

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pendidikan Kejuruan**

###### **a. Orientasi Pendidikan Kejuruan**

Menurut Kuswana (2013) berdasarkan UUSPN No 20 Tahun 2003 Pasal 15 pendidikan kejuruan yaitu sekolah menengah yang berorientasi pada penyiapan lulusan untuk memasuki dunia kerja dalam keahlian - keahlian tertentu. Selain kejuruan, ada vokasi pada jenjang yang lebih tinggi yang ada pada perguruan tinggi yang diwujudkan dalam pendidikan diploma. Dalam upaya untuk menghasilkan sumber daya manusia dan sinergi secara nasional, pemerintah menggabungkan pengaturan pendidikan dan pelatihan yang diatur dalam Undang – undang bertujuan untuk mengisi kekurangan dari masing – masing lembaga pendidikan, dilakukan melalui program – program yang berhubungan dengan ketenagakerjaan. Sebagai implikasinya lembaga pendidikan formal (jalur sekolah) dan lembaga pendidikan dan pelatihan (jalur luar sekolah), secara profesional dan proporsional akan mendapatkan pengakuan dan sertifikasi sejajar dan sesuai dengan kompetensi yang diajukan oleh lembaga independen.

Pada saat ini, setiap jenis dan jenjang pendidikan kejuruan dan vokasi, telah dan sedang menerapkan kurikulum serta pembelajaran yang berbasis kompetensi. Pengimplementasian kurikulum dan pembelajaran yang berbasis kompetensi memiliki karakteristik yang khas yaitu orientasi pada hasil yang terstandar sesuai dengan tuntutan dan perkembangan dunia usaha dan industri. Hal yang perlu mendapatkan perhatian dalam pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran di lingkungan pendidikan dan pelatihan adalah bagaimana pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang dilandasi oleh pengetahuan terutama pada kelompok mata pelajaran “produktif”. Situasi yang dianggap sangat strategis adalah pengalaman belajar yang didominasi untuk menghasilkan kinerja yaitu berupa aktifitas mental yang mengarah pada perilaku gerakan anggota tubuh secara efektif.

#### **b . Konsep Pendidikan dan Pelatihan Kejuruan**

Dalam Kuswana (2013) Pendidikan adalah aktifitas yang mengarah pada pengembangan potensi, penanaman nilai – nilai dan sikap yang baik, dan mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Pelatihan lebih bersifat pada pengembangan pada aspek (nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan) untuk mencapai kinerja yang baik. Dan adapun pengembangan adalah peningkatan secara umum dari keterampilan dan kemampuan individu – individu melalui belajar sadar dan tidak sadar.

Berbagai tantangan yang ada pada zaman ini memberikan pengaruh pada banyak organisasi untuk lebih praktis dan lebih mementingkan aspek yang bersifat jangka pendek dalam pendidikan karena tuntutan dalam dunia kerja. Meskipun demikian, hal tersebut menjadi bahan pemikiran dan banyak pertimbangan bagi banyak institusi pendidikan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan yang sebenarnya terjadi dan dibutuhkan di dunia kerja. Implikasinya dalam dunia pendidikan pada lembaga sekolah yang semula dilandasi dengan orientasi keilmuan yang mendasar, kemudian terus terpacu untuk beradaptasi dengan pola – pola pelatihan di industri dan bisnis baik ditinjau dari pengembangan kurikulum dan pembelajaran atau pendekatan dalam pengelolaannya. Dengan kondisi yang dihadapi oleh lembaga pendidikan, tentunya perlu mencari jalan keluar dengan pola – pola pengintegrasian yang proporsional, harmonis, dan sinerjik serta tidak mencabut akar filosofi yang dianut.

**c. Pendidikan Karier**

Menurut Winkel (2013) program – program pendidikan karier yang ada pada berbagai jenjang pendidikan mencakup segala upaya untuk mendampingi generasi muda mengeksplorasi aneka kelompok jabatan (*occupational cluster*), memahami berbagai tuntutan yang harus dipenuhi dan berbagai pergeseran yang terjadi di pasar kerja, mendapatkan kecakapan intelektual, sikap – sikap, pengetahuan, dan keterampilan umum maupun khusus yang diperlukan untuk bergerak di pasar kerja, dan merencanakan

pembangunan masa depannya sendiri (*career planning*). Hasil dari pendidikan karier di sekolah, peserta didik diharapkan :

1. Bekal akademik menjadikan lulusan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.  
Dengan adanya pendidikan seseorang lebih mengerti karena telah mempelajari di sekolah yang kemudian nantinya dapat dipraktikan di lingkungan berupa pengetahuan dan kemampuan yang berguna bagi masyarakat dan mampu untuk menyesuaikan diri.
2. Pekerjaan dilakukan dengan baik (*good work habits*).  
Seorang lulusan sekolah kejuruan juga diajarkan sikap – sikap yang baik berupa etika – etika dalam bekerja dan bermasyarakat sehingga dalam hal ini tidak hanya *hard skill* berupa pengetahuan dan kompetensi tertentu tetapi juga ada aspek *soft skill*. Sehingga menjadi sempurna dan melengkapi satu sama lainnya kedua aspek tersebut.
3. Memiliki nilai – nilai yang baik.  
Nilai – nilai yang baik mampu menjaga lulusan untuk tetap pada jalur yang benar sehingga tidak menggunakan ilmu yang diperoleh atau pekerjaan yang diemban dilakukan dengan tidak baik atau melakukan kecurangan yang dapat merugikan perusahaan atau masyarakat. Nilai – nilai menjadi prinsip yang dipegang dan menjaga semangat juang dalam bekerja.
4. Dapat mengambil keputusan dan bersaing di pasar kerja.  
Dengan kompetensi yang diperoleh maka lulusan diharapkan lebih bijaksana dalam mengambil keputusan – keputusan tertentu yang nantinya akan berpengaruh kedepan. Dengan

- modal pendidikan yang ada kemudian lulusan diharapkan lebih mampu dalam bersaing di pasar kerja yang sangat kompetitif.
5. Dapat terus meningkatkan keterampilan dengan mengikuti pelatihan (*trainable*).  
Lulusan dengan keterampilan dasar yang ada diharapkan untuk terus meningkatkan keterampilan yang dimiliki dengan mengikuti pelatihan – pelatihan yang tersedia sehingga meningkatkan kualitas dirinya sebagai tenaga kerja yang berkompoten sehingga dapat memperoleh posisi yang lebih baik lagi dan mendapatkan kepercayaan dari perusahaan dalam lingkungan kerja.
  6. Menentukan kebijakan berdasarkan fakta dan data.  
Dengan pendidikan yang diperoleh maka pemikiran seorang lulusan menjadi lebih baik dan mampu untuk mengambil kebijakan dengan baik berdasarkan pada fakta – fakta dan pertimbangan yang matang dari berbagai aspek sehingga menghasilkan keputusan yang baik dan tidak mengikuti kebodohan dan emosi – emosi negatif.

## **1. Kesiapan Kerja**

### **a. Pengertian Kesiapan**

Menurut Slameto (2015) Kesiapan yaitu semua keadaan yang dimiliki oleh seseorang yang membuat dia siap untuk menghadapi segala permasalahan yang akan datang. Kesiapan menjadi hal penting yang perlu diperhatikan dalam melakukan sesuatu karena dengan adanya kesiapan maka akan menghasilkan *output* yang baik.

Menurut Dalyono (2015) kesiapan yaitu kemampuan dari segi fisik (tenaga dan kesehatan) dan mental (minat dan motivasi) serta perlengkapan yang diperlukan untuk melakukan sesuatu. Setiap orang yang akan mengerjakan suatu kegiatan harus memiliki kesiapan yaitu dengan kemampuan yang cukup baik dalam segi fisik, mental, maupun perlengkapan. Melakukan suatu kegiatan tanpa adanya kesiapan fisik, mental, dan perlengkapan akan menghadapi banyak kendala dan sebagai akibatnya tidak memperoleh hasil yang baik.

Menurut Nasution (2017) Kesiapan adalah keadaan – keadaan yang telah dicapai sebelum kejadian yang sebenarnya terjadi. Suatu pekerjaan tidak akan sukses dengan baik jika tidak disertai dengan kesiapan yang baik juga. Menurut Poerwadarminta (2007) kesiapan adalah segala sesuatu yang disediakan untuk melakukan suatu kegiatan atau mengadakan sesuatu yang dibutuhkan untuk melakukan suatu kegiatan. Dari pendapat yang disampaikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan kesiapan adalah kemampuan fisik dan kejiwaan serta segala kebutuhan perlengkapan yang membuat seseorang siap untuk melakukan suatu kegiatan dan siap merespon segala situasi yang akan dihadapi.

#### **b. Pengertian Kerja**

Menurut Poerwadarminta (2007) kerja yaitu sesuatu yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapat sesuatu untuk bertahan

hidup. Menurut Sunyoto (2015) kerja adalah usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui berbagai macam tugas atau pekerjaan yang tugas atau pekerjaan tersebut berbeda – beda untuk setiap tenaga kerja agar efektif dan efisien untuk membantu organisasi mencapai tujuannya. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kerja adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai suatu tujuan baik tujuan organisasi, mendapatkan upah, kepentingan sosial dan komitmen kepada Tuhan.

### **c. Pengertian Kesiapan Kerja**

Menurut Harja (2013) kesiapan kerja adalah suatu kondisi kematangan untuk masuk ke dunia industri yang kompetitif dan siap berhadapan dengan tantangan yang ada. Menurut Muntafi (2016) kesiapan kerja adalah kondisi seseorang dimana kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya sesuai dengan pekerjaan dengan tujuan supaya mampu mengerjakan pekerjaannya dan mencapai tujuannya. Menurut Nifah (2015) kesiapan kerja adalah suatu kemampuan yang penting untuk dimiliki oleh siswa SMK yang dapat diperoleh melalui proses pengalaman kerja atau melalui proses belajar di sekolah. Menurut Mulyasari, dkk (2012) kesiapan kerja yaitu keadaan seseorang yang matang dari fisik dan kejiwaan disertai dengan kemampuan dan kemauan untuk melaksanakan tugas. Menurut Winkel (2013) Kesiapan kerja adalah sebagai usaha untuk memantapkan seseorang dalam mempersiapkan diri yang berkaitan dengan

pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai yang dibutuhkan dalam menekuni suatu pekerjaan.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian tentang kesiapan dan pengertian tentang kerja serta pengertian tentang kesiapan kerja di atas maka dapat disimpulkan bahwa kesiapan kerja adalah kondisi seseorang berupa kematangan fisik, mental, kemampuan, dan kemauan serta segala perlengkapan yang dibutuhkan sehingga mampu menjalankan tugas – tugas dan mampu menjawab berbagai tantangan kerja untuk mencapai tujuan organisasi ataupun mendapatkan imbalan.

#### **d. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Kesiapan Kerja**

Menurut Slameto (2015) Kesiapan yaitu semua keadaan yang dimiliki oleh seseorang yang membuat dia siap untuk menghadapi segala permasalahan yang akan datang. faktor – faktor yang mempengaruhi terhadap kesiapan terdiri dari :

1. Kondisi emosional, fisik, dan mental.  
Hal ini tentu saja sangat berpengaruh dari hal emosional misalnya dalam bekerja seseorang perlu emosi – emosi yang positif seperti kesabaran, syukur, dan ikhlas sehingga dapat bekerja dengan baik tanpa adanya emosi negatif seperti marah, kecewa, benci, dan dendam. Sama halnya juga dengan keadaan fisik dan mental seseorang, dalam hal fisik misalnya seorang pegawai lapangan

memerlukan kekuatan fisik yang lebih karena lebih banyak memerlukan tenaga dan berbeda dengan pegawai dalam kantor yang tidak memerlukan kekuatan fisik lebih maka bagaimana seseorang dapat bekerja dengan baik jika memiliki kondisi fisik yang tidak mendukung.

2. Motif, tujuan dan kebutuhan – kebutuhan.

Hal ini menjadi alasan – alasan bagi seseorang untuk melakukan sesuatu semisal dalam bekerja, seseorang memiliki motif dan tujuan yang berbeda – beda setiap orangnya seperti mendapatkan insentif, kenaikan gaji, pangkat atau jabatan. Selain itu kebutuhan menjadi penggerak utama seseorang seperti kebutuhan sandang, pangan dan papan menjadikan seseorang tergerak untuk bekerja demi memenuhi kebutuhan hidupnya.

3. Pengetahuan dan keterampilan

Kesiapan dalam bekerja tentu saja memerlukan pengetahuan dan keterampilan tertentu yang dibutuhkan dalam jabatan atau posisi tertentu semisal seorang sopir tentu memerlukan pengetahuan mengenai peraturan lalu lintas dan hal – hal dasar yang berkaitan dengan mobil. Selain itu seorang sopir memerlukan keterampilan dalam mengemudi sehingga dapat bekerja dengan baik.

Hal – hal tersebut memberikan pengaruh terhadap kesiapan seseorang dalam melakukan sesuatu. Dalam kondisi fisik tidak termasuk kematangan, walaupun kematangan termasuk kondisi fisik. Kondisi fisik yang dimaksud adalah kondisi fisik yang bersifat temporer (keadaan, lelah, alat indera, dan lain – lain) dan yang bersifat permanen (cacat tubuh). Kondisi mental berkaitan dengan kecerdasan.

Anak yang berbakat memungkinkan untuk menerima tugas – tugas yang lebih tinggi. Kondisi emosional juga memberikan pengaruh terhadap kesiapan untuk melakukan sesuatu, hal ini karena berhubungan dengan motif baik insentif positif berupa hadiah ataupun insentif negatif bersifat hukuman. Hubungan antara kebutuhan, motif, tujuan dengan *readiness* atau adalah sebagai berikut :

1. Kebutuhan ada yang disadari dan ada juga yang tidak disadari.
2. Kebutuhan yang tidak disadari mengakibatkan tidak ada dorongan untuk berusaha.
3. Kebutuhan mendorong pada usaha, maka timbul motif.
4. Motif tersebut kemudian diarahkan pada pencapaian tujuan.

Kebutuhan yang disadari mendorong pada usaha dan membuat seseorang siap untuk berbuat sesuatu, sehingga menjadi jelas hubungannya dengan kesiapan. Kebutuhan menentukan kesiapan. Jika belum mempelajari permulaan maka anak belum siap untuk belajar hal yang berikutnya, sehingga ada prasyarat dan kosyarat dalam proses belajar.

Menurut Dalyono (2015) seseorang baru mampu untuk mempelajari suatu hal jika memiliki "*readiness*". Kenyataannya masing – masing individu memiliki perbedaan *background* atau sejarah. kesiapan dipengaruhi oleh dua faktor yang mempengaruhi :

1. Pertumbuhan fisiologis dan kelengkapannya,  
Faktor itu berkaitan dengan bagaimana berkembangnya fisiologis individu pada perlengkapan misalnya secara umum, kapasitas intelektual, alat – alat indra, dan tubuh
2. Motivasi

Berkaitan dengan tujuan – tujuan, minat dan kebutuhan individu untuk terus mempertahankan dan mengembangkan diri. Motivasi menyangkut tekanan – tekanan lingkungan dan sistem kebutuhan dalam diri.

Dengan demikian, maka *readiness* dari seseorang senantiasa berubah setiap harinya karena perkembangan dan lingkungan. Berdasarkan uraian diatas, maka kita mengetahui bahwa *readiness* seseorang itu adalah kekuatan pribadi dan juga sifat yang terus mengalami perkembangan. Dalam perkembangan kesiapan ada prinsip – prinsip yang harus diikuti.

Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi kesiapan kerja yang dikemukakan oleh Winkel (2013) adalah sebagai berikut :

1. Ilmu pengetahuan  
Keinginan akan ilmu pengetahuan merupakan dorongan dasar dari setiap manusia. Manusia tidak hanya ingin tahu apa yang terjadi, tetapi juga ingin mengetahui mengapa sesuatu terjadi. Dengan ilmu pengetahuan yang siswa miliki selama berada di SMK, tentu akan menjadikan siswa lebih siap dalam menghadapi persaingan di dunia kerja.
2. Keterampilan  
Keterampilan yang dimiliki siswa yaitu kemampuan menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna yang dimiliki siswa, sehingga dapat menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut.

3. Sikap dan nilai

Sikap dan nilai merupakan kemampuan internal yang berperan sekali dalam mengambil tindakan. Siswa yang memiliki sikap jelas, mampu memilih secara tegas di antara beberapa kemungkinan yang berkaitan dengan dunia kerja. Dengan sikap dan nilai yang jelas siswa lebih siap dalam mengambil keputusan untuk memasuki dunia kerja.

**e. Ciri – ciri Kesiapan Kerja**

Menurut Kuswana (2013) ciri – ciri seseorang yang memiliki kesiapan kerja dalam kejuruan adalah sebagai berikut :

1. Paham dan mengetahui akan kesesuaian pekerjaan yang dilakukan dan jabatan yang dimilikinya.  
Artinya bahwa seseorang memahammi inti pekerjaan dan dikerjakan sejalan pada keterampilan teknis dan pengetahuan yang dibutuhkan.
2. Memiliki pengetahuan tentang prasyarat bekerja yang berdasar pada dimensi faktual, konseptual, dan prosedural.  
Pengetahuan menjadi hal yang penting dan mendasar karena dengan pengetahuan menjadikan seseorang mengetahui apa yang harus dilakukan dalam mengerjakan sesuatu semisal dalam bekerja.
3. Memiliki pengetahuan tentang perilaku tenaga kerja yang berkompeten.  
Pengetahuan tentang perilaku adalah aspek pendukung yang penting dalam bekerja. Karena semisal seseorang mampu bekerja tetapi memiliki sikap yang buruk maka hal tersebut percuma

karena akan merusak tatanan pekerjaan dan tidak mampu bekerjasama dan menghargai pekerja lainnya.

4. Memiliki pemikiran yang baik, motivasi, dan taat pada aturan. Pemikiran yang baik akan menghadirkan sikap dan perilaku yang baik dan menghasilkan performa kerja yang baik pada akhirnya sehingga akan memberikan kontribusi yang baik bagi perusahaan. Dengan pemikiran yang baik motivasi yang baik pun terbangun dan menjadikan seseorang mematuhi aturan juga. Hakikat dalam peraturan itu adalah patuh pada asas, patuh pada takaran dan patuh pada waktu dalam satuan kerja tertentu.
5. Memiliki sikap positif dan siap untuk menerima resiko pekerjaan dan lingkungan. Sikap berdasarkan kesadaran dalam diri, tindakan kerja berasal dari penerimaan dan rasa senang dan berani beresiko dalam bekerja. Seorang pekerja yang berfikiran positif akan melakukan pekerjaannya dengan baik dan siap menerima apapun resikonya karena memiliki kesadaran dan tanggung jawab.
6. Paham dan mampu menyelesaikan permasalahan dalam pekerjaan. Memiliki pemahaman dalam memahami setiap pola permasalahan lingkungan kerja, dengan pemahaman tersebut maka mampu menyelesaikan permasalahan tersebut.

Keenam prinsip tersebut dapat diskematiskan dalam bentuk kompetensi individu dan menjadi kesatuan yang utuh dalam kriteria kinerja pada satuan tugas di lingkungan kerja. Seseorang dapat melakukan usaha pekerjaan teknik, yang dilandasi dengan seperangkat dasar pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam kesatuan gerak yang terkoordinasi yang mewujudkan pada kegiatan yang

dilakukan, pada ruang (*ergology*) dan objek (material/mesin, bahan) yang dikerjakan, kurun waktu, serta proses dan hasilnya adalah sesuatu yang terukur dalam suatu ukuran tertentu dan menggambarkan kinerja yang unggul dari pekerjaannya.

**f. Prinsip – Prinsip Kesiapan**

Slameto (2015) berpendapat bahwa kesiapan memiliki beberapa prinsip tertentu yaitu :

1. Seluruh aspek dalam hal untuk berkembangnya satu sama lainnya saling berpengaruh.  
Artinya bahwa aspek – aspek yang ada dalam perkembangan kesiapan kerja, satu sama lainnya aspek – aspek tersebut memiliki pengaruh yang saling berhubungan.
2. Jasmani dan Rohani memerlukan kematangan sehingga pengalaman memiliki manfaat.  
Kematangan dalam bentuk jasmani berupa tubuh dan dalam bentuk rohani berupa mental dan keadaan jiwa diperlukan dalam kesiapan agar belajar dengan pengalaman dapat bermanfaat dengan baik.
3. Kesiapan dipengaruhi oleh pengalaman dan hubungan ini bersifat positif.  
Dengan belajar melalui pengalaman – pengalaman, prinsip ini menunjukkan bahwa kesiapan kerja dan pengalam memiliki hubungan yang berpengaruh dan bersifat positif.
4. Dalam proses perkembangan kesiapan dasar dalam melakukan sesuatu, hal tersebut terbentuk dalam waktu tertentu.

Inti dari prinsip ini adalah kesiapan dalam melakukan suatu hal semisal bekerja, itu dapat tercapai dalam kurun waktu tertentu dalam proses perkembangannya.

Menurut Dalyono (2015) prinsip – prinsip bagi

perkembangan *readiness* adalah sebagai berikut :

1. Kesiapan terbentuk dengan adanya aspek – aspek yang satu sama lainnya saling berpengaruh dan bersama bergabung membentuk kesiapan.  
Semua aspek – aspek yang berpengaruh dalam proses pembentukan kesiapan, semua aspek – aspek tersebut saling mempengaruhi satu sama lainnya dan kemudian secara bersama – sama membentuk kesiapan dalam hal tertentu semisal bekerja.
2. Pertumbuhan fisiologis seseorang dipengaruhi oleh pengalaman. Pengalaman seseorang yang berbeda – beda satu dan yang lainnya menyebabkan perbedaan dalam hal pertumbuhan fisiologis seseorang karena dalam prinsip ini pengalaman berpengaruh terhadap pertumbuhan fisiologis.
3. Perkembangan fungsi – fungsi kepribadian dipengaruhi oleh pengalaman.  
Kepribadian mempengaruhi kepribadian seseorang, semakin banyak pengalaman seseorang dalam suatu hal semisal bekerja maka menjadikan seseorang menjadi lebih dewasa dalam menghadapi setiap permasalahan yang muncul dalam bekerja.
4. Jika kesiapan sudah terbentuk maka itu adalah masa yang baik bagi perkembangan pribadinya.  
Pada saat kesiapan terbentuk maka hal tersebut memiliki pengaruh yang baik bagi proses perkembangan pribadi seseorang, sehingga menjadikannya lebih berpengalaman dalam bekerja dan memiliki

pengetahuan dan kompetensi yang lebih serta mampu menghadapi permasalahan yang ada.

Berdasarkan prinsip – prinsip tersebut, jelaslah bahwa hal – hal yang telah dicapai pada masa lalu akan memberikan arti bagi aktivitas – aktivitas yang sekarang, dan hal – hal yang terjadi sekarang akan memberikan kontribusi terhadap *readiness* individu di masa yang akan datang. Apa yang dikerjakan pada masa yang lalu berupa pengalaman sangatlah berpengaruh terhadap kesiapan di masa yang akan datang. Sehingga siswa dalam masa pendidikan haruslah benar – benar belajar dengan baik agar tercipta kesiapan yang sesuai dan bermanfaat di masa depan.

**g. Aspek – aspek Kesiapan**

Menurut Slameto (2015) terdapat dua aspek dalam kesiapan yaitu sebagai berikut :

*1. Kematangan (maturation)*

Kematangan adalah proses yang menimbulkan perubahan dalam tingkah laku individu yang merupakan akibat dari pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan itu mendasari perkembangan, sedangkan perkembangan berhubungan dengan fungsi – fungsi tubuh dan jiwa sehingga terjadi pembedaan. Sehingga latihan – latihan yang diberikan pada waktu anak belum matang tidak akan berhasil.

*2. Kecerdasan*

Kecerdasan adalah kesempurnaan perkembangan akal budi seperti kepandaian dan ketajaman pikiran. Perkembangan kecerdasan menurut Piaget dalam Slameto (2015) adalah sebagai berikut :

a). *Sensori motor period* (terjadi pada usia 0 – 2 tahun)

Pada periode ini anak akan banyak bereaksi reflek dan reflek tersebut belum terkordinasikan dengan baik. Terjadi perkembangan perbuatan sensori – motor dari yang sederhana ke tingkat yang relatif lebih kompleks. Dalam kurun waktu ini seseorang bergerak dengan reflek dan belum terkontrol dengan benar. Pada tahap ini perkembangan terjadi dari hal – hal yang bersifat sederhana menuju pada hal – hal yang lebih kompleks.

b) *Preoperational period* (terjadi pada uisa 2 – 7 tahun)

Seseorang mulai belajar mengenai nama dari sebuah objek pada tahapan ini yang dicirikan oleh :

- (1) Memperoleh konsep – konsep/ pengetahuan
- (2) Kecakapan yang diperoleh belum konsisten
- (3) Kurang cakap dalam memikirkan apa yang sedang dipikirkannya, kurang cakap dalam merencanakan sesuatu yang dilakukan olehnya, masih berdasarkan pada pengalaman – pengalaman yang diperoleh dari hasil pengamatan dengan tanda – tanda atau perangsang sensori

(4) Bersifat egosentris artinya memandang dunia berdasarkan pada pengalamannya sendiri dan berdasarkan pada pengamatannya pada masa itu saja.

c) *Concrete operation* (terjadi pada usia 7 – 11 tahun)

Pada masa ini pikiran anak sudah mulai stabil dalam artian aktivitas batiniah (*intenal action*), dan skema pengamatan mulai disusun menjadi sistem pengerjaan yang logis (*logical operational system*). Anak mulai mampu untuk berfikir sebelum bertindak tentang apa saja akibat – akibat yang dapat terjadi dari perbuatan yang akan dilakukannya, sehingga ia tidak lagi mencoba – coba (*trial and error*). Menjelang akhir periode ini, anak telah menguasai prinsip menyimpan (*conservational principles*).

d) *Formal Operation* (terjadi pada usia lebih dari 11 tahun)

kemampuan pada tahapan ini tidak terpaku pada objek yang bersifat konkret saja, tetapi mampu juga untuk :

- (1) Mampu melihat kemungkinan – kemungkinan yang ada dengan pemikirannya (dapat memikirkan kemungkinan – kemungkinan)
- (2) Mampu mengorganisasikan permasalahan/situasi
- (3) Mampu berfikir dengan baik (mampu berfikir logis, memahami sebab akibat, berfikir secara ilmiah/memecahkan masalah.

#### **h. Pra – kondisi Kesiapan Kerja**

Menurut Nasution (2017) Kesiapan adalah keadaan – keadaan yang telah dicapai sebelum kejadian yang sebenarnya terjadi. Suatu pekerjaan tidak akan sukses dengan baik jika tidak disertai dengan kesiapan yang baik juga. Pra – kondisi kesiapan kesiapan terdiri dari perhatian, motivasi, dan perkembangan kesiapan:

##### **1. Perhatian**

Mengamati sesuatu sangat diperlukan perhatian. Seseorang dalam melakukan sesuatu perlu ada sebuah hal yang dapat menarik perhatian seseorang semisal seorang anak yang malas dalam belajar karena buku – buku yang dipelajari tidak menarik karena hanya menyajikan tulisan – tulisan yang banyak. Maka anak tersebut perlu sesuatu hal yang dapat menarik perhatiannya semisal dengan penyajian materi pembelajaran melalui gambar – gambar dan dongeng yang menarik sehingga anak lebih memperhatikan dan pembelajaran menjadi lebih mudah diserap oleh anak. Namun, hal yang lebih penting adalah memupuk “*attentional set*” sikap memperhatikan pada anak sehingga perhatian juga diatur oleh anak secara intern dan anak memberikan perhatian juga, walaupun ada hal – hal lainnya yang menarik perhatian anak.

Pada anak – anak kecil, untuk memupuk perhatian anak ada yang menganjurkan penggunaan *reinforcement* yaitu misalnya berupa gula – gula, selanjutnya diberikan ganjaran yang simbolis

berupa pujian atau dapat juga berupa angka – angka yang baik. “*Attentional set*” juga dapat dipupuk dengan cara berkomunikasi dengan anak hingga terbangun hubungan yang nyaman dengan anak sehingga anak menjadi tidak merasa canggung dan malu – malu. Dalam memberikan pembelajaran perlu teknik yang baik yaitu dengan menyampaikan hal – hal yang bersifat sederhana terlebih dahulu kemudian secara bertahap meningkat pada hal – hal yang lebih kompleks sehingga anak tidak terbebani secara pikiran dan dapat memahami apa yang disampaikan. Anak – anak juga suka untuk meneliti dan memperluas ruang lingkup pengamatannya atas lingkungan yang dapat digunakan untuk membina “*set*” perhatiannya.

## 2. Motivasi

Motivasi adalah sebuah pembahasan yang sangat luas hingga banyak sekali ahli – ahli yang mengkaji dan menciptakan banyak sekali mengenai motivasi. Motivasi diakui sebagai hal yang penting bagi pelajaran di sekolah. Setidaknya anak harus mempunyai motivasi untuk belajar. Tidak semua anak kecil suka ke sekolah, bahkan anak yang lebih besar pun juga ada yang sebenarnya kurang menyukai, sekalipun mereka tidak membenci segala bentuk pelajaran. Sebaliknya anak – anak diharapkan memiliki motivasi untuk belajar agar ia dapat melakukan sesuatu.

Motivasi memberikan dorongan pada seseorang untuk melakukan pekerjaan – pekerjaan tertentu. Siswa diberikan nilai

yang di sekolah sehingga tertarik untuk belajar. Seorang karyawan diberikan kompensasi sehingga tertarik untuk bekerja, atau insentif sehingga lebih termotivasi untuk lebih giat lagi dalam bekerja.

### 3. Perkembangan Kematangan

Kemampuan individu dalam mempelajari suatu hal ditentukan oleh tingkat kesiapan dan kematangannya. Semisal Ada hal – hal yang anak pada usia lima tahun yang tidak dapat dilakukan tetapi anak umur sembilan tahun mampu karena belum memiliki tubuh yang kuat dan tinggi atau sarafnya belum mampu sehingga belum lancar dalam berbicara atau berjalan.

Perbedaan dalam berkembangnya kesiapan individu karena perbedaan keterampilan intelektual yang sebelumnya dipelajari. Maka perlu dipenuhinya prasyarat dalam melaksanakan tugas - tugas atau memecah permasalahan. Pada dasarnya siswa kelas lima SD mampu berfikir secara abstrak asalkan prasyarat – prasyarat itu dipenuhi. Ada anggapan anak sekarang mampu mempelajari pelajaran yang dulu ditunda untuk dipelajari sampai usai tertentu. Misalnya dalam belajar matematika aljabar yang dulu baru diajarkan di tingkat SMP sekarang sudah diajarkan ditingkat SD.

## 2. Pengalaman Praktik Kerja Industri

### a. Pengertian Pengalaman Praktik Kerja Industri

Pengalaman (*experience*) yaitu suatu pengetahuan yang didapat dengan ikut berpartisipasi dalam sebuah kejadian atau

peristiwa dalam hidup seseorang (Reber, 2010). Menurut Poerwadarminta (2007) yang dimaksud dengan pengalaman adalah sesuatu pembelajaran yang telah dirasakan dan dikerjakan. Menurut Dalyono (2015) pengalaman dalam kehidupan sosial mempengaruhi perkembangan individu dalam usaha untuk melestarikan pertumbuhan dalam diri seseorang. Berdasarkan pengertian – pengertian tersebut disimpulkan bahwa pengalaman adalah sebuah pembelajaran dengan cara dirasakan dan dipraktikan secara langsung dan berada diluar usaha belajar.

Menurut Valid & Taman (2013) Praktik kerja industri yaitu praktik yang dilakukan oleh siswa untuk bekerja yang diadakan berkat kerjasama sekolah dan industri. Praktik industri adalah bagian dari pendidikan sistem ganda dengan adanya kerjasama pihak sekolah dan dunia kerja. Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka praktik kerja industri yaitu pembelajaran yang terselenggara berkat adanya kerjasama antara SMK dan pihak industri, praktik belajarnya adalah dengan cara dirasakan dan dipraktikan langsung ditempat kerja dengan keahlian kejuruan yang dikembangkan siswa.

#### **b. Tujuan Pengajaran Berdasarkan Pengalaman**

Menurut Hamalik (2016) pengajaran berdasarkan pengalaman menyediakan kesempatan yang lebih pada siswa untuk

melakukan kegiatan – kegiatan belajar yang lebih aktif dan personalisasi. Cara ini mengarahkan siswa ke dalam eksplorasi yang bersifat alami dengan investigasi langsung ke dalam situasi pemecahan masalah. Tujuan pendidikan yang menjadi dasar dari strategi ini adalah :

1. Menambah kemampuan dan rasa percaya diri pelajar melalui partisipasi belajar aktif (berbeda dengan partisipasi pasif). Hasil dari belajar melalui pengalaman dan hasil dari belajar hanya mendengarkan dari seorang pengajar tentu saja sangatlah jauh berbeda diantara keduanya. Pengajaran melalui pengalaman menyajikan pembelajaran yang nyata dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya karena dirasakan secara langsung. Hal ini menjadikan seseorang menjadi percaya diri untuk selanjutnya melakukan perbuatan semisal bekerja karena adanya pengalaman yang pernah dialami.
2. Menciptakan interaksi sosial yang positif untuk memperbaiki hubungan sosial. Dengan adanya pembelajaran melalui pengalaman maka seseorang lebih merasakan secara nyata kedekatan dengan lingkungan sosial baik orang – orang disekitar dan mengenali keadaan lingkungan yang sebenarnya karena adanya interaksi yang nyata yang dilakukan oleh seseorang. Interaksi dengan lingkungan sosial ini menjadikan seseorang menjadi lebih siap

semisal dalam bekerja karena telah mengenali lingkungan sosialnya.

Pengajaran melalui pengalaman menggunakan prinsip *learning by doing* atau belajar dengan berbuat. Prinsip ini berlandaskan pada sebuah asumsi bahwa siswa mendapatkan pengalaman lebih banyak dengan keterlibatan secara personal dan aktif, jika dibandingkan hanya melihat materi atau sebuah konsep saja.

**c. Prinsip – prinsip Pengajaran Berdasarkan Pengalaman**

Burton dalam Hamalik (2016) menyimpulkan prinsip – prinsip pengajaran berdasarkan pengalaman yaitu sebagai berikut :

1. Proses belajar adalah pengalaman, berbuat, melampaui (*under going*), dan mereaksi.
2. Belajar dengan pengalaman dan melalui pelajaran di sekolah keduanya memiliki tujuan yang sama.
3. Pengalaman memberikan makna pada kehidupan.
4. Tujuan tertentu dan kebutuhan menjadi dorongan untuk belajar pengalaman secara terus – menerus.
5. Lingkungan dan hereditas mensyaratkan untuk belajar.
6. Perbedaan – perbedaan dalam diri seseorang berpengaruh pada hasil belajar.
7. Kematangan dibutuhkan agar proses belajar efektif dan hasilnya baik
8. Seseorang perlu mengetahui keadaan perkembangan dirinya agar proses belajar baik
9. Prosedur – prosedur membentuk fungsional yang satu dalam proses belajar
10. *Output* pembelajaran berhubungan satu sama lain, namun dapat dibahas dalam pembahasan yang berbeda.

11. Dengan cara pembelajaran yang lebih menarik perhatian serta tanpa memaksa maka akan efektif
12. *Output* pembelajaran berupa pengertian – pengertian, nilai – nilai, sikap – sikap, pola – pola perbuatan, kemampuan dan keterampilan.
13. Ketika pelajaran mampu memberi makna dan kepuasan maka *output* pembelajaran diterima siswa
14. Pengalaman dan pertimbangan melengkapi *output* pembelajaran.
15. *Output* pembelajaran akan bersatu dengan kepribadian
16. *Output* pembelajaran bersifat adaptif dan kompleks jadi tidak statis dan sederhana

**d. Jenis – jenis Pengalaman**

Menurut Sudjana (2014) hakikat belajar adalah proses perubahan dalam diri seseorang. Perubahan ini diakibatkan oleh pengalaman. Pengalaman terbagi dalam dua jenis yaitu pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Melalui pengalaman langsung individu secara langsung mengalami dan melakukannya sendiri, semisal mencangkul, menari, dan lain – lain. Pengalaman yang demikian tentu akan membawa pada hasil yang lebih baik. Namun, pada kenyataannya bahwa tidak semua hal mampu untuk dipelajari secara langsung, tetapi lebih banyak hal – hal yang dipelajari secara tidak langsung. Pengalaman tidak langsung didapatkan melalui :

1. Pengamatan terhadap situasi/gejala dengan menggunakan alat indra. Misalnya, mengamati seseorang yang sedang mencangkul, menari dan lain – lain.
2. Dengan gambar – gambar, semisal mempelajari sebuah foto, lukisan, dan lain – lain.
3. Dengan bentuk – bentuk grafik, semisal mempelajari diagram, grafik, peta, dan lain – lain.
4. Dalam bentuk verbal yaitu dengan cara uraian tertulis, membaca, dan lain – lain.
5. Melalui lambang, misalnya sebuah istilah, rumus – rumus, dan lain – lain.

Dale dalam Sudjana (2014) membuat kerucut pengalaman yang menggambarkan jenis – jenis pengalaman. Jenis – jenis pengalaman tersebut adalah :

1. Pengalaman langsung  
 Dalam pengalaman langsung, anak mengalami sendiri dan berbuat sendiri. Dengan cara ini maka anak mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga hasil yang didapatkan lebih berarti bagi dirinya.
2. Pengalaman langsung melalui benda – benda tiruan  
 Karena tidak semua hal bisa dipelajari secara langsung maka sesuatu dapat dipelajari melalui benda tiruan. Sebagai contoh misalnya untuk mempelajari bentuk bumi yang bulat maka digunakan benda tiruan yang disebut *globe*. Kemudian dengan benda tiruan tersebut anak mampu mempelajari secara keseluruhan.
3. Pengalaman melalui dramatisasi

Melalui dramatisasi maka anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan, menafsirkan dan dapat memerankan suatu peran tertentu.

4. Pengalaman melalui demonstrasi  
Pada pengalaman melalui demonstrasi, anak tidak seaktif jika dibandingkan dengan ketiga jenis diatas. Pada demonstrasi, anak lebih banyak melihat dari pada melakukan. Demonstrasi bertujuan untuk menunjukkan suatu proses.
5. Pengalaman melalui karya wisata  
Karya wisata adalah belajar dengan cara keluar kelas. Dalam karyawisata, siswa dapat menganalisis, mengobservasi, dan meneliti sesuatu yang ada diluar kelas.
6. Pengalaman melalui pameran  
Dalam pameran, anak melihat benda – benda yang bersifat realistik, dengan maksud untuk menyajikan ide dan gagasan.
7. Pengalaman melalui televisi dan gambar hidup  
Alat ini mempengaruhi anak melalui pendengaran dan penglihatan. Jadi, pengalaman diperoleh secara tidak langsung tetapi membutuhkan penghayatan yang tinggi
8. Pengalaman melalui radio dan rekaman  
Pengalaman ini hanya berdasarkan pendengaran saja. Sehingga lebih sulit jika dibandingkan dengan televisi dan gambar hidup.
9. Pengalaman melalui lambang – lambang visual  
Pengalaman melalui lambang visual membutuhkan penghayatan serta pemikiran yang tajam, karena harus menterjemahkan arti lambang tadi sebelum menjadi sebuah pengertian – pengertian tertentu.
10. Lambang kata (verbal)  
Lambang kata adalah pengganti hal – hal yang bersifat konkret. Kata – kata adalah sebuah abstraksi yang bersifat mutlak. Hal

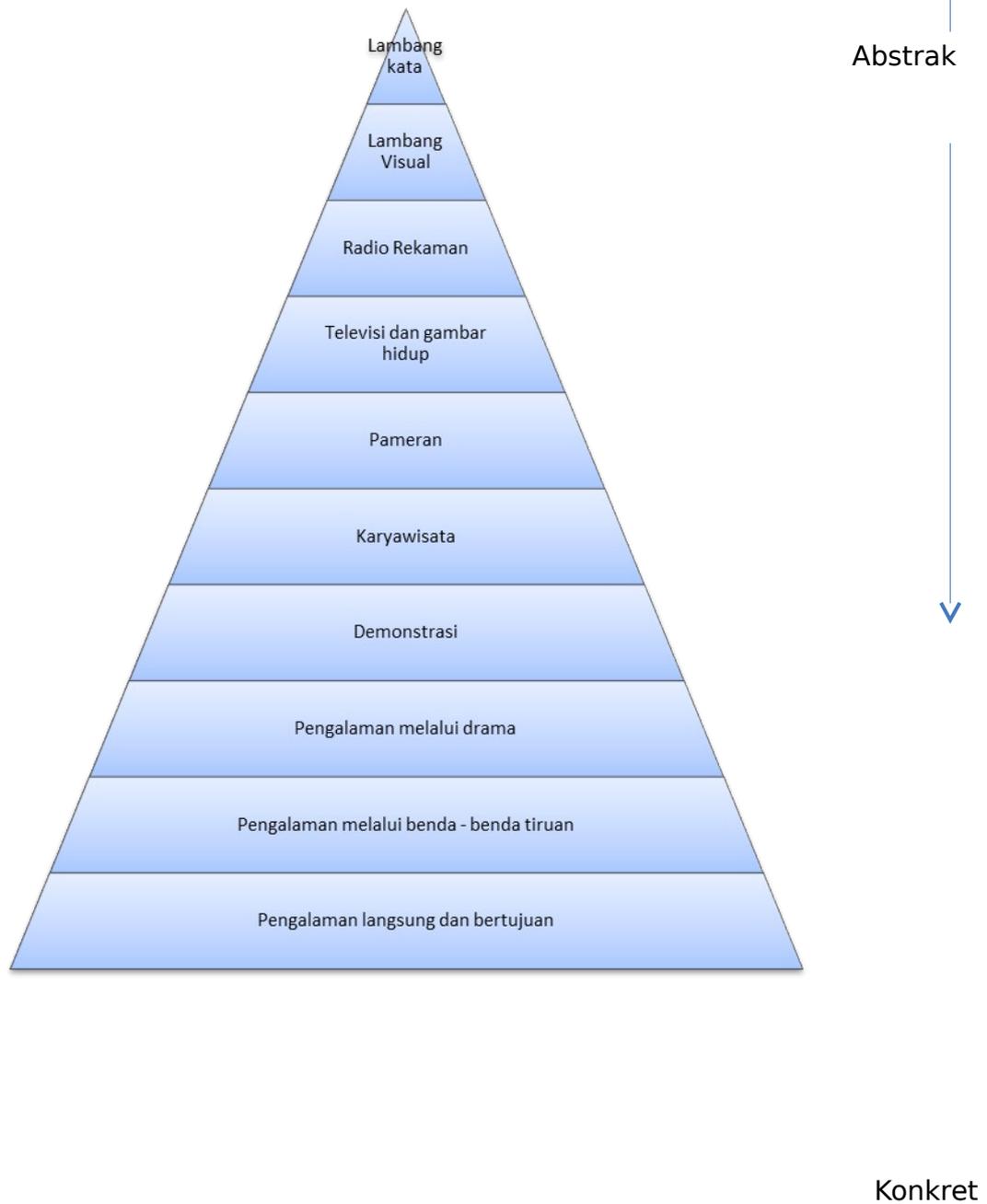
ini mungkin dapat dipahami ketika anak sudah mampu berfikir secara abstrak.

Sepuluh tingkatan pengalaman tersebut dapat terbagi menjadi tiga fase :

1. Fase berbuat, yaitu tingkatan yang pertama sampai dengan tingkata yang kelima.
2. Fase mengamati, yaitu dari tingkatan yang keenam sampai dengan tingkatan kesembilan.
3. Fase abstraksi, yaitu tingkatan yang kesepuluh.

Uraian tersebut telah menggambarkan bahwa proses belajar bisa melalui banyak cara baik dengan mengalaminya (berbuat atau melakukan), pengamatan, serta membaca dan mendengar. Bentuk cara diatas sangatlah penting agar belajar menjadi lebih efektif serta membawa hasil yang lebih berarti dan mendalam.





Sumber : Sudjana (2014)

**Gambar 2.1 Jenis - Jenis Pengalaman**

**e. Tahapan Pengalaman**

Selain Edgar Dale, tokoh lain yaitu Oslen dalam Sudjana (2014) berpendapat bahwa dalam proses belajar menempuh tiga tahapan yaitu :

1. Pengajaran langsung melalui pengalaman langsung.  
Pengajaran ini dengan cara langsung mengalami dan mempraktikkan apa yang sebenarnya dipelajari dan mendatangi tempat dan berinteraksi langsung dengan lingkungan yang sebenarnya.
2. Pengajaran tidak langsung melalui alat peraga.  
Pengajaran ini tidak mengalami secara langsung dan berinteraksi dengan lingkungan yang sebenarnya, tetapi menggunakan alat – alat pendukung yang sesuai atau menyerupai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Pengajaran tidak langsung melalui lambang kata.  
Pembelajaran ini lebih dekat pada pengetahuan mengenai apa yang dilakukan dan gambaran – gambaran mengenai sesuatu baik berupa tempat atau cara melakukan sesuatu tanpa adanya sebuah praktik yang nyata.

**f. Manfaat Pengalaman Praktik Kerja Industri**

Menurut Muktiani (2014) implementasi PSG berupa Prakerin adalah program praktik keahlian produktif yang wajib ditempuh oleh siswa SMK yang dilakukan di dunia industri untuk meningkatkan kesiapan kerja siswa. Dengan adanya praktik kerja industri maka siswa akan memiliki gambaran dunia kerja yang sesungguhnya dan mengetahui kebutuhan di dunia industri sehingga siswa tergerak untuk mempersiapkannya. Menurut Putra,

dkk (2009) pengalaman yang didapatkan ketika melaksanakan praktik kerja industri akan mempercepat transmisi siswa dari sekolah ke dunia kerja yang sesungguhnya. Menurut Narti (2008) praktik kerja industri adalah sebuah usaha untuk mendekatkan siswa dengan dunia industri dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai dunia kerja yang sesungguhnya.

Menurut Hamalik (2007) praktik kerja industri memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Tumbuhnya sikap kerja.  
Dengan adanya prakerin maka akan tumbuh sikap – sikap yang dibutuhkan dalam bekerja karena sudah ada interaksi dengan lingkungan kerja sehingga terjadi penyesuaian dalam diri siswa dengan lingkungan kerja.
2. Mendapatkan kemampuan yang baru.  
Prakerin memberikan pengalaman nyata dan menambah keterampilan siswa secara nyata karena terbentuk ketika praktik sehingga menambah kualitas dirinya.
3. Memberi sumbangan tenaga pada perusahaan.  
Dengan hadirnya mahasiswa prakerin dalam perusahaan maka perusahaan diuntungkan dengan adanya tambahan tenaga kerja yang gratis dan memudahkan pekerjaan para pegawai perusahaan.
4. Motivasi dan sikap kerja bertambah.  
Dengan adanya interaksi siswa dan dunia kerja maka siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempersiapkan diri dalam

- bekerja dan menghadirkan perubahan sikap menjadi lebih baik agar menyesuaikan dengan lingkungan kerja.
5. Terjalinkan hubungan yang baik antara sekolah dan perusahaan. Adanya program prakerin memungkinkan adanya komunikasi yang baik antara sekolah dan perusahaan sehingga nantinya akan terjalin hubungan yang erat dan memungkinkan adanya kerjasama untuk kedepannya.
  6. Memungkinkan adanya pengangkatan pegawai  
Bagi siswa – siswa yang memiliki kompetensi yang baik akan membuat perusahaan tertarik untuk melakukan rekrutmen pada siswa yang dianggap baik dan mampu untuk menduduki posisi tertentu dalam perusahaan.

Pada akhir praktik kerja industri, siswa akan memperoleh hasil berupa nilai belajar, nilai tersebut ditunjukkan dalam bentuk sertifikat. Sertifikat tersebut sangat berguna nantinya bagi siswa karena dapat digunakan saat melamar kerja dan dapat menggambarkan kompetensi seseorang. Suartika (2013) sertifikat menggambarkan kompetensi teknis (pengetahuan dan keterampilan) dan non teknis (sikap dan etika kerja). Dapat disimpulkan bahwa manfaat pengalaman praktik kerja industri berdasarkan beberapa pengertian diatas adalah memberikan pengalaman belajar yang akan membentuk pribadi siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja dan mendekatkan pemahaman siswa di sekolah dengan dunia kerja yang sesungguhnya.

### **g. Tujuan Praktik Kerja Industri**

Tujuan prakerin yaitu siswa dapat membandingkan dan menerapkan antara teori dan praktik disekolah dengan pekerjaan di lingkungan yang sebenarnya yaitu dunia industri. Selain itu, dengan adanya praktik kerja industri diharapkan mampu membekali siswa dengan pengetahuan dan pengalaman secara profesional yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan perkembangan teknologi.

Menurut Dikmemjur dalam Nurjanah (2015) tujuan praktik kerja industri adalah :

1. Menghasilkan tenaga kerja yang memiliki kualitas, yaitu memiliki tingkat pengetahuan, etos kerja, dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja, Dengan adanya praktik secara langsung didunia kerja maka siswa dapat merasakan keadaan yang sebenarnya dan dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan kerja secara nyata maka siswa menjadi lebih berkualitas dalam hal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.
2. Mencapai *link and match* antara SMK dan dunia kerja. Prakerin adalah tindakan nyata yang menghubungkan secara langsung apa yang dipelajari di sekolah dengan apa yang sebenarnya terjadi dan dibutuhkan di dunia kerja. Sehingga terjadi kesesuaian antara teori dan praktik menjadikan siswa menjadi siap dalam bekerja dan mempersiapkan diri akan kebutuhan – kebutuhan yang diperlukan di dunia kerja.

3. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam proses pendidikan dan pelatihan,  
Pembelajaran siswa menjadi efisien dengan adanya praktik sehingga pihak sekolah tidak terlalu menekankan pada aspek teori tetapi juga dengan menugaskan siswa untuk langsung mengalami bagaimana keadaan yang sebenarnya. Pembelajaran ini juga efektif karena menggabungkan dua aspek utama dalam belajar yaitu teori dan praktik.
4. Memberikan penghargaan dan pengakuan terhadap pengalaman kerja sebagai bagian dari proses pendidikan.  
Setelah siswa menyelesaikan prakerin maka siswa memperoleh pengakuan terhadap apa yang telah dilakukan di dunia kerja yang sebenarnya. Siswa mendapatkan bukti fisik berupa sertifikat – sertifikat yang dapat menunjukkan kompetensi yang diperoleh melalui pengalaman.

#### **h. Nilai - nilai Pengalaman Praktik Kerja Industri**

Menurut Hamalik (1996) nilai – nilai Pengalaman Praktik Kerja Industri adalah sebagai berikut :

1. Pengalaman praktis  
Menjelaskan pengalaman-pengalaman secara realistis dan konkrit dimana siswa bekerja di lingkungan industri dalam kehidupan kerja yang sesungguhnya.
2. Kerja produktif  
Menjelaskan pengertian mengenai pentingnya kerja produktif bagi dirinya sendiri ataupun untuk kepentingan masyarakat.

- Seiring dengan perkembangan teknologi maka perlu adanya peningkatan spesialisasi yang lebih tinggi.
3. **Work-connected activity**  
Menjelaskan adanya kesesuaian siswa dalam hubungan pekerjaan yang dilakukan di dunia industri dengan materi yang telah diterima di sekolah.
  4. **Mempelajari kecakapan dasar**  
Mempelajari kecakapan dasar adalah landasan untuk suatu pekerjaan masa depan dan sebagai orientasi umum terhadap dunia pekerjaan. Hal ini dapat dikembangkan jika program kerja itu direncanakan dengan sebaik-baiknya.
  5. **Familiar dengan dasar proses kerja dan alat kerja**  
Menjadikan diri familiar dan tidak asing dengan berbagai macam alat kerja yang dipakai selama melakukan praktik kerja sehingga memudahkan dalam hal bekerja.
  6. **Membangun kebiasaan dan kecakapan kerja**  
Membiasakan diri dalam kebiasaan-kebiasaan kerja, kecakapan-kecakapan kerja, dan sikap yang-sikap yang diinginkan dalam situasi kerja sehingga memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam tugas yang ada.
  7. **Mengembangkan tanggung jawab sosial**  
Mengembangkan sikap tanggung jawab sosial dan berbagai sikap-sikap lainnya yang berhubungan dengan *civic competence* dan *vocational productivity*.
  8. **Menghargai kerja dan para pekerja**  
Etika seorang pekerja yang baik adalah dengan menghargai setiap pekerjaan yang dilakukan dan menghormati pekerja – pekerja lain di lapangan kerja adalah hal penting yang mendukung pada upaya membentuk suasana kerja yang baik.

### **3. Kompetensi Multimedia**

#### **a. Pengertian Kompetensi Multimedia Multimedia**

Menurut Reber (2010) kompetensi adalah sebuah kemampuan dalam mengerjakan suatu tugas atau dalam mencapai sesuatu. Menurut Poerwadarminta (2007) kompetensi adalah kewenangan atau kekuasaan seorang individu untuk menentukan atau memutuskan suatu perkara. Menurut Kuswana (2013) kompetensi sepadan dengan kemampuan atau wewenang dalam mencapai hasil tertentu. Menurut McClelland dalam Zainal, dkk (2015) Kompetensi yaitu *basic characteristics* yang menggambarkan kemampuan seseorang dalam bekerja

Sedangkan pengertian multimedia menurut Rusman, dkk (2015) menjelaskan bahwa multimedia adalah bagaimana memanfaatkan komputer untuk membuat dengan menggabungkan grafik, gambar bergerak atau video, audio, dan teks dengan menggabungkan dengan tool dan link yang memungkinkan pengguna untuk dapat melakukan navigasi, berkomunikasi, berkreasi, dan berinteraksi. Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi multimedia adalah karakteristik dasar seseorang yang menggambarkan kemampuannya dalam menyelesaikan pekerjaan dengan menggunakan komputer dengan cara menggabungkan grafik,

gambar bergerak atau video, audio, dan teks dengan mengabungkan dengan tool dan link yang memungkinkan pengguna untuk dapat melakukan navigasi, berkomunikasi, berkreasi, dan berinteraksi kemudian berpengaruh terhadap kinerja yang efektif dalam suatu jabatan.

#### **b. Karakteristik Kompetensi Multimedia**

Menurut McClelland dalam Zainal (2015) kompetensi seperti gunung es di mana keterampilan dan pengetahuan pada puncaknya sedangkan bagian bawahnya yang tidak terlihat tetapi menjadi fondasi dan memiliki pengaruh dalam membentuk bagian sebagai peran sosial, citra diri, trait, dan motif. Berikut penjelasan dari masing – masing karakteristik kompetensi :

- A. Keterampilan : adalah kecakapan dalam melakukan sesuatu dengan baik.
2. Pengetahuan : informasi yang dimiliki dan dibutuhkan dalam bidang pekerjaan tertentu.
3. Peran Sosial : citra seseorang yang ditampilkan kepada orang lain.
4. Citra diri : persepsi seseorang mengenai dirinya.
5. Motif: pemikiran atau niat dasar yang mendorong seseorang dalam berperilaku atau bertindak

Menurut Santi dalam Kuswana (2013 : 26) kompetensi memiliki beberapa karakteristik yaitu :

1. Skill : keterampilan untuk menyelesaikan tugas.

2. Knowledge : kepemilikan informasi dalam suatu bidang dan isi secara spesifik.
3. Self Concept : nilai – nilai atau gambaran diri dan sikap – sikap individu.
4. Trait : karakteristik yang bersifat fisik dan respon individu terhadap informasi atau situasi secara konsisten serta menunjukkan inisiatif.
5. Motives : alasan – alasan yang mengarahkan langsung atau memilih perilaku kearah tindakan atau sasaran tertentu dalam berbagai hal secara konsisten.

**c. Model – model Kompetensi Multimedia**

Hay/McBer dalam Zainal (2015) memiliki 286 model kompetensi namun, terdapat delapan belas kompetensi yang “generik” yang umum ditemui dalam berbagai industri yaitu : (1) *achievement orientation* (2) *analytical thinking*, (3) *comceptual thinking*, (4) *customer service orientation*, (5) *developing others*, (6) *directiveness*, (7) *flexibility*, (8) *impact and influence*, (9) *information seeking* (10) *initiative*, (11) *integrity*, (12) *interpersonal understanding*, (13) *organizational awareness*, (14) *organizational commitment*, (15) *relationship building*, (16) *self-confidence*, (17) *team leadership*, (18) *teamwork and cooperation*.

**d. Prinsip - prinsip Kompetensi Multimedia**

Kuswana (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berbasis pada kompetensi bertolak dari prinsip – prinsip yaitu :

1. *Job* (Jabatan atau posisi tertentu dalam perusahaan)
2. *Knowledge* (pengetahuan tentang landasan kapasitas jabatan

3. *Skill* (keterampilan mengenai teknis operasional, dan jugaf teknis penguatan misalnya komunikasi sebagai landasan kapasitas suatu jabatan)
4. *Attitude* (sikap yaitu sebagai respon mengenai tuntutan pelayanan sebagai apresiasi dan aktualisasi jabatan)
5. *Role* ( aturan yaitu sebagai perwujudan aktualisasi jabatan, yang dicirikan oleh taat pada asas, taat takaran dan taat waktu).

**e. Bidang – bidang Kompetensi Multimedia**

Menurut Sudjana (2014) kompetensi terbagi menjadi tiga

jika dilihat dari bidang – bidangnya yaitu :

1. Kompetensi bidang kognitif  
Kompetensi ini artinya kemampuan intelektual berupa pengetahuan - pengetahuan semisal bagaimana cara mengerjakan tugas – tugas tertentu. Semisal bagaimana cara memasak, mengemudikan mobil, mengoperasikan komputer, dan lain sebagainya.
2. Kompetensi bidang sikap  
Artinya kesediaan atau kesiapan terhadap berbagai hal yang berkenaan dengan tugas dan profesi. Artinya seseorang miliki sikap yang baik berupa etika – etika dan nilai – nilai baik yang dianut yang mendukung seseorang dalam pekerjaan. Misalnya toleransi terhadap teman kerja, dan kemauan meningkatkan diri.
3. Kompetensi perilaku/*performance*  
Artinya lebih kepada kemampuan seseorang dalam mengerjakan sesuatu berupa keterampilan – keterampilan dalam hal bekerja semisal kemampuan mengajar, kemampuan

mengelola administrasi, dan lain sebagainya. Perbedaannya dengan kompetensi kognitif yaitu bahwa kompetensi kognitif lebih kepada pengetahuan yang teoritik tetapi pada kompetensi perilaku lebih kepada hal – hal praktik dilapangan.

**f. Faktor – faktor Kompetensi Multimedia**

Menurut Libby dan Luft (1993) kompetensi memiliki empat faktor yang mempengaruhi kompetensi adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan (*ability*)  
Kemampuan adalah kapasitas yang dimiliki oleh seseorang yang berkaitan dengan potensi yang dimiliki dan bisa digunakan sebagai bekal dan pendukung dalam pekerjaan.
2. Pengetahuan (*knowledge*)  
Pengetahuan adalah informasi yang telah terekam dalam memori yang dapat menunjukkan sejauh mana individu telah menguasai tugas pekerjaan tertentu di bidang akuntansi.
3. Motivasi (*Motivation*)  
Motivasi berkaitan dengan ada yang menjadi tujuan – tujuan dan keinginan – keinginan yang memberikan dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu hal semisal bekerja
4. Lingkungan (*enviromtment*)  
Lingkungan memberi peluang yang untuk belajar, lingkungan yang baik dapat memberikan lebih banyak bahan belajar dan begitu sebaliknya. Selain itu lingkungan yang tidak kondusif kurang mendukung dalam penyerapan bahan – bahan yang diajarkan.

## B. Penurunan Hipotesis

### a. Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri terhadap Kesiapan Kerja

Pengalaman praktik kerja industri yaitu pembelajaran yang terselenggara berkat adanya kerjasama antara SMK dan pihak industri, praktik belajarnya adalah dengan cara dirasakan dan dipraktikkan langsung ditempat kerja dengan keahlian kejuruan yang dikembangkan siswa. Praktik kerja industri adalah bagian dari proses belajar siswa yang berbeda dengan pembelajaran teoritik yang terdapat disekolah, dalam ini bersifat praktik dilakukan dalam dunia industri secara langsung sehingga siswa merasakan langsung praktik pengalaman bekerja dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Praktik kerja industri membuat siswa merasakan pengalaman langsung bekerja di dunia industri sehingga membuat siswa semakin siap dalam menghadapi dunia kerja ketika sudah lulus karena sudah dibekali dengan pengalaman.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu tentang Pengalaman Praktik Kerja Industri

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	<i>Work readiness in graduate recruitment and selection: A review of current assessment methods,</i> (Caballero, 2010)	Pengalaman praktik kerja industri memberikan pengaruh positif terhadap kesiapan siswa untuk memasuki dunia kerja.
2	Pengaruh Praktik Kerja Industri dan Prestasi Akademik Mata Diklat Produktif Akuntansi SMK Nasional Pati Tahun Pelajaran 2012/2013 (Muktiani, 2014)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengalaman praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja.
3	Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri dan	Terdapat pengaruh positif dan

	Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK YKPP 2 Sleman Yogyakarta (Valid & Taman, 2012)	signifikan pengalaman praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja.
4	Pengaruh Kompetensi Akuntansi dan Pengalaman Praktik Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Batik 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 (Lutfisari, 2016)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengalaman praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja.
5	Pengaruh Praktik Kerja Industri Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Wonosari” (Nurjanah, 2015)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengalaman praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja.
6	Pengalaman Praktik Kerja Industri dan Kompetensi TIK Terhadap Kesiapan Kerja Kelas XII SMKN 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013 (Majid, 2013)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengalaman praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja.
7	Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Surakarta (Muyasaroh, dkk, 2013)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengalaman praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja.
8	Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin), Efikasi Diri, Dan Kompetensi Akuntansi Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas Xii Program Keahlian Akuntansi Di Smk PGRI 2 Kota Salatiga Tahun Ajaran 2014/2015 (Nifah, 2015)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengalaman praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja.
9	Pengaruh Praktik Kerja Industri dan Pengusaan Mata Diklat Terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK di Kabupaten Kendal (Margunani dan Nila, 2012)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengalaman praktik kerja industri terhadap kesiapan kerja.

Berdasarkan pada teori dan penelitian yang dilakukan terdahulu, maka hipotesis dapat diturunkan sebagai berikut :

**H<sub>1</sub> : Pengalaman praktik kerja Industri berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja**

**b. Pengaruh Kompetensi Multimedia terhadap Kesiapan Kerja**

Kompetensi adalah karakteristik dasar seseorang yang menggambarkan kemampuannya dalam menyelesaikan pekerjaan dan berpengaruh terhadap kinerja yang efektif dalam suatu jabatan. Siswa SMK dibekali dengan kemampuan khusus yang menjadi program kejuruannya disekolah sehingga dengan adanya kemampuan yang diperolehnya di sekolah menjadikan siswa siap dalam bekerja dan menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu tentang Kompetensi Multimedia

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	<i>The Perspective of HR Managers regarding Organizational Readiness for the AEC 2015: The Study of Private Hospitals in Chonburi</i> (Suwannaset, 2013)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan organisasi menghadapi AEC 2015 membutuhkan banyak pelatihan untuk kompetensi bahasa inggris dan lintas budaya.
2	<i>The Readiness of Thai Accounting Student for the Asean Economic Community : An Exploratory Study</i> (Suttipun, 2014)	Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi etika ( <i>ethical competency</i> ), kompetensi pengetahuan ( <i>knowledge competency</i> ), kompetensi kemampuan ( <i>capability competency</i> ), kompetensi membangun relasi ( <i>relation competency</i> ), dan kompetensi analisis ( <i>analysis competency</i> ) terhadap kesiapan ( <i>readiness</i> )
3	<i>The Work Readiness Scale (WRS):</i>	Hasilnya menunjukkan bahwa kompetensi

	<i>Developing a measure to assess work readiness in college graduates</i> (Caballero, 2011)	kerja menjadi salah satu faktor yang memberikan pengaruh terhadap kesiapan kerja
4	Pengaruh Kompetensi Terhadap Kesiapan Mahasiswa Jurusan Akuntansi dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Hatta, dkk, 2016)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi pengetahuan, kompetensi kemampuan, dan kompetensi analisis terhadap kesiapan kerja, kecuali kompetensi etika
5	Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin), Efikasi Diri, Dan Kompetensi Akuntansi Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas Xii Program Keahlian Akuntansi Di Smk PGRI 2 Kota Salatiga Tahun Ajaran 2014/2015 (Nifah, 2015)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi terhadap kesiapan kerja.
6	Pengaruh Kompetensi Akuntansi dan Pengalaman Praktik Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Batik 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 (Lutfisari, 2016)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi terhadap kesiapan kerja.
7	Pengaruh Kompetensi Kerja dan Motivasi Kerja Siswa Kelas XII Program Studi Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 2 Yogyakarta (Harja, 2013)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi terhadap kesiapan kerja.
8	Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri dan Kompetensi TIK Terhadap Kesiapan Kerja Kelas XII SMKN 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013 (Majid, 2013)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi terhadap kesiapan kerja.
9	Kontribusi Pengalaman Prakerin dan Kompetensi Kejuruan Terhadap Kesiapan Memasuki Dunia Kerja Industri Siswa Program Teknik Komputer dan Jaringan kelas XII di SMK N 2 Padang Panjang (Oktavia, 2014).	Terdapat pengaruh positif dan signifikan kompetensi terhadap kesiapan kerja.

Berdasarkan pada teori dan penelitian yang dilakukan terdahulu, maka hipotesis dapat diturunkan sebagai berikut :

## **H2 : Kompetensi Multimedia berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesiapan kerja**

### **C. Hipotesis**

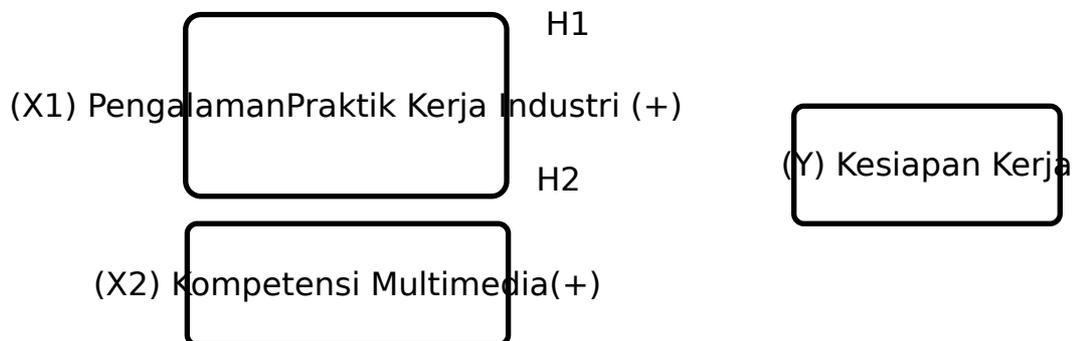
Menurut Sugiyono (2016) perumusan hipotesis adalah langkah ketiga dalam sebuah penelitian, setelah landasan teori dan kerangka berfikir. Hipotesis yaitu jawaban yang bersifat sementara dalam penelitian yang mengacu pada penelitian – penelitian terdahulu dan teori – teori yang ada. Bersifat sementara karena jawaban yang sebenarnya didapatkan setelah pengumpulan dan pengolahan data. Berikut ini adalah hipotesis dalam penelitian ini :

1. Terdapat Pengaruh Positif dan Signifikan Pengalaman Praktik Kerja Industri terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Terdapat Pengaruh Positif dan Signifikan Kompetensi Multimedia terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Program Keahlian Mulltimedia SMK Negeri 1 Banjar Tahun Pelajaran 2017/2018.

### **D. Model Penelitian**

Pengaruh Praktik Kerja Industri dan Kompetensi Terhadap Kesiapan Kerja Siswa dapat digambarkan dalam sebuah model penelitian sebagai berikut :

Keterangan :



**Gambar 2.2 Model Penelitian**

X<sub>1</sub> : Pengalaman Praktik Kerja Industri

X<sub>2</sub> : Kompetensi Multimedia

Y : Kesiapan Kerja Siswa

→ : Pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen

Menurut Sugiyono (2016) variabel independen memiliki nama lain seperti variabel prediktor, *antecedent*, stimulus, variabel bebas. Variabel inilah yang nantinya akan memberikan pengaruh dan perubahan nilai pada variabel terikat dan mengubah nilai variabel terikat apabila terjadi perubahan pada bebas. Sedangkan variabel terikat yaitu variabel mendapatkan pengaruh dari variabel bebas. Variabel terikat memiliki nama lain variabel output, konsekuen, atau kriteria. Dalam penelitian ini variabel Pengalaman Praktik Kerja Industri dan variabel Kompetensi Multimedia sebagai variabel independen, sedangkan Variabel Kesiapan Kerja sebagai variabel dependen.