

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, disebutkan dalam undang-undang tersebut bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka kualitas pendidikan perlu untuk terus ditingkatkan.

Banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan dan aspek-aspek yang harus dilihat sebagai indikator keberhasilan kualitas pendidikan nasional, diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, selama ini sistem pendidikan nasional masih berorientasi pada pengembangan *intelligence quotient (IQ)*. Dalam implementasinya kurikulum pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan masih berorientasi pada perolehan nilai hasil ujian. Tidak mengherankan jika hanya ujian nasional (UN) yang sering dijadikan acuan dalam keberhasilan belajar siswa. Penguasaan kemampuan yang bersifat teknis

akademis (*hard skills*) akan semakin lengkap apabila memiliki kemampuan intrapersonal dan interpersonal (*soft skills*).

*Soft skill* adalah kemampuan-kemampuan yang tidak terlihat yang diperlukan untuk sukses, misalnya kemampuan bekerja sama, integritas dan lain-lain. *Soft skill* menurut Berthal dalam Muqowim (2012:5) mendefinisikan *soft skill* sebagai pelaku interpersonal yang meliputi kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerja sama, dan personal yang semuanya adalah kemampuan-kemampuan tak terlihat yang diperlukan untuk sukses.

Menurut hasil penelitian dari Harvard University Amerika Serikat dalam (Rasmita 2009:92), kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan keterampilan teknis (*hard skills*), tapi oleh keterampilan mengelola diri dan orang lain (*soft skills*). Bahkan, penelitian ini mengungkapkan bahwa kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% dengan *hard skills* dan sisanya 80% dengan *soft skill*.

Berdasarkan penelitian diatas, seharusnya pendidikan khususnya di Indonesia juga harus memperhatikan *soft skill* tidak hanya *hard skill* saja. Karena *soft skill* sangat penting dalam proses pendidikan. Tetapi realitanya bahwa pendidikan di Indonesia pembelajaran aspek akademik seperti ilmu pengetahuan dan teknologi (*hard skill*) lebih mendominasi sistem pembelajaran kita, bahkan bisa dikatakan lebih berorientasi pada *hard skill* saja. Ketidakmampuan memberikan pendidikan *soft skill* mengakibatkan lulusan hanya pandai menghafal pelajaran dan sedikit

punya keterampilan ketika sudah di lapangan kerja. Mereka akan menjadi mesin karena penguasaan keterampilan, tetapi lemah dalam memimpin. Sementara, peningkatan *soft skill* seperti mengembangkan kepribadian siswa (kemampuan personal) dan kemampuan interpersonal baik dalam proses pembelajaran maupun dalam pembinaan kesiswaan sangatlah kurang mendapat perhatian.

Peningkatan *soft skill* tentu menjadi kebutuhan yang sangat penting. Peningkatan *soft skill* di sekolah dapat dilakukan melalui proses pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler adalah program yang dipilih peserta didik berdasarkan bakat, minat, serta keunikannya meraih prestasi yang bermakna bagi diri dan masa depannya (Depdiknas, 2008:1). Melalui kegiatan ekstrakurikuler, atribut *soft skills* dapat dipelajari dan dilatihkan dalam kegiatan tersebut, seperti keterampilan berkomunikasi, kepemimpinan, kemampuan bekerja dalam tim, etika dan lain sebagainya. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah cukup beragam mulai dari kesenian, olahraga, hingga kegiatan keagamaan. Setiap jenis kegiatan ekstrakurikuler memiliki keunggulan tersendiri dalam menanamkan *soft skills* bagi siswa yang mengikutinya. Misalnya bola basket dapat melatih integritas dan kerjasama. Sedangkan musik dapat mengembangkan kreativitas anak.

Salah satu jenis kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah adalah pramuka. Pramuka merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang

dipandang dapat mengembangkan minat dan bakat siswa dalam bidang kepramukaan agar bisa lebih mandiri, disiplin dan bertanggung jawab serta mendidik siswa untuk memiliki keterampilan yang baik. Selain itu, pramuka dapat menjadi media dalam proses pembelajaran untuk bisa menempa diri, belajar berkomunitas, dan berinteraksi dengan banyak pemikiran atau berbagai karakter orang. Peran pramuka sangatlah berpengaruh dalam pengembangan *soft skill*, mengingat siswa secara langsung terjun dan berkecimpung dalam menjalankan roda organisasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Paguat, bahwa rata-rata terbukti masih banyak siswa yang kurang dalam aspek *soft skill*. Seperti misalnya dalam hal kejujuran, tidak sedikit siswa yang meniru pekerjaan teman saat ujian. *Soft skills* dalam hal disiplin dan percaya diri, serta sopan santun dapat dilihat dari adanya beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas, terlambat masuk kelas, dan jika belajar kelompok selalu mengandalkan salah satu teman yang dianggap pintar. *Soft skill* dalam aspek komunikasi, kurangnya kemampuan siswa berkomunikasi dengan guru saat mata pelajaran sehingga siswa enggan bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Melihat kenyataan tersebut, ternyata pemberian pendidikan *soft skills* melalui pembelajaran di kelas tidaklah cukup. *Soft skills* dapat dikembangkan dengan kegiatan lain melalui kegiatan ekstrakurikuler salah satunya Pramuka.

Peneliti melakukan observasi dengan pengamatan langsung bahwa dalam pelaksanaan proses kegiatan ekstrakurikuler pramuka sudah berjalan dengan baik akan tetapi rendahnya keinginan ataupun minat siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler ini dengan berbagai alasan tertentu. Ini dapat dilihat dari jumlah total siswa 395 orang, sedangkan yang mengikuti ekstrakurikuler pramuka yaitu berjumlah 115 orang yang terdiri dari angkatan 12 berjumlah 55 orang dan angkatan 13 berjumlah 60 orang dan peneliti memfokuskan penelitian ini pada pramuka angkatan 13. Kegiatan pramuka di SMA Paguat telah mengikuti kegiatan sampai ketinggian Provinsi. Kegiatan yang dilakukan dalam ekstrakurikuler pramuka secara tidak langsung akan mengembangkan kemampuan *soft skill* siswa. Ketika kegiatan pramuka dilaksanakan rutin dan dilakukan dengan positif siswa diyakini dapat mengembangkan *soft skill* siswa dengan baik.

Perbedaan yang dapat dilihat untuk siswa yang mengikuti kegiatan pramuka dan yang tidak mengikuti pramuka adalah siswa yang mengikuti pramuka lebih mampu mengembangkan *soft skill*nya dalam hal mampu berkomunikasi atau mampu mengemukakan pendapat serta percaya diri didepan umum dibandingkan dengan siswa yang tidak mengikuti pramuka.

Berdasarkan kenyataan tersebut diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka terhadap *Soft Skill* Siswa Di SMA Negeri 1 Paguat Kabupaten Pohuwato”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Didasarkan pada latar belakang tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya pengembangan *soft skill* melalui pembelajaran di kelas.
- b. Pembelajaran *soft skill* di kelas belum cukup, perlu dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler Pramuka.
- c. Rendahnya keinginan atau minat siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan.
- d. Masih banyak siswa yang belum mampu mengembangkan keterampilan (*soft skill*).

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dibatasi pada “Seberapa Besar Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka terhadap *Soft Skill* siswa di SMA Negeri 1 Paguat”?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap *soft skill* siswa di SMA Negeri 1 Paguat.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya kegiatan ekstrakurikuler pramuka sehingga dapat mengembangkan *soft skill* siswa. Sehingga siswa lebih berkeinginan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Dapat membantu siswa untuk mengembangkan *soft skill* melalui kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan acuan bagi guru dalam meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler disekolah sehingga *soft skill* siswa dapat berkembang lebih dari sebelumnya.

#### **c. Bagi Peneliti lain**

Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat memberikan motivasi bagi peneliti lain untuk meneliti lebih lanjut tentang hal-hal yang belum dapat diungkapkan dalam penelitian ini.