

PENINGKATAN KUALITAS SUMBER DAYA MANUSIA MELALUI REVITALISASI SISTEM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Air Asbudi Pasangaji
airasbudipasangaji@gmail.com
Universitas Muhammadiyah Purworejo

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan salah satu dari berbagai syarat dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) agar tingkat kesejahteraan dalam masyarakat juga semakin besar. Mengingat pembelajaran sangat penting dalam kehidupan manusia, seharusnya pembelajaran tersebut harus diciptakan secara terperinci, memuat seluruh aspek materi yang akan dipelajari, serta menarik minat peserta didik agar berkeinginan mengikuti pembelajaran tersebut. Dalam kasus ini, pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sejauh ini apakah sudah memenuhi kriteria meningkatkan kualitas sumber daya alam atau belum merujuk pada peran sekolah menengah kejuruan (SMK) yang diyakini memiliki kontribusi yang besar bagi perkembangan masyarakat dan peningkatan ekonomi suatu negara. Daya saing negara bergantung pada tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, karena mereka akan meningkatkan efisiensi dan nilai tambah produksi. SMK adalah tempat untuk menyiapkan tenaga kerja berpengetahuan, berketerampilan, dan berkepribadian bagi memenuhi harapan dunia kerja dan industri. Tetapi kondisi riil menunjukkan banyak lulusan SMK yang tidak memperoleh kerja, bahkan telah bekerjapun menghadapi masalah kurangnya penguasaan keterampilan. Bekal pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki tidak cukup untuk dapat sustain dalam lingkungan kerja. Hal itu salah satunya disebabkan karena pembelajaran di sekolah yang belum semua tersampaikan di benak pemikiran peserta didik. Untuk itu, satuan pendidikan kejuruan (SMK) diharapkan mengantisipasi dengan tepat perkembangan yang terjadi di dunia kerja melalui pengembangan kurikulum dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi perkembangan dunia kerja. Pengembangan karakter kerja dalam pembelajaran perlu dilaksanakan secara by design, mulai dari mengidentifikasi nilai-nilai karakter kerja yang akan diintegrasikan, mengembangkan silabus, dan mengembangkan RPP pembelajarannya. Dengan desain pembelajaran tersebut diharapkan siswa memiliki penguasaan karakter kerja dan ketika bekerja mereka dapat berpartisipasi aktif untuk meningkatkan kualitas dan performancenya, sehingga lulusan SMK mampu memenuhi tuntutan dan kebutuhan dunia kerja yang pada akhirnya akan dapat menyumbang secara langsung ataupun tidak langsung kepada peningkatan ekonomi negara.

KATA KUNCI : Pembelajaran, kualitas sumber daya manusia, SMK

A. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi, sehingga menuntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang selaras dengan tuntutan dunia kerja. Pendidikan harus mencerminkan proses memanusiakan manusia dalam arti mengaktualisasikan semua potensi yang dimilikinya menjadi kemampuan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, disamping pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam sektor intelektual dan kompetensi, juga membentuk kepribadian yang baik. Arif Susanto (2018) mengemukakan bahwa : Pengembangan pendidikan nilai kejuruan berkarakter industri di SMK perlu memperhatikan aspek kecerdasan teknologi, ekonomi, sosial, politik, dan lingkungan budaya sebagai perspektif dasar. Pendidikan sebagai agent of change seharusnya menjadi senjata utama untuk membentuk karakter seseorang. Dengan demikian lulusan yang tercetak bisa membangun bangsa tanpa meninggalkan nilai-nilai karakter. (Arif Susanto, 2018: 04)

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan kejuruan disamping meningkatkan kompetensi dan pengetahuan peserta didik juga mengembangkan pendidikan yang sarat akan norma-norma, etika yang baik dan nilai-nilai budaya luhur bangsa Indonesia. Disamping itu resiko-resiko jika pembelajaran di dalam sekolah tidak terlaksana dengan baik, maka berakibat pada kurangnya minat peserta didik akan akan proses pembelajaran yang mereka jalani dan berusaha menghindari setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.

Students are referred to the programme when their school deems them to be disaffected. Thus, the term disaffection in this paper refers to the school use wherein students reach a level of dissatisfaction with learning and are seen to actively disengage. Schools attribute such actions to poor attendance, unacceptable behaviour, and vulnerability, and these can be influenced by 'gender, social class, location, disability and ethnicity'. (James and Simmons, 2007: 367).

Pernyataan diatas menyatakan metode pendidikan yang kurang tepat pada siswa di sekolah akan berdampak ketidakpuasan siswa akan pendidikan yang diperoleh, sehingga menyebabkan siswa menarik diri dari kegiatan di sekolah. Melaksanakan pendidikan secara tepat salah satunya yaitu menciptakan kondisi belajar peserta didik yang dapat dipahami, penyampaian yang jelas, dan media pembelajaran yang kreatif sehingga menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran di sekolah tidak hanya selalu guru yang menyampaikan materi kepada peserta didik, namun peserta didik juga dapat aktif dalam mencari materi belajarnya. Terdapat banyak model-model belajar bagi sekolah untuk melaksanakan pembelajaran seperti pembelajaran berbasis kerja (Work-Based Learning), pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning), pembelajaran berbasis proyek/kegiatan (Project-Based Learning), dan lain-lainnya. Selain dari segi model pembelajaran, terdapat juga unsur pendukung yaitu media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran selayaknya dibuat sekreatif mungkin serta adanya penambahan obyek/gambar yang sedemikian rupa agar menarik perhatian siswa untuk mendalami materi.

B. PEMBAHASAN

1. Peran Sekolah Menengah Kejuruan

Menurut Prosser (1950: 2) pendidikan kejuruan merupakan sebuah konsep pengalaman menyeluruh bagi setiap individu yang belajar untuk kesuksesan dunia kerja. Rupert Evans (1978) mendefinisikan bahwa pendidikan vokasi adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Sedangkan menurut Undang-Undang Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003 Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu dan siap pula melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Fungsi pendidikan kejuruan sangat penting seperti yang diungkapkan Wardiman (1998: 35) yaitu tidak hanya adaptif terhadap perubahan tetapi juga harus antisipatif. Pada hakekatnya arah pendidikan ada tiga stream, yaitu; 1). Education for Democracy (John Dewey), aliran democracy “pendidikan sebagai sarana demokrasi” Pendidikan bersifat umum, siswa mengikuti pendidikan tidak ditargetkan untuk menjadi tukang yang siap kerja, tetapi untuk mengetahui dan memahami apa yang terjadi di lingkungannya; 2) Education for earning money for life (Charles Prosser), aliran social efficiency pendidikan bagi para siswa yang ingin mengembangkan karier untuk bekerja setelah lulus; dan 3) Education for all (Paulo Freire) konsep “Life long education” (pendidikan seumur hidup). Mengacu pada hakekat pendidikan diatas, maka pendidikan kejuruan merupakan; 1) Education for employment: (pendidikan untuk pekerjaan) siswa mengikuti pendidikan ditargetkan untuk menjadi pribadi yang siap kerja, dan untuk mengetahui serta memahami apa yang terjadi di lingkungannya; 2) Education for employability: (pendidikan untuk kelayakan kerja) siswa mengikuti pendidikan ditargetkan untuk menjadi tenaga kerja ahli yang profesional, berdedikasi, mengetahui dan memahami serta merespon dengan cepat apa yang terjadi di lingkungannya; dan 3) Education for self-employment: (pendidikan untuk mempekerjakan diri sendiri) siswa mengikuti pendidikan ditargetkan untuk menjadi usahawan, dan untuk mengetahui, memahami serta membaca peluang usaha yang ada di lingkungannya. Dari beberapa pendapat diatas dapat diartikan pendidikan teknologi dan kejuruan adalah sebuah kegiatan proses belajar mengajar yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja secara profesional atau melanjutkan pendidikan ke tingkat lebih tinggi pada bidang tertentu. Maksudnya adalah setiap peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada bidang teknologi dan kejuruan dapat langsung terjun ke dunia kerja tanpa diragukan lagi kemampuannya, sebab peserta didik yang telah lulus melalui jenjang pendidikannya kejuruan sudah mempunyai bekal dan pengalaman pada bidang tertentu.

2. Peran Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran berperan untuk menciptakan kondisi belajar yang terstruktur, sesuai urutan, dan mencakup semua materi yang akan diberikan. Metode belajar SMK tidak hanya disampaikan secara lisan, namun juga mencakup praktik/kegiatan penerapan materi di lapangan

agar peserta didik tidak hanya mengingat materi namun juga menanamkan pengetahuan yang telah dipelajari dengan menerapkan secara langsung di kehidupan nyata. Banyak sekali metode pembelajaran yang kita pakai untuk peserta didik SMK, jadi pembelajaran tidak hanya selalu mendengarkan guru menerangkan materi saja seperti metode pembelajaran sekarang, namun siswa juga bisa belajar materi yang diberikan tanpa dijelaskan oleh guru.

- **Work Based Learning (Pembelajaran Berbasis Kerja)**

Metode ini berbasis pekerjaan, dimana setiap materi akan diselingi oleh training/pelatihan akan materi yang sudah diberikan, disertai juga dengan prosedur-prosedur pekerjaannya agar peserta didik memahami urutan-urutan yang dilakukannya walaupun tidak menyeluruh. Metode ini lebih optimal digunakan jika pelatihan yang diberikan bersifat kelompok maupun individual karena pelatihan ini juga dapat memberikan keleluasaan peserta didik untuk berpendapat maupun berimprovisasi.

- **Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah)**

Metode ini berbasis masalah, di kurikulumnya dirancang untuk memuat permasalahan-permasalahan yang nantinya peserta didik mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah secara cepat dan tepat, memiliki model belajar mereka sendiri, serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini lebih optimal digunakan saat bersifat kelompok karena setiap peserta didik mempunyai pendapat yang berbeda-beda.

- **Project Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek)**

Metode ini hampir sama dengan Pembelajaran Berbasis Pekerjaan, hanya saja metode ini dari awal kegiatan pelatihannya sudah diatur dalam tata cara training yang dibuat oleh guru. Metode ini lebih optimal jika pelatihan yang diberikan bersifat individual/perseorangan.

3. Peran Media Pembelajaran

Banyaknya variasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dikarenakan berbedanya tingkat kecepatan pemahaman peserta didik akan suatu materi.

Mahasiswa sebagai objek sekaligus subjek dalam proses belajar mengajar adalah salah satu komponen pendidikan yang menentukan tercapainya tujuan pengajaran. Mereka harus merasa sesuai dengan metode dan media yang digunakan, karena kemampuan menyerap pengetahuan dan daya nalar setiap mahasiswa berbeda-beda. (Dinda Purbo Aji, 2018: 03)

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap mahasiswa memiliki kecepatan menyerap sebuah pengetahuan dan daya pemahaman terhadap suatu materi yang berbeda-beda, sehingga metode pembelajaran serta media yang digunakan untuk diberikan kepada mahasiswa harus bervariasi. Media pembelajaran bisa berupa audio-visual diam (Slide); audio-visual gerak (Video Penjelas/Simulasi); visual bergerak (Gif); dan lain-lain.

C. KESIMPULAN

Upaya dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia melalui perubahan sistem pembelajaran tersedia berbagai cara.

Seperti bergantinya metode pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang notabene bisa berubah-ubah sesuai mudah atau sulitnya materi yang akan dipahami. Selain metode pembelajaran juga bisa dilakukan pembuatan media belajar yang bervariasi tergantung tingkat pemahaman peserta didik dan dibuat semenarik mungkin agar menarik minat belajar peserta didik sehingga menunjang mereka dalam mempelajari materi yang akan diberikan oleh sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, Arif. (2018). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER KERJA INDUSTRI OTOMOTIF PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN, 105-118.
- Purbo Aji, Dinda. (2018). PERSEPSI MAHASISWA TENTANG JOB SHEET MATA KULIAH TEKNOLOGI PEMBENTUKAN DASAR PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOREJO, 109-115.
- Suyitno & Pardjono. (2018). INTEGRATED WORK-BASED LEARNING (I-WBL) MODEL DEVELOPMENT IN LIGHT VEHICLE ENGINEERING COMPETENCY OF VOCATIONAL HIGH SCHOOL, 03.
- Lickona, Thomas. (1991). Education for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam books.
- Wardiman Djojonegoro. (1998). Pengembangan Sumber Daya Manusia: Melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Jakarta: PT. Jayakarta Agung.
- Pavlova M. (2009). The Vocationalization of Secondary Education: The Relationships between Vocational and Technology Education. In R. Maclean, D. Wilson, & C. Chinien (Eds.), International Handbook of Education for the Changing World of Work, Bridging Academic and Vocational Learning (pp. 1805-1822). Germany: Springer.
- Suyitno, M., Pardjono, M., & Sofyan, H. (2017, September). Implementantion of Integrated Work-Based Learning Model to Prepare Human Resource of Automative in ASEAN Economic Community. In *International Conference on Technology and Vocational Teachers (ICTVT 2017)*. Atlantis Press.
- Suyitno, S. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TRAINER KELISTRIKAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK MUHAMMADIYAH KUTOWINANGUN. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 10(01).
- Suyitno, S., Widiyanto, I., & binti Masrul, S. (2018). Development of Learning Media for the Course of Two-Stroke Gasoline Motors to Improve Students' Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(1), 83-90.
- Suyitno, S., & Pardjono, P. (2018). Integrated work-based learning (I-WBL) model development in light vehicle engineering competency of vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(1), 1-11.
- Suyitno, S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 101-109.

Suyitno, S. (2015). EVALUASI PELAKSANAAN PRAKTIK INDUSTRI SMK DI YOGYAKARTA. *AUTO TECH-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 6(2).