikut bekerjasama memperoleh imbalan yang sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama.

3) Saling pengertian

Kerjasama harus dilandasi oleh keinginan untuk mengerti dan memahami kepentingan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bersama itu. Pengertian ini akan merangsang timbulnya kerjasama atas dasar saling pengertian.

4) Tujuan yang sama

Menetapkan memiliki tujuan yang sama untuk semua orang tidak selalu mudah, karena hampir setiap orang terikat dalam suatu kelompok didasari oleh kepentingan sendiri yang ingin dicapai oleh keberhasilan kelompok. Tujuan khusus harus dapat mengantisipasi kepentingan individual yang tergabung dalam kelompok sosial. Kerjasama akan terbentuk apabila semua orang memiliki tujuan serupa tentang hal yang ingin dicapai.

5) Saling membantu

Kerjasama merupakan dasar akan keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Hal ini akan lebih mudah terjadi, jika tiap orang dalam kelompok bersedia untuk saling membantu teman sesama kelompok jika diperlukan.

6) Saling melayani

Kerjasama untuk saling melayani merupakan unsur yang mempercepat terjadinya suatu kerjasama. Jika ada anggota yang hanya ingin dilayani dan tidak bersedia melayani kepentingan orang lain, maka akibatnya akan terjadi kecacatan distribusi kegiatan.

7) Tanggung jawab

Kerjasama adalah merupakan perwujudan tanggung jawab dari tiap orang yang terlibat dalam kelompok. Jika ada suatu anggota yang tidak bertanggung jawab, biasanya akan mempengaruhi pencapaian tujuan atau kegiatan kelompok.

8) Penghargaan

Seseorang akan merasa bahagia jika mendapatkan penghargaan atas kegiatan yang dilakukannya. Penghargaan ini dapat berupa penghargaan dalam wujud rasa hormat, atau dalam bentuk yang nyata, misalnya materi atau penghargaan tertulis. Hal yang sangat penting dalam kerjasama adalah keinginan untuk saling menghargai sesama anggota kelompok.

9) Toleransi

Kerjasama kelompok adalah gabungan kerja dari tiap orang yang terlibat dalam kelompok sosial. Cara kerja tiap orang tidak sama. Ada yang cepat ada

yang lambat. Ada yang serius dan ada yang kurang serius. Unsur toleransi penting untuk melandasi kapan suatu kegiatan akan diselesaikan.

Isjoni (2010: 65) berpendapat bahwa dalam pembelajaran yang menekankan pada prinsip kerjasama siswa harus memiliki keterampilan-keterampilan khusus. Keterampilan khusus ini disebut dengan keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk memperlancar hubungan kerja dan tugas (kerjasama siswa dalam kelompok). Keterampilan kooperatif tersebut sebagai berikut:

- 1) Menyamakan pendapat dalam suatu kelompok sehingga mencapai suatu kesepakatan bersama yang berguna untuk meningkatkan hubungan kerja.
- 2) Menghargai kontribusi setiap anggota dalam suatu kelompok, sehingga tidak ada anggota yang merasa tidak dianggap.
- 3) Mengambil giliran dan berbagi tugas. Hal ini berarti setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas atau tanggung jawab tertentu dalam kelompok.
- 4) Berada dalam kelompok selama kegiatan kelompok berlangsung.
- 5) Mengerjakan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya agar tugas dapat diselesaikan tepat waktu.
- 6) Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi terhadap tugas.
- 7) Meminta orang lain untuk berbicara dan berpartisipasi terhadap tugas.
- 8) Menyelesaikan tugas tepat waktu.
- 9) Menghormati perbedaan individu.

Menurut Setiyanti (2012: 63) ada beberapa hal yang dapat mendukung terjalannya kerjasama, tetapi juga ada beberapa hal yang dapat mengganggu kerja sama. Agar terjalin kerjasama yang mantap dalam suatu kelompok, sehingga mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapi, ada beberapa hal yang dapat mendukung terjalannya kerjasama tersebut, antara lain :

- 1) Masing-masing peserta didik harus sadar dan mengakui kemampuan masing-masing.
- 2) Masing-masing peserta didik harus mengerti dan memahami akan masalah yang dihadapi.
- 3) Masing-masing peserta didik yang bekerjasama perlu berkomunikasi.
- 4) Peserta didik yang bekerjasama perlu mengerti kesulitan dan kelemahan antar anggota kelompok yang lain.
- 5) Perlu adanya pengaturan, yaitu koordinasi yang mantap.
- 6) Adanya keterbukaan dan kepercayaan.
- 7) Melibatkan anggota kelompok yang lain.

Sedangkan hal-hal yang dapat mengganggu kerja sama kelompok antara lain:

- 1) Ada peserta didik yang selalu bersikap menyerahkan pekerjaan kepada orang lain dan tidak bersedia bertanggung jawab.
- 2) Ada peserta didik yang bersedia menampung semua kerjaan meskipun jelas tidak mampu mengerjakan.
- 3) Tidak bersedia memberikan sebagian dari kemampuannya untuk membantu peserta didik lain, atau memberi bantuan tetapi tidak sesuai dengan kebutuhan

dan masalah yang dihadapi oleh peserta didik lain, hanya tekun dengan pekerjaannya sendiri.

- 4) Cepat puas dengan hasil pekerjaannya sendiri, sehingga tidak memperhatikan dan tidak menaruh perhatian pada peserta didik lain yang masih bekerja.
- 5) Menutup diri dan bersikap maha tahu serta tidak percaya kemampuan anggota kelompok lain, sehingga tidak mau minta pendapat atau bantuan anggota kelompok lain.

Berdasarkan sumber data di atas pada bagian faktor-faktor yang mempengaruhi kerjasama, peneliti mengambil beberapa poin yang dijadikan indikator yaitu tujuan yang sama, pembagian tugas, tanggung jawab, toleransi, saling membantu, dan saling pengertian.

2. Bengkel *Furniture*

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 Bab VII Pasal 42 Ayat 2 Tentang Standar Nasional Pendidikan dikemukakan bahwa:

Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Bengkel merupakan salah satu sarana dari pendidikan teknik dan kejuruan yang berfungsi sebagai tempat melatih dan mengembangkan keterampilan psikomotorik seseorang yang akan mendalami suatu keterampilan tertentu (Siswandi dan Sukoco, 2015: 468).

Rahmawati (2014: 12) bengkel merupakan sarana kegiatan belajar mengajar yang digunakan untuk menghubungkan teori dan praktik, mengoptimalkan teori dan mengembangkannya, lebih lagi dibidang pengetahuan yang langsung diaplikasikan dan dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat, khususnya yang berhubungan dengan produksi barang dan jasa. Bengkel (*workshop*) dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar adalah tempat untuk melaksanakan praktik peserta didik dalam rangka penunjang kegiatan belajar teori di kelas atau untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bengkel kerja merupakan tempat untuk kegiatan praktikum SMK dan tempat untuk memberikan kelengkapan bagi pelajaran teori yang telah diterima sehingga antara teori dan praktik bukan merupakan dua hal yang terpisah, melainkan dua hal yang merupakan satu kesatuan.

Deskripsi singkat Ruang Praktik Kompetensi Keahlian Teknik *Furniture* SMK Pangudi Luhur Muntilan:

- a. Ruang praktik Kompetensi Keahlian Teknik *Furniture* berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran: pekerjaan dasar konstruksi teknik *furniture*, pekerjaan kayu secara maksimal, pekerjaan *upholstry/jok*, pekerjaan perakitan kayu dan *finishing*.
- b. Luas minimum ruang praktik Kompetensi Keahlian Teknik *Furniture* adalah 288 m² untuk menampung 32 peserta didik yang meliputi: area kerja kayu/kerja bangku 64 m², area kerja mesin kayu 64 m², area kerja *upholstry/jok* 48 m²,

ruang kerja perakitan dan *finishing* 64 m², dan ruang penyimpanan dan instruktur 48 m².

c. Ruang praktik Kompetensi Keahlian Teknik *Furniture* dilengkapi prasarana sebagai berikut:

- 1) Area kerja kayu
- 2) Area kerja mesin kayu
- 3) Area kerja *upholstry/jok*
- 4) Ruang kerja perakitan dan *finishing*
- 5) Ruang penyimpanan dan instruktur

d. Ruang praktik Kompetensi Keahlian Teknik *Furniture* dilengkapi sarana sebagai berikut:

- 1) Perabot meliputi: meja kerja, kursi kerja/*stool*, lemari simpan alat dan bahan.
- 2) Peralatan meliputi: peralatan untuk pekerjaan kerja kayu/kerja bangku.
- 3) Media pendidikan meliputi: papan tulis.
- 4) Perlengkapan lain meliputi: kotak kontak dan tempat sampah.

3. Mata Pelajaran Praktik *Furniture*

SMK memiliki mata pelajaran khusus yang disebut mata pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif adalah kelompok mata pelajaran yang bersifat kejuruan yaitu teori kejuruan, keterampilan dasar, keterampilan lanjutan dan keterampilan ahli agar siswa mempunyai kompetensi kerja. Mata pelajaran kejuruan merupakan materi yang harus dipelajari oleh siswa SMK sesuai dengan bidang keahliannya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22

Tahun 2006 Tentang Satuan Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa:

Mata pelajaran kejuruan terdiri atas beberapa mata pelajaran yang bertujuan untuk menunjang pembentukan kompetensi kejuruan dan pengembangan kemampuan menyesuaikan diri dalam bidang keahliannya.

Mata pelajaran kejuruan yang dipelajari siswa SMK Pangudi Luhur Muntilan tahun ajaran 2018/2019 semester gasal meliputi Praktik *Furniture*. *Furniture* adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520–30 Masehi). *Fourniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan (Kartajaya: 2005). *Furniture* merupakan bidang keilmuan yang bertujuan untuk menciptakan suatu perabot rumah atau ruangan beserta elemen-elemen pendukungnya yang memiliki nilai estetika untuk menambah kesan suatu ruangan tersebut agar terlihat lebih indah dan menarik. Jadi, *furniture* merupakan suatu benda yang tidak hanya sebagai aksesoris dan pajangan di dalam suatu bangunan, namun dapat digunakan atau dapat dipakai sebagai pelengkap aktifitas penghuni bangunan tersebut.

Menurut Misdarpon dan Fatori (2013: 8) Ensiklopedia *Furniture* (Amerika) adalah salah satu sumber yang baik yang banyak mengungkap deskripsi/uraian rinci tentang desain *furniture*, walaupun ada kesulitan untuk aplikasi penggambaran dan kompilasi penempatan pada kompartemen yang tepat, namun gaya dan model desainnya menginspirasi dan hampir keseluruhannya sebenarnya dapat digunakan sampai saat ini. Pada periode awal, desain yang dilakukan adalah perancangan *furniture* cara tradisional, lalu periode berikutnya adalah cara modern,

tapi sampai saat ini ada banyak sekali model campuran tradisional dan modern, yang dapat menyatukan fitur dari gaya lama dengan fitur lain yang menggambarkan model gaya milik mereka sendiri.

Menurut Misdarpon dan Fatori (2013: 33) merancang adalah proses mencipta bentuk melalui sketsa dari yang belum ada menjadi nyata dengan maksud tertentu, biasanya karya rancang adalah untuk memenuhi kebutuhan praktis misalnya kursi, tidak hanya nampak menarik, tetapi harus berdiri kokoh, nyaman diduduki, dan aman digunakan. Sehingga desain adalah upaya untuk memecahkan kebutuhan fisik dengan pendekatan penyelesaian melalui keterampilan, dengan pertimbangan ekonomis, teknologi, bahan, estesis (keindahan) atau keseluruhan. Dalam budaya industri, desain adalah suatu upaya penciptaan model, kerangka, bentuk, pola atau corak yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia, dalam hal ini disebut juga konsumen akhir.

Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan pembuatan *furniture*. Menurut Misdarpon dan Fatori (2013: 83) aspek penting yang harus diperhatikan dalam pekerjaan pembuatan *furniture* adalah proses pembuatannya meliputi:

- (1) pembahanan, pekerjaan dengan tangan dan pekerjaan mesin, (2) pengkonstruksian, pembentukan, sambungan/hubungan yang dipakai, pekerjaan bor, bubut, bentuk khusus, pekerjaan profil-moulding, (3) penyetelan/perakitan, finalisasi bagian konstruksi (*parts*), komponen, unit konstruksi, proses pengeleman dan pengkleman, menyetel pintu, laci, rangka, unit komponen, dan (4) pekerjaan *finishing*, finalisasi konstruksi, *timber preparation*, pengecatan, *coating*, laminasi, dan *hardware fitting*.

Bagian inilah yang harus dinalisis secara mendalam, direncanakan secara matang, dipersiapkan semua komponen dan perangkat pentingnya, sampai kepada

pelaksanaan operasioanl pemodelan dan pembuatannya. Unsur rekayasa, terkait erat dengan semua unsur teknik pembuatan, meliputi fasilitas, peralatan, mesin yang diperlukan, bahan utama dan bahan pendukung, serta proses pembuatan, sehingga diperlukan keterampilan yang memadai, serta keratif dan inovatif.

4. Kerjasama dalam Mata Pelajaran Praktik *Furniture*

Dalam pelaksanaan mata pelajaran praktik *furniture* memerlukan kerjasama yang baik antar anggota kelompok yang terdiri dari beberapa siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok. Kerjasama antar anggota kelompok akan menentukan baik tidaknya produk yang dihasilkan. 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 antar anggota kelompok.

Praktik *furniture* merupakan mata pelajaran kejuruan yang mengajarkan peserta didik tentang bagaimana mendesain produk serta mewujudkannya dalam bentuk nyata berupa produk perabot rumah tangga, kantor, dan sekolah. Mata pelajaran ini terbagi dari tiga tahapan yaitu perencanaan, proses, dan evaluasi.

Tahap perencanaan diawali dengan desain *furniture*, dimana desain sudah diberikan oleh guru berupa *job sheet* yang kemudian dipraktikan oleh siswa.

Terkadang desain juga diberikan oleh UPK SMK Pangudi Luhur Muntilan karena permintaan pesanan yang masuk terlalu banyak, sehingga siswa sering diikut sertakan dalam penyelesaian pemesanan. Oleh karena itu, desain adalah upaya untuk memecahkan kebutuhan fisik dengan pendekatan penyelesaian melalui keterampilan, dengan pertimbangan ekonomis, teknologi, bahan, estesis (keindahan) atau keseluruhan. Dalam budaya industri, desain adalah suatu upaya penciptaan model, kerangka, bentuk, pola atau corak yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan tuntutan kebutuhan.

Tahap selanjutnya adalah proses, siswa harus bekerjasama secara berkelompok dengan baik supaya target penyelesaian berjalan tepat waktu dengan hasil yang memuaskan. Bagian merancang adalah proses mencipta bentuk melalui sketsa dari yang belum ada menjadi nyata dengan maksud tertentu, biasanya karya rancang adalah untuk memenuhi kebutuhan praktis misalnya kursi, tidak hanya nampak menarik, tetapi harus berdiri kokoh, nyaman diduduki, dan aman digunakan. Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan pembuatan *furniture* meliputi: (1) pembahanan, pekerjaan dengan tangan dan pekerjaan mesin, (2) pengkonstruksian, pembentukan, sambungan/hubungan yang dipakai, pekerjaan bor, bubut, bentuk khusus, pekerjaan profil *moulding*, (3) penyetulan/perakitan, finalisasi bagian konstruksi (*parts*), komponen, unit konstruksi, proses pengeleman dan pengkleman, menyetel pintu, laci, rangka, unit komponen, dan (4) pekerjaan *finishing*, finalisasi konstruksi, *timber preparation*, pengecatan, *coating*, laminasi, dan *hardware fitting*.

Tahap terakhir adalah evaluasi, tahapan ini dilakukan oleh siswa berupa mengecek hasil finishing, estetika, keindahan, dan kelayakan. Kerjasama siswa dalam mata pelajaran praktik *furniture* di SMK Pangudi Luhur Muntilan dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan tujuan yang sama, pembagian tugas, tanggung jawab, toleransi, saling membantu, dan saling pengertian memberikan dorongan akan membantu terlaksananya tujuan pembelajaran tercapai.

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran praktik *furniture* di SMK Pangudi Luhur Muntilan, siswa diberi tugas secara berkelompok beranggotakan tiga sampai empat anak melihat tingkat kesulitan dan kerumitan pengerjaan produksi. Interaksi antar anggota kelompok diharapkan akan merangsang dalam kerjasama siswa, sehingga mampu mengembangkan kualitas kerjasama yang baik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Ikhwanuddin (2009) dalam penelitian pendekatan *reward active cooperative (RAC)* pada pembelajaran praktik gambar teknik mahasiswa non regular Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik UNY. Penelitian tindakan ini bertujuan untuk mencari metode pembelajaran yang efektif untuk mata kuliah ini. Desain penelitian ini adalah *classroom research*. Metode pengumpulan data metode survei, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif. Pembelajaran kelompok model RAC ternyata: (a) pembelajaran reward kerjasama berupa skor tambahan atas tugas pada pembelajaran kooperatif model RAC ini sangat baik untuk meningkatkan

kerjasama dan skor rerata kelompok, (b) pemberian perhatian terhadap kebenaran pemahaman dan tugas ketua kelompok adalah sangat penting, (c) proses pembentukan kelompok, terutama komposisi anggota kelompok, harus dipertimbangkan dengan baik, karena akan berpengaruh terhadap keseluruhan proses pembelajaran hingga akhir semester.

Sumarjo H (2009) dalam penelitian efektivitas pembelajaran dengan pendekatan kooperatif promosi-degradasi pada pembelajaran praktik kerja batu mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik UNY. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran dengan pendekatan kooperatif promosi-degradasi (KPD) untuk pembelajaran praktik kerja batu mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pembagian kerja kelompok praktik dikombinasikan secara homogen, heterogen, acak dan selera pribadi. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, *check list*, rekaman gambar, dan angket. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pendekatan KPD untuk pembelajaran praktik kerja batu terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, bukti-bukti yang mendukung yaitu: (1) nilai yang diperoleh mahasiswa cenderung meningkat, (2) motivasi belajar makin tinggi, dan (3) metode KPD dipersepsi positif oleh mahasiswa. Efek-efek yang mengemukan dalam pendekatan KPD terdiri efek positif dan efek negatif. Rekomendasi dari temuan penelitian ini adalah untuk segera mengimplementasikan metode pembelajaran praktik dengan pendekatan KPD dan perlunya melengkapi alat praktik yang kurang.

Ikhwanuddin (2011) dalam penelitian mengenai implementasi pendidikan karakter kerja keras dan kerjasama dalam perkuliahan. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan menggambar bangunan. Langkah penelitian adalah rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah mahasiswa peserta kuliah KBM I tahun 2011 pada jurusan PTSP FT UNY. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter kerja keras dan kerjasama mampu meningkatkan *skill* dan prestasi belajar mahasiswa. Prestasi belajar dianggap sebagai efek samping pendidikan karakter pada proses pembelajaran.

Nurul Rofiqotus Sholihah (2016) dalam penelitian mengenai profil kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil kemampuan kerjasama dan pola kerjasama dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV dan kelas V SD Negeri 1 Rajabasa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif sederhana. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, angket siswa, angket guru dan wawancara guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum kemampuan kerjasama siswa pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Rajabasa termasuk dalam kriteria “sedang” sebesar 56%, dengan aspek kemampuan kerjasama yang tertinggi yaitu “menerima tanggung jawab” dan “berada dalam tugas”. Sedangkan pola kerjasama yang terbentuk pada siswa SD Negeri 1 Rajabasa yaitu pola kerjasama berbeda dan pola kerjasama suplementer. Pola kerjasama yang paling menonjol yaitu pola kerjasama berbeda yang dilakukan oleh 5 kelompok.

Swastika Sari, dkk (2017) dalam penelitian hasil belajar IPA dan kemampuan kerjasama siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII di SMP N 5 Banguntapan, Bantul pada tahun ajaran 2016/2017 ditinjau dari kemampuan kerjasama. Penelitian ini merupakan eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, kuesioner dan dokumentasi. Uji instrumen berisi 30 pertanyaan pilihan ganda, dan instrumen kuesioner berisi 20 pernyataan. Hasilnya, peneliti memperoleh $f_{hitung} = 1.082$ dan $p = 0,283$, rata-rata hasil belajar adalah 21,75, rata-rata kuesioner adalah 80,13. Berdasarkan rata-rata hasil belajar dan kuesioner, maka ada pengaruh *talking stick* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII ditinjau dari kemampuan kerjasama siswa.

C. Kerangka Berpikir

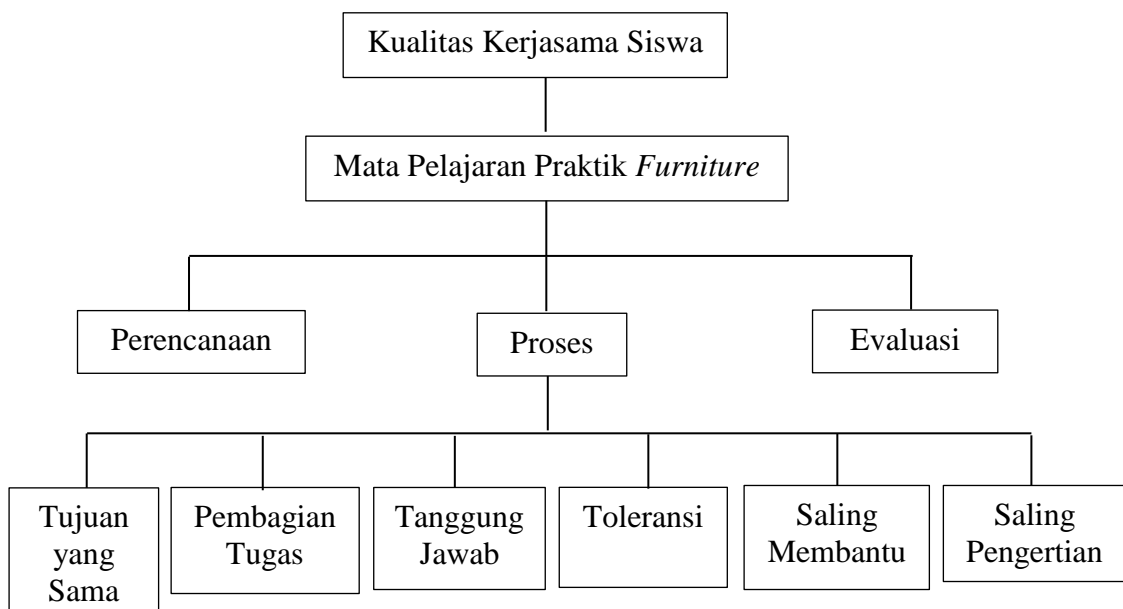
Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis antar variabel yang akan diteliti. Jadi, secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Menurut Sugiyono (2016: 91) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berpikir (Sugiyono, 2016: 91).

Kerjasama biasanya dilakukan atas dasar tujuan yang sama, yaitu tujuan yang hendak dicapai. Dalam suatu organisasi sangat diperlukan adanya suatu kerjasama kelompok (*teamwork*), karena semua penggerak suatu organisasi adalah manusia, bukan mesin, komputer atau yang lainnya. 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.

Mata pelajaran *furniture* merupakan mata pelajaran yang memerlukan keseimbangan antara praktik dan teori. Dalam mata pelajaran praktik *furniture* meliputi 3 komponen yaitu perencanaan, proses, dan evaluasi yang ketiganya memerlukan kerjasama. Peneliti hanya berfokus pada proses praktik *furniture* yang memerlukan tahapan pelaksanaan. Dimana pelaksanaan meliputi beberapa indikator yang akan diteliti yaitu tujuan yang sama, pembagian tugas, tanggung jawab, toleransi, saling membantu, dan saling pengertian.

Kerangka berpikir tentang kualitas kerjasama dalam mata pelajaran praktik *furniture* dapat dijelaskan melalui gambar berikut:



Gambar 1. Alur Berpikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan dalam kajian teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir, peneliti dapat membuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

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*?