

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan dan dunia kerja pada abad ke-21 tidak hanya menuntut individu untuk memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan nonteknis atau *soft skills*. Kemampuan tersebut diperlukan agar seseorang mampu menjalankan tugas, berinteraksi dengan orang lain, serta menyesuaikan diri dengan berbagai situasi. Dalam lingkungan kerja, seseorang tidak hanya dituntut untuk mampu menyelesaikan pekerjaan secara teknis, tetapi juga mampu berkomunikasi dengan baik, bekerja sama, bertanggung jawab, mengelola diri, dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Oleh karena itu, *soft skills* menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja.

Pentingnya pengembangan kemampuan peserta didik sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan saja, tetapi juga pada pengembangan kemampuan dan pembentukan karakter peserta didik agar mampu berperan dalam kehidupan bermasyarakat maupun menghadapi tantangan di masa depan. Dalam konteks pendidikan kejuruan, kemampuan tersebut menjadi semakin penting karena peserta didik dipersiapkan untuk memiliki kompetensi yang sesuai dengan bidang pekerjaan yang akan dihadapi. Dengan demikian, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) perlu memiliki keseimbangan antara kompetensi teknis (*hard skills*) maupun nonteknis (*soft skills*).

SMK Negeri 32 Jakarta merupakan salah satu SMK yang diharapkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan siswa. Sekolah ini terdiri dari tiga jurusan, yaitu: Tata Busana, Tata Boga, dan Perhotelan. Pada jurusan perhotelan, siswa mempelajari berbagai mata pelajaran, diantaranya adalah

Laundry, Housekeeping, Front Office, dan Food and Beverage. Mata pelajaran tersebut memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan operasional serta pelayanan di industri perhotelan.

Karakteristik bidang Perhotelan menunjukkan bahwa kemampuan mengelola diri sendiri dan menjalin hubungan positif dengan orang lain menjadi bagian yang penting yang harus diperhatikan dalam menunjang kesiapan peserta didik untuk menghadapi dunia kerja. Kemampuan tersebut merupakan bagian dari *soft skills* yang harus dikembangkan oleh peserta didik karena berkaitan dengan kemampuan yang diperlukan dalam bidang perhotelan yang akan melibatkan komunikasi dan interaksi dengan orang lain.

Soft skills merupakan kemampuan yang berkaitan dengan bagaimana seseorang dalam mengelola diri sendiri (*intrapersonal skills*) dan menjalin hubungan dengan orang lain (*interpersonal skills*). Hal tersebut didukung oleh Sudharjono dan Haribowo (2022) dalam Buku Ajar *Soft Skills* dan Kepemimpinan yang menyatakan bahwa *soft skills* merupakan kompetensi perilaku atau kecerdasan emosional serta sosial dengan tujuan dapat menyesuaikan diri di dunia kerja maupun masyarakat. Sedangkan menurut Deswarta *et.al* (2023) *soft skills* merupakan keterampilan atau kecakapan yang berguna bagi kehidupan pribadi, kelompok, masyarakat, maupun hubungan spiritual dengan Sang Pencipta. Kemendiknas (2010) menyatakan bahwa keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh *soft skills* yang dimilikinya, yang diperkirakan memberikan kontribusi sebesar 30-70%. Dari beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *soft skills* adalah kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain yang tentunya tidak hanya berguna saat di dunia kerja, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).

Salah satu pembelajaran pada program keahlian Perhotelan yang memiliki keterkaitan dengan kemampuan tersebut adalah mata pelajaran *Food and Beverage* (F&B). Pembelajaran *Food and Beverage* tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai pelayanan makanan dan minuman, tetapi juga melibatkan kegiatan yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi dan berkomunikasi selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teori maupun praktik juga memberikan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara

aktif selama pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik akan memperoleh pengalaman dalam berkomunikasi, melaksanakan tanggung jawab, mengatur diri sendiri, serta menjalin interaksi dengan orang lain. Dengan demikian, *Food and Beverage* dapat menjadi salah satu sarana yang mendukung pengembangan *soft skills* peserta didik, terutama pada aspek intrapersonal dan interpersonal.

Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh di SMK Negeri 32 Jakarta ditemukan sebagian siswa jurusan perhotelan yang belum menguasai materi pembelajaran, baik secara teori maupun praktik. Observasi awal diperoleh melalui studi pendahuluan dalam bentuk wawancara awal. Wawancara awal dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran *Food and Beverage* serta dua orang perwakilan dari tiap kelas, yang terdiri dari satu siswa perempuan dan satu siswa laki-laki. Dengan demikian, jumlah informan pada penelitian ini sebanyak delapan orang.

Hasil wawancara awal menunjukkan beberapa kondisi yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu kondisi yang ditemukan adalah masih terdapat siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran. Keaktifan siswa yang belum optimal terlihat dari masih adanya siswa yang tidak berani menyampaikan pendapat. Guru mata pelajaran *Food and Beverage* menyebutkan bahwa kondisi tersebut dikarenakan karena kurang familiarnya alat-alat yang digunakan pada materi pembelajaran *Food and Beverage*. Terlebih lagi alat-alat yang digunakan pada pembelajaran *Food and Beverage* menggunakan bahasa asing, sehingga siswa takut dan ragu untuk berpartisipasi secara aktif.

Permasalahan lainnya adalah kurangnya kegiatan praktikum yang dilakukan pada mata pelajaran *Food and Beverage*. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu dan ruangan praktikum yang ada di SMK Negeri 32 Jakarta. Ruang praktikum yang tersedia harus digunakan secara bergantian dengan jurusan lain, yaitu Tata Boga. Selain itu, ketika kegiatan praktikum, pihak sekolah mengupayakan adanya program "*English Day*". Program ini bertujuan untuk membiasakan siswa berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris selama satu hari penuh yang diharapkan dapat meningkatkan *soft skills* siswa. Namun sebagian besar siswa memilih untuk diam agar menghindari percakapan dengan teman maupun

guru pengampu. Penyebab lainnya juga minimnya ketersediaan alat pendukung praktikum, sehingga siswa tidak dapat berlatih secara maksimal dan mengurangi kesempatan mereka untuk menguasai keterampilan yang seharusnya didapat melalui kegiatan praktikum.

Haviluddin (2010) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa dapat memberikan ruang bagi munculnya kreativitas selama pembelajaran. Keaktifan tersebut juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan secara lebih optimal. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu dirancang dengan melibatkan siswa secara aktif agar potensi yang dimiliki dapat digali dan dikembangkan. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari adanya perubahan pada diri siswa, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang terbentuk melalui interaksi antara siswa dengan guru serta antarsiswa. (Aini *et al.*, 2018).

Selain itu, salah satu bukti nyata terlihat dari hasil belajar siswa jurusan perhotelan pada mata pelajaran *Food and Beverage*. Berdasarkan data nilai akhir siswa, rata-rata nilai kelas XI Perhotelan 1 sebesar 82,46 dan kelas XI Perhotelan 2 sebesar 84,67. Rata-rata tersebut telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, yaitu 80. Meskipun demikian, capaian siswa pada mata pelajaran *Food and Beverage* masih memiliki ruang untuk dioptimalkan. Upaya tersebut tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada peningkatan minat belajar yang diharapkan mampu mendukung pengembangan *soft skills* siswa.

Kondisi lainnya berkaitan dengan pembelajaran teori yang dirasa membosankan bagi sebagian besar siswa. Pembelajaran *Food and Beverage* dilaksanakan dengan total lima jam pelajaran dan dialokasikan dalam satu hari saja dalam satu minggu. Hal ini yang menyebabkan para siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran teori *Food and Beverage*. Selain itu, selama proses pembelajaran teori, guru juga mendapati sebagian siswa yang enggan mencatat materi yang disampaikan dan lebih memilih memotret menggunakan ponsel. Kondisi ini menunjukkan bahwa perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teori belum sepenuhnya optimal.

Salah satu upaya dalam meningkatkan *soft skills* adalah proses pembelajaran yang tidak monoton, sehingga siswa juga lebih mudah untuk menumbuhkan minat

dan meningkatkan *soft skills* dengan maksimal. Minat belajar memiliki peranan yang penting dalam menentukan keberhasilan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar dapat dipahami sebagai kondisi ketika siswa memiliki rasa senang, memberikan perhatian terhadap suatu mata pelajaran, serta memiliki kemauan untuk belajar yang mendorong keterlibatannya secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Baharuddin, 2014). Dengan demikian, siswa yang memiliki minat belajar cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan mampu mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Minat belajar juga diperkirakan memiliki hubungan yang signifikan dengan perkembangan *soft skills* siswa. Siswa yang memiliki tingkat minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memiliki motivasi untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, minat belajar dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung pengembangan *soft skills* siswa. Perkembangan tersebut dapat terlihat melalui peningkatan kemampuan intrapersonal maupun interpersonal, sehingga siswa memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi lingkungan kerja dan kehidupan bermasyarakat.

Beberapa penelitian terdahulu juga memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Salah satunya adalah penelitian Setiani & Rasto (2016) yang berjudul “Mengembangkan *Soft skills* Siswa Melalui Proses Pembelajaran”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pengembangan *soft skills* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga akan berpengaruh terhadap pengembangan *soft skills* siswa.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Muhmin (2018) yang berjudul “Pentingnya Pengembangan *Soft skills* Mahasiswa di Perguruan Tinggi”. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa *soft skills* merupakan faktor kunci dalam keberhasilan karier bagi mahasiswa untuk ke depannya. Penelitian tersebut menyoroti pentingnya pengembangan *soft skills* sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan akademik yang baik, tetapi juga perlu mengembangkan keterampilan intrapersonal dan interpersonal. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Islamiah (2019) dengan judul “Pengaruh Minat Belajar Siswa

Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas” menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara minat belajar siswa dengan prestasi belajar. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa, semakin baik pula prestasi belajar yang dapat dicapai. Walaupun variabel yang digunakan dalam penelitian tersebut memiliki perbedaan, hasilnya tetap relevan dengan penelitian ini karena minat belajar dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, serta mampu bekerja sama dengan orang lain. Kemampuan tersebut merupakan bagian penting dalam pengembangan *soft skills* siswa (Islamiah, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, minat belajar dapat dipandang sebagai salah satu faktor yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran sekaligus mendukung peningkatan *soft skills* siswa, khususnya dalam pembelajaran *Food and Beverage* di SMK. Minat belajar yang ditunjukkan melalui perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif selama proses pembelajaran. Keaktifan dan keterlibatan tersebut dapat memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengembangkan kemampuan mengelola diri serta membangun berinteraksi dengan orang lain, yang menjadi bagian dari *soft skills* yang diperlukan pada abad ke-21. Atas dasar hal tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji keterkaitan antara minat belajar dan *soft skills* siswa. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* Terhadap *Soft Skills* Siswa di Abad ke-21”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa pada mata pelajaran *Food and Beverage* terhadap peningkatan *soft skills* siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Nilai akhir siswa pada mata pelajaran *Food and Beverage* sebagian besar berada relatif dekat dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).
2. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran *Food and Beverage* masih belum optimal.
3. Pelaksanaan kegiatan praktikum *Food and Beverage* yang dilakukan masih terbatas.

4. Pembelajaran teori pada mata pelajaran *Food and Beverage* yang dianggap membosankan oleh sebagian siswa karena jam pelajaran yang panjang.
5. Kemampuan siswa dalam mengelola diri (*intrapersonal skills*) dan berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skills*) masih perlu diperhatikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dalam penelitian, diperlukan pembatasan ruang lingkup agar penelitian dapat lebih terarah dan berfokus pada permasalahan yang akan dikaji. Penelitian ini difokuskan pada minat belajar siswa yang mencakup aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Sementara itu, *soft skills* yang menjadi fokus penelitian terdiri atas *intrapersonal skills* dan *interpersonal skills* dalam pembelajaran *Food and Beverage* pada siswa kelas XI dan XII jurusan perhotelan di SMK Negeri 32 Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan berikut: “Apakah terdapat pengaruh minat belajar siswa pada mata pelajaran *Food and Beverage* terhadap *soft skills* siswa?”

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan minat belajar dan *soft skills* siswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan literatur untuk menambah wawasan serta memberikan informasi tambahan dalam bidang ilmu pendidikan.
3. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki topik atau kajian yang sejenis.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini menjadi bagian dari proses pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pengalaman dalam menerapkan pengetahuan dan wawasan yang telah dipelajari. Selain itu, penelitian ini juga merupakan pemenuhan tugas akhir skripsi dan juga sebagai syarat kelulusan program Sarjana (S1).

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan dunia kerja, sehingga dapat mendukung peningkatan minat belajar serta *soft skills* siswa.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kualitas siswa di sekolah, baik dari segi akademik maupun non-akademik.

4. Bagi Lembaga (Universitas Negeri Jakarta)

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam menganalisis masalah yang relevan, serta sebagai data dokumentasi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta.

5. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk menumbuhkan minat belajar dan mengembangkan *soft skills* selama proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memiliki keterampilan yang mumpuni untuk di masa depan.

Intelligentia - Dignitas