

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kemudahan informasi dewasa ini berpengaruh ke dalam banyak aspek kehidupan manusia terutama dalam dunia industri. Industri dituntut untuk dapat segera beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Industri saat ini sedang dan dalam proses menuju era otomatisasi. Proses produksi dalam dunia Industri kini lebih mengandalkan bantuan mesin termasuk pemasaran pun menggunakan *software* yang berjalan otomatis.

Peran manusia kini banyak diganti oleh mesin dan *software* dalam berbagai bidang industri. Hal ini disebabkan karena industri dituntut untuk mampu mempercepat proses produksi, memaksimalkan pemasaran produk, serta memperoleh hasil yang lebih efisien. Peran manusia kini hanya sebagai pengendali, bukan lagi sebagai ‘pelaksana tugas di lapangan’. Peran manusia inilah yang nantinya membuat polemik di dunia industri.

Peran manusia pada akhirnya tergantikan oleh mesin meski sejatinya merupakan suatu perkembangan yang baik. Disisi lain, saat ini kebanyakan mesin menggantikan peran manusia terutama dalam hal *hardskill*, namun tidak dalam hal *softskill*. *Hardskill* pada umumnya adalah kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi atau dengan kata lain yang berhubungan dengan alat atau mesin. Sedangkan, *softskill* menurut Ichsan (2005: 5) “kemampuan-kemampuan

tak terlihat yang diperlukan untuk sukses, misalnya kemampuan bekerja sama, integritas dan lain-lain.” Dapat difahami bahwa *softskill* adalah hal yang berhubungan dengan komunikasi antar personal di tempat kerja.

Di dunia industri ataupun di dunia kerja, *hardskill* dan *softskill* sama-sama dibutuhkan. Kebutuhan *hardskill* dan *softskill* pada tiap industri ataupun tempat kerja tentu berbeda-beda, bergantung pada bidang dan kriteria tempat kerja. Industri produksi menuntut kemampuan *hardskill* yang lebih dominan, namun lain halnya dengan industri pemasaran yang lebih menuntut *softskill*, pada industri tertentu yang lain bisa jadi menuntut kebutuhan *hardskill* dan *softskill* yang seimbang. Indonesia melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang Kementerian Pendidikan Nasional) telah merumuskan sejumlah kompetensi kerja yang harus dimiliki oleh generasi muda, karakter kerja merupakan salah satunya, yang dikemukakan sebagai berikut: setiap generasi muda Indonesia yang mempersiapkan diri untuk bekerja harus memiliki budi pekerti luhur, berdisiplin, dan berkepribadian mantap dan mandiri (Wardiman Djojonegoro, 1998).

Berdasarkan pemaparan di atas, tentu kebutuhan akan *softskill* tidak dapat diabaikan begitu saja. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari situs cnbcindonesia.com, “Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Kepala Bappenas Bambang Brodjonegoro menekankan pentingnya kapasitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia menyongsong Revolusi Industri 4.0. Namun demikian, dia mengingatkan bahwa produktivitas SDM dalam konteks ketenagakerjaan. "Produktivitas kita relatif rendah dibanding negara tetangga. Produktivitas terlihat

ketika bicara penyerapan angkatan kerja. Dihitung dari nilai tambah, kita jauh di bawah Malaysia, Thailand, Filipina."

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi salah satu andalan industri dalam hal sumber tenaga kerja tingkat menengah. Saat di dunia industri dan tempat kerja membutuhkan tenaga kerja tingkat menengah yang kompeten dan memiliki *softskill*. Disisi lain, tingkat produktivitas tenaga kerja mempengaruhi keminatan industri terhadap lulusan SMK.

Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan adanya standar untuk kebutuhan industri atau tempat kerja terkait *softskill* yang dibutuhkan agar dapat menjadi pelajaran bagi para orang-tua ataupun siswa yang bersangkutan sehingga dapat memperbaiki sifat dan sikap terhadap situasi dan keadaan baik di dunia industri, tempat kerja, dan sekolah. Khususnya di SMK di Yogyakarta yang dikenal sebagai Kota Pelajar, hal ini merupakan tantangan yang cukup besar bagi masa depan dunia pendidikan.

Diharapkan kebutuhan akan identifikasi dan keurgensian *softskill* benar-benar menjadi perhatian bagi para tenaga pendidik SMK dalam mengajar dan memperhatikan pelajaran yang diajarkan kepada murid atau peserta didik di sekolah maupun lembaga pendidikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perubahan dinamika dunia industri yang disebabkan oleh perkembangan teknologi mempengaruhi kebutuhan dunia industri akan kompetensi (*hardskill* dan *softskill*).
2. Beberapa pelaku dunia industri memiliki kebutuhan akan prioritas *softskill* yang berbeda-beda.
3. Pembelajaran yang dilaksanakan di SMK lebih banyak terfokus pada pembelajaran untuk menguasai *hardskill* daripada menguasai *softskill*.
4. Beberapa pelaku industri menyatakan bahwa tenaga kerja baru mereka tidak terlalu menguasai *softskill*.
5. Belum ada standar *softskill* yang dapat menjadi acuan untuk dunia industri dan lembaga pendidikan kejuruan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti bermaksud memberi batasan permasalahan pada penelitian ini untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti. Proses penelitian ini dibatasi pada identifikasi *softskill* tanpa melakukan perbandingan antara pihak industri dan sekolah. Penelitian ini juga dibatasi pada identifikasi poin-poin *softskill* yang menjadi kebutuhan Industri terhadap lulusan SMK. Sehingga hasil penelitian tersebut dapat dijadikan referensi pihak sekolah, terutama guru, dalam memberikan pembelajaran *softskill* kepada siswa sesuai dengan kebutuhan industri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana identifikasi *softskill* yang dibutuhkan oleh lulusan SMK yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri di Yogyakarta?
2. Bagaimana atribut *softskill* yang paling penting untuk diajarkan kepada siswa SMK yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri di Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui *softskill* yang dibutuhkan oleh lulusan SMK yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Mengetahui atribut *softskill* yang paling mendesak untuk diajarkan kepada siswa SMK yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri di Daerah Istimewa Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Membantu sekolah khususnya SMK, untuk dapat mempersiapkan kebutuhan tentang *softskill* yang dibutuhkan industri di masa yang akan datang.

Membantu guru untuk lebih ber-improvisasi dan menerapkan *softskill* di dalam proses pembelajaran agar lulusannya lebih memiliki kriteria yang memang dibutuhkan oleh dunia industri.