

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan. UU Sisdiknas RI Nasional No. 2 Tahun 2003 (dalam Hasbullah, 2003 : 307) menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik 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 bertanggung jawab. Proses pendidikan dilakukan oleh manusia sepanjang hayat dimanapun dan kapanpun. Konteks pembelajaran di bangku sekolah memiliki peran penting dalam membentuk watak manusia dan menghasilkan manusia yang memiliki kompetensi.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang memiliki kompetensi keahlian. Pembentukan karakter dan watak peserta didik agar memiliki kompetensi yang siap digunakan, SMK telah menyesuaikan kompetensi yang ada di sekolah dengan kompetensi. Peserta didik lulusan dari SMK lebih siap untuk kerja karena sudah dibekali pengetahuan dan ketrampilan yang sudah cukup. SMK mewujudkan peserta didik yang siap kerja tidak lepas dari peran kurikulum, guru dan desain pembelajaran. Kurikulum, guru dan desain pembelajaran merupakan salah satu peran penting untuk kelancaran proses kegiatan belajar mengajar. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan

mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum sebagai suatu sistem memiliki komponen-komponen pokok, yaitu: tujuan, isi atau materi, organisasi dan strategi atau kegiatan belajar, dan evaluasi. Kurikulum yang diterapkan untuk proses kegiatan belajar mengajar sekarang adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis pengembangan kompetensi siswa. Pengembangan kurikulum 2013 mempunyai tujuan untuk menghasilkan lulusan yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui sikap, ketrampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Seperti halnya pendidikan nasional yang mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa tujuan pendidikan nasional adalah 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 bertanggung jawab. Terwujudnya tujuan dari kurikulum 2013 tidak lepas pula peran guru sebagai pendidik dan pengajar. Guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Peningkatan proses pembelajaran secara tidak langsung juga akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Wina Sanjaya (2010:9-10) menjelaskan ada lima keputusan yang harus dilakukan guru untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pertama, setiap guru

harus memutuskan materi yang harus dipahami oleh setiap siswa yang akan diajarkan. Kedua, menentukan tingkah laku yang harus dilakukan siswa untuk menjamin pemahaman bahan ajar. Ketiga, menentukan strategi yang dapat memberikan pengalaman belajar sesuai dengan gaya belajar siswa. Keempat, guru harus menentukan setiap pengaruh yang muncul sehubungan dengan strategi yang diterapkan. Kelima, setiap guru juga harus menentukan cara menilai pengaruh atau dampak serta menilai hasil yang dicapai setiap siswa. Dengan demikian, seorang guru harus mempersiapkan hal-hal yang berkaitan mengenai tugasnya mulai dari materi yang akan diajarkan sampai teknik penilaian yang digunakan, salah satunya adalah menentukan desain pembelajaran yang akan digunakan. Penerapan desain pembelajaran yang digunakan guru, setidaknya dapat meningkatkan proses pembelajaran. Penggunaan desain pembelajaran hendaknya merupakan hasil dari pertimbangan yang matang. Artinya, guru tidak sembarangan menetapkan suatu desain pembelajaran. Desain pembelajaran yang diterapkan guru harus efektif dan efisien serta sesuai dengan dinamika isi materi yang diajarkan. Selain itu, harus sesuai pula dengan kemampuan siswa dalam menangkap isi materi apabila metode itu diterapkan dapat membantu mengarahkan kompetensi peserta didik.

Kompetensi dalam dunia pendidikan lebih fokus kepada kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam menyelesaikan setiap pekerjaan dasar keahlian yang diminatinya terhadap standar penilaian yang telah ditentukan kriterianya. Kompetensi yang dimiliki peserta didik tidak lepas dari proses pembelajaran yang telah ditempuhnya.

Berdasarkan observasi selama ini bahwa desain pembelajaran di SMK dengan dunia usaha untuk menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai dengan kebutuhan pasar belum dilaksanakan secara optimal sehingga Pembelajaran belum bisa memenuhi semua tuntutan masyarakat, terutama bidang keterampilan hidup sesuai kondisi lokal hidup siswa. Materi pembelajaran sering tidak sejalan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat. Konsekwensinya, setelah lulus sekolah siswa tidak bisa langsung menerapkan teori yang didapatkan dari sekolah. Kemudian materi pembelajaran tidak sesuai potensi daerah dimana siswa bertempat tinggal. materi pembelajaran dan konteks kehidupan siswa tidak padu, sehingga tidak terjadi transfer belajar dalam kehidupan siswa tidak terjadi. kondisi ini jelas tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh kurikulum sebagai standar proses pembelajaran.

Secara khusus, pembelajaran kelas XII di SMK Negeri 2 Limboto ditemukan permasalahan yakni siswa kurang memberikan respon yang baik dalam pembelajaran menjadi kurang dinamis.. Siswa SMK terbiasa santai dengan jam belajar dan bekerja sedikit, padahal di industri harus bekerja keras dengan jam rata-rata 40 jam per minggu dan tamatan SMK kurang memiliki kepedulian dan keterkaitan dengan mutu, karena sekolah kurang mengajarkan resiko kerugian atas kegagalan, Berkaitan dengan permasalahan yang dijelaskan di atas kompetensi masih rendah. Materi pembelajaran sering tidak sejalan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat; Materi pembelajaran dan konteks kehidupan siswa tidak padu, sehingga tidak terjadi transfer belajar dalam kehidupan siswa.

Pengembangan sebuah desain pembelajaran SMK guru harus mampu merancang rencana pembelajaran baik dalam materi pembelajaran, media, teori belajar, maupun metode belajar, agar peserta didik dapat menguasai materi yang diajarkan dengan baik. Konsep interaksi dengan peserta didik pun cukup baik digunakan dalam melaksanakan pembelajaran, karena dari interaksi ini bisa membuat guru memahami karakteristik setiap peserta didik. Hal inilah menuntut guru dalam mengembangkan desain pembelajaran untuk dapat memunculkan bermacam-macam desain-desain pembelajaran yang bervariasi.

Di sisi lain banyak yang mengembangkan konsep desain pembelajaran dengan menyatakan bahwa desain pembelajaran membantu proses belajar seseorang, di mana proses itu sendiri memiliki tahapan segera dan jangka panjang. Menurut guru proses belajar terjadi karena adanya kondisi-kondisi belajar, internal maupun eksternal. Kondisi internal adalah kemampuan dan kesiapan diri siswa, sedangkan kondisi eksternal adalah pengaturan lingkungan yang didesain. Penyiapan kondisi eksternal belajar inilah yang disebut dengan desain pembelajaran. Beberapa guru masih menggunakan model pembelajaran yang belum sesuai dengan materi yang diajarkan. Khususnya pada pembelajaran di SMK tentu membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan dunia usaha dan industri. Untuk itu desain pembelajaran dikembangkan secara sistematis, dan menerapkan konsep pendekatan system agar berhasil meningkatkan mutu siswa SMK. Proses belajar yang terjadi secara internal dapat ditumbuhkan, diperkaya jika faktor eksternal, yaitu pembelajaran dapat didesain dengan efektif.

Desain pembelajaran yang tepat, guna memberikan kesempatan yang cukup kepada anak untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran serta memiliki kompetensi, sehingga hasil pembelajaran akan meningkat. Untuk itu pembelajaran yang akan dilakukan pada mata pelajaran dengan model *teaching factory*. Penerapan desain pembelajaran *teaching factory* ini, suasana proses pembelajarannya dirancang seperti suasana pembelajaran yang nyata. Melalui model seperti ini diharapkan siswa dapat lebih banyak memahami tentang mata pelajaran, dan siswa dengan lebih mudah mendalami ilmu pelajaran karena siswa dapat mengenal secara langsung pelajaran yang disampaikan oleh guru (Hidayat, 2010). Persentase waktu untuk siswa dapat melakukan praktik langsung akan jauh lebih banyak. Belajar dari pengalaman nyata diharapkan akan lebih jauh bermakna dan optimal dalam mengembangkan potensi siswa sesuai dengan program keahlian yang diambil di sekolah menengah kejuruan. Suasana pembelajaran yang diciptakan dalam *teaching factory* diharapkan dapat lebih memberikan motivasi kepada siswa dan kiranya dapat membantu siswa dalam pembentukan kompetensi siswa.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2015 tentang pembangunan sumber daya industri menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan vokasi industri berbasis kompetensi harus dilengkapi dengan Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP), pabrik dalam sekolah (*teaching factory*), dan tempat uji kompetensi (TUK). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa salah satu model pembelajaran yang perlu dikembangkan

adalah pembelajaran yang menghasilkan karya disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan. Kedua peraturan ini menjadi landasan implementasi *teaching factory (TEFA)* di sekolah menengah kejuruan (SMK).

Pembelajaran *teaching factory* atau pembelajaran berbasis kegiatan industri. Menurut Kuswanto (2014), *teaching factory* menjadi konsep pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya untuk menjembatani kesenjangan kompetensi antara pengetahuan yang diberikan sekolah dan kebutuhan industri. Penerapan konsep pembelajaran *teaching factory* dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran di sekolah untuk pengembangan kompetensi guru dan peserta didik. *teaching factory* melibatkan industri mitra dengan memanfaatkan unit produksi sebagai salah satu bentuk pengembangan usaha di sekolah. Optimalisasi penerapan *teaching factory* di sekolah diharapkan mampu mengembangkan kompetensi peserta didik sesuai dengan karakteristik kebutuhan dunia industri. Selain itu, pihak sekolah mendapatkan manfaat baik dari segi pengembangan kompetensi guru maupun penerapan sistem pengembangan usaha berbasis profit.

Pengembangan desain pembelajaran *teaching factory* nantinya akan menghasilkan sebuah produk yang telah diuji kevalidannya, kepraktisannya dan keefektifannya oleh tim validator atau ahli melalui model pengembangan ADDIE. Produk yang dinyatakan memenuhi syarat oleh tim validator itulah produk yang nantinya akan digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar dan dilakukan penilaian pembentukan kompetensi siswa dengan pemberian angket berdasarkan

pandemi covid-19 siswa menerapkan pembelajaran secara online maka disebarakan melalui link *google form*.

Untuk mengimplementasikan desain pembelajaran dengan menyusun desain pembelajaran yang dikembangkan melalui model ADDIE sehingga desain pembelajaran *teahing factory* yang dapat mendukung pelaksanaannya pembelajaran di kelas. Desain pelaksanaan pembelajaran tersebut mempunyai peran penting dalam mensukseskan pembelajaran.. Hal ini kemudian memberikan motivasi tersendiri bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Desain Pembelajaran Teaching Factory Untuk Pembentukan Kompetensi Siswa Kelas XII Jurusan APHP pada mata pelajaran produk kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 2 Limboto”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diuraikan, gambaran kondisi pembelajaran di kelas XII di SMK Negeri 2 Limboto sebagai berikut:

1. Kompetensi belajar peserta didik masih rendah hal ini dibuktikan dengan kompetensi dasar berupa kemampuan minimal yang harus dicapai peserta didik dalam penguasaan konsep atau materi pelajaran yang diberikan dalam kelas masih rendah;
2. Materi pembelajaran sering tidak sejalan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat;
3. Materi pembelajaran dan konteks kehidupan siswa tidak padu, sehingga tidak terjadi transfer belajar dalam kehidupan siswa;

4. Siswa SMK terbiasa santai dengan jam belajar dan bekerja sedikit, padahal di industri harus bekerja keras dengan jam rata-rata 40 jam per minggu.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini difokuskan pada masalah yang dibatasi pada Pengembangan Desain Pembelajaran *teaching factory* pada Kelas XII Jurusan APHP pada mata pelajaran produk kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 2 Limboto melalui model pengembangan ADDIE.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat dirumuskan permasalahan Bagaimana model pengembangan desain pembelajaran *teaching factory* pada Kelas XII Jurusan APHP pada mata pelajaran produk kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 2 Limboto?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengembangan desain *teaching factory* pada Kelas XII Jurusan APHP pada mata pelajaran produk kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 2 Limboto.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Untuk peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan serta pengalaman baru dalam mengembangkan desain Pembelajaran *teaching factory* untuk membentuk kompetensi siswa sekolah menengah kejuruan, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

b. Untuk guru

Pembelajaran *teaching factory* dapat memberikan informasi desain pembelajaran yang baru dan belum pernah dipakai oleh guru.

c. Untuk siswa

Siswa diharapkan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan *teaching factory* dan dapat membantu membentuk kompetensi siswa sekolah menengah kejuruan.