

PENGEMBANGAN MODEL DESAIN PELATIHAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN *SOFT SKILL* PESERTA DIDIK SMK BIDANG KEAHLIAN MULTIMEDIA

Nadya Fadillah F, Aditya Pratama, Christian Wiradendi Wolor, Susan Febriantina

Universitas Negeri Jakarta - Jakarta

nadyaffidhyallah@unj.ac.id

Article History

Received: 24 Maret 2021, Accepted: 25 April 2022, Published: 10 Mei 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah model desain pelatihan keterampilan guru SMK dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik bidang keahlian multimedia yang sesuai dengan kebutuhan industri. Data penelitian dikumpulkan dari beberapa partisipan, di antaranya peserta didik jurusan multimedia SMK Negeri 40 Jakarta, guru, kepala jurusan, dan industri multimedia yang menjadi mitra sekolah. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dimodifikasi dan diintegrasikan dengan penelitian R&D level 1. Produk yang dihasilkan diuji menggunakan uji internal melalui proses uji ahli, yaitu ahli desain pelatihan, ahli materi, dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model desain pelatihan keterampilan yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,37% dari ahli yang menunjukkan bahwa model desain pelatihan teruji valid dan siap diimplementasikan pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci: Pelatihan; Keterampilan; Guru; Softskill; ADDIE;

Abstract

The study aim of this reasearch was to developed a model of teacher skills training designed for train teacher how to develop their student's soft skills. The data were collected through participant observation using interview, observation, document study, and questionnaire. The perticipants are students of multimedia major in SMK Negeri 40 Jakarta, the teachers, the leader of multimedia major, and multimedia industry who have coorporate with the school. The design developpment use ADDIE model with modified and integrated with research method R&D of level 1 which has validation by internal validaty. In order to be validated in the academic and scientific, the resulting model have tested by internal validation through three experts, named experts judgment, by expert of training design, expert of material, and expert of media. The result showed that the model design get average score 92,37% from experts, which is valid and ready to implement to the next step.

Keyword: Training; Skills; Teacher; Softskills; ADDIE

PENDAHULUAN

Globalisasi dan pasar bebas erat kaitannya dengan persaingan yang ketat pada masyarakat di Indonesia dalam memperoleh pekerjaan. Mereka yang tidak mampu bersaing sudah pasti akan menambah jumlah pengangguran yang ada. Menurut data statistik Badan Pusat Statistik (BPS) pada Februari 2019, tingkat pengangguran terbuka jika dilihat dari tingkat pendidikan maka Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menduduki posisi tertinggi di antara tingkat pendidikan lain, yaitu sebesar 8,63 persen (Badan Pusat Statistik, 2019). Padahal di sisi lain, SMK merupakan pendidikan menengah kejuruan yang menyeimbangkan antara penguasaan *hard skills* dan *soft skills* peserta didik untuk langsung siap bekerja dalam bidang tertentu (Said, Umar, Yuswadi, Hary, Sasongko, Toha, Ahmad, & Puspitaningtyas, 2017).

I Nyoman Sucipta menyebutkan bahwa peserta didik SMK dituntut memiliki delapan kompetensi lulusan, yaitu: (1) *communication skills*; (2) *critical and creative thinking*; (3) *information/digital literacy*; (4) *inquiry/reasoning skills*, (5) *interpersonal skills*, (6) *multicultural/multilingual skills*; (7) *problem solving*; dan (8) *technological/vocational skills* (I Nyoman, 2009). Dari delapan kompetensi peserta didik SMK tersebut, 1 s.d. 7 merupakan *soft skills*, sementara kompetensi ke-8 merupakan *hard skills*. Ini menunjukkan bahwa sebenarnya dalam output yang diharapkan dimiliki oleh lulusan SMK dan juga menjadi kebutuhan DU/DI adalah lebih banyak pada penguasaan *soft skills*. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Neff dan Citirin dalam Sailah bahwa dalam dunia usaha/industri dibutuhkan 80% *soft skill* dan 10% *technical skill* atau *hard skills* (Irawati, 2015). Selain itu, data empirik yang dihasilkan oleh survei pada industri manufaktur yang menunjukkan bahwa terdapat empat kontribusi utama yang memberikan pengaruh pada aktivitas produksi yang berkualitas yaitu 28,33% sikap (*soft skills*), 26,33% kondisi fisik, 23% pengetahuan, dan 22,33% keterampilan (*hard skills*) (Widarto, 2008).

Namun, berbeda pada praktiknya, keterampilan yang diajarkan di SMK nyatanya lebih menekankan pada penguasaan *hard skills* saja, sehingga tidak heran apabila lulusan SMK mengalami kesulitan dalam mendapatkan pekerjaan, atau sulit terserapnya lulusan SMK pada bidang dunia industri. Apabila mendapatkan pekerjaanpun mereka memiliki kompetensi yang baik untuk bekerja dengan keahlian *hard skill*-nya, namun tidak diimbangi dengan keahlian *soft skill* yang baik seperti dapat bekerja sama dengan orang lain. Hal tersebut diperkuat oleh Tim Pakar Yayasan Jati Diri Bangsa, di dalam Didik dkk, yang mengatakan bahwa SMK lebih memusatkan perhatian pada pengembangan kemampuan untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi saja sehingga semakin berkurangnya perhatian terhadap pembelajaran *soft skill* yang berdampak pada rendahnya *soft skill* bagi lulusan (Suryanto, Kamdi, & Sutrisno, 2013). Hal inilah yang membuktikan bahwa kelemahan lulusan SMK dalam mengisi peluang kerja di dunia industri umumnya disebabkan oleh masalah penguasaan *soft skills* .

Pelatihan *hard skill* guru dalam mengembangkan multimedia telah banyak dilakukan baik guru adaptif, normatif maupun produktif (Soepriyanto & Degeng, 2021; Soepriyanto et al., 2021; Chaerul, 2019; Rohaeni & Jubaedah, 2010). Pengembangan multimedia yang dilatihkan kepada guru SMK merupakan salah satu upaya dalam memberikan wawasan kepada siswa untuk lebih kreatif dalam mengembangkan produk. Namun tidak banyak membantu, karena sedikit guru yang mengimplementasikan pembelajaran dengan multimedia hasil pelatihannya..

Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut, dapat dilakukan beberapa cara dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik sesuai kebutuhan dunia industri yaitu salah satu di antaranya dengan memberikan pelatihan *soft skill* langsung kepada peserta didik, mengembangkan RPP mengajar guru di kelas dengan berbasis *soft skill*, mengadakan mata pelajaran khusus pengembangan *soft skill* untuk peserta didik dan memberikan pelatihan *soft skill* kepada guru. Dari

beberapa solusi tersebut, pelatihan untuk guru adalah solusi paling tepat karena merupakan cara yang efektif dan efisien.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah model desain pelatihan keterampilan guru dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik SMK bidang keahlian multimedia yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri, di mana model desain pelatihan yang akan dikembangkan akan menghasilkan silabus pelatihan, buku panduan pelatihan untuk instruktur dan handout pelatihan untuk peserta pelatihan.

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah mengembangkan sebuah model desain pelatihan keterampilan guru dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik SMK bidang keahlian multimedia yang sesuai dengan kebutuhan industri?”.

Tujuan umum dari penelitian ini mengacu pada peseumusan masalah di atas, yaitu untuk mengembangkan sebuah model pelatihan untuk guru SMK bidang keahlian multimedia yang sesuai dengan kebutuhan industri, dengan rincian tujuannya adalah: (1) melakukan analisis kebutuhan pelatihan guru yang mampu membelajarkan keterampilan *soft skill* yang dibutuhkan dunia industri kepada peserta didik SMK bidang keahlian multimedia; (2) merumuskan tujuan pelatihan guru yang mampu mengembangkan keterampilan *soft skill* yang dibutuhkan dunia industri kepada peserta didik SMK bidang keahlian multimedia; (3) mengembangkan silabus pelatihan guru yang mampu mengembangkan keterampilan *soft skill* yang dibutuhkan dunia industri kepada peserta didik SMK bidang keahlian multimedia; (4) mengembangkan strategi pelatihan guru yang mampu mengembangkan keterampilan *soft skill* yang dibutuhkan dunia industri kepada peserta didik SMK bidang keahlian multimedia; (5) mengembangkan bahan pelatihan guru yang mampu mengembangkan keterampilan *soft skill* yang dibutuhkan dunia industri kepada peserta didik SMK bidang keahlian multimedia; (6) menguji bahan pelatihan dan silabus pelatihan guru SMK sehingga mampu mengembangkan pelatihan yang tervalidasi oleh ahli.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian konsep, data, informasi, dan permasalahan pada latar belakang tersebut itulah yang menjadi dasar pemikiran penulis, untuk melakukan penelitian dalam rangka mengembangkan sebuah desain model pelatihan keterampilan bagi guru dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik, khususnya di bidang keahlian multimedia.

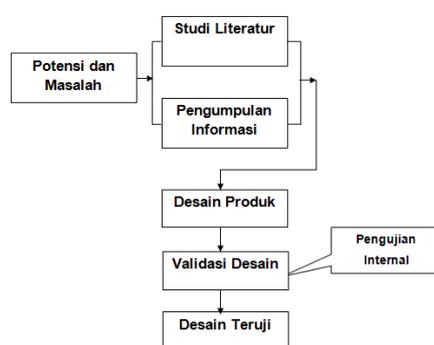
METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya disebut *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pelatihan melalui model desain pelatihan. Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010,). Menguji keefektifan produk bermakna bahwa produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) (Sugiyono, 2015).

Menurut Richey dalam Sugiono, penelitian R&D memiliki empat tingkatan level dilihat dari proses pengujiannya, yaitu: (a) level pertama, peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan mengujinya secara eksternal; (b) level kedua adalah peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang sudah ada; (c) level ketiga adalah peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut secara internal dan

eksternal; dan (d) level keempat adalah peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Di sisi lain, menurut Borg and Gall menegaskan bahwa ketika suatu penelitian dan pengembangan memerlukan biaya yang besar maka peneliti dapat memperkecil lingkup pengembangannya dengan membatasi hanya pada beberapa langkah dari siklus penelitian dan pengembangan” (Gall, Gall, & Borg, 2003).

Oleh karena itu, penelitian R&D yang dilakukan oleh peneliti berada pada tingkat pertama saja. Tingkat pertama dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada pada suatu objek, melakukan penelitian untuk merancang produk, dan melakukan penelitian untuk menguji rancangan produk yang hanya sampai pada uji internal, yaitu melalui uji ahli desain pelatihan, ahli media, dan ahli materi. Hal ini bisa dilihat pada gambar 1 yang menunjukkan alur penelitian R&D pada level pertama.



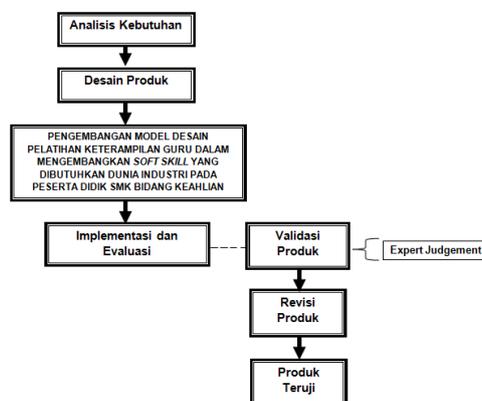
Gambar 1. Research & Development Level 1

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE karena memiliki langkah yang sederhana namun sistematis, dengan mengunggulkan pendekatan *learner's oriented*. Berikut langkah-langkah model yang dikembangkan menggunakan prinsip ADDIE: (1) Analisis, yaitu dilakukan dua jenis analisis yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan; (2) desain, meliputi penetapan *learning experience* yang harus dimiliki peserta pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan industri. Data berasal dari hasil analisis kebutuhan dan kinerja pada tahap pertama, merumuskan tujuan pelatihan yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus dengan jelas, lengkap, dan terukur, menentukan indikator keberhasilan peserta pelatihan dalam mengikuti pelatihan sesuai dengan tujuan umum dan khusus yang telah ditentukan, menentukan alat ukur (tes/non tes) atau alat evaluasi untuk bisa menilai kompetensi peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan, dan membuat rancangan bahan ajar, strategi pelatihan, media, metode, dan waktu pelaksanaan pelatihan; (3) pengembangan, pada tahap ini dilakukan pengadaan bahan ajar sesuai dengan tujuan pelatihan (*learning outcomes*) yang telah ditentukan di tahap sebelumnya; serta (4) implementasi dan evaluasi, pada tahap ini dilakukan uji coba kepada ahli media, ahli materi, dan ahli desain pelatihan.

Skala penilaian yang digunakan pada penelitian ini adalah skala Likert dengan rentang nilai 1-4, di mana interpretasi penilaian dari skala tersebut adalah sebagai berikut: Kurang baik (nilai 1), Cukup baik (nilai 2), Baik (nilai 3), Sangat baik (nilai 4). Selanjutnya, data yang diperoleh dari instrumen akan diubah ke dalam bentuk presentase, yang dihitung dan dianalisis berdasarkan skor perolehan tiap item dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Interpretasi} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi skor ditetapkan ada empat katagori berdasarkan perolehan skor persentase yang diperoleh dari tanggapan ahli. Kriteria kurang sekali (00 – 25%), Kurang (26% - 50%), baik (51 – 75%) dan sangat baik (76 – 100%). Kriteria tersebut bisa menunjukkan bahwa desain harus direvisi secara keseluruhan atau tidak sama sekali. Pada tahap ini memungkinkan adanya revisi karena uji coba dilakukan minimal dua kali pelaksanaan, sesuai dengan penilaian ahli. Secara garis besar, konsep model yang akan dikembangkan ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Konsep Model yang dikembangkan

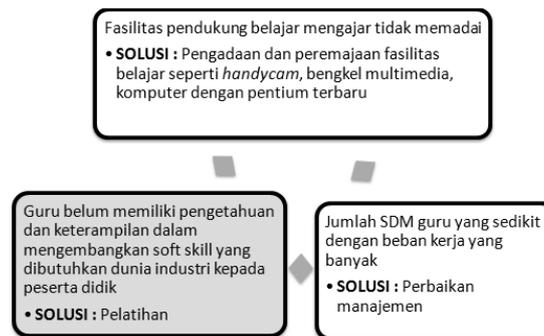
HASIL

Data hasil penelitian disajikan selaras dengan pertanyaan penelitian yaitu bagaimana mengembangkan sebuah model pelatihan *soft skill* untuk guru SMK bidang keahlian multimedia yang sesuai dengan kebutuhan industri. Data hasil penelitian kemudian dibahas menggunakan teori serta data hasil penelitian yang relevan.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kesenjangan yang terjadi di tempat objek penelitian, dan kebutuhan apa yang tidak terpenuhi terkait ketidakefektifan capaian peserta didik saat melakukan praktik kerja lapangan di industri sehingga melatarbelakangi terjadinya kesenjangan tersebut. Tahapan analisis dilakukan untuk melakukan klarifikasi kesenjangan kinerja dan mencermati serta memaparkan kesenjangan kinerja. Tahap ini dilakukan dengan cara mewawancarai dan menyebar kuesioner kepada guru-guru bidang keahlian multimedia, peserta didik kelas X, XI, dan XII, dan beberapa industri multimedia yang menjadi tempat praktik kerja lapangan (PKL) peserta didik bidang keahlian multimedia.

Dari hasil wawancara dan hasil kuesioner, didapatkan hasil yang mengerucut pada kebutuhan utama yang belum terpenuhi secara optimal, yaitu: (a) fasilitas pendukung belajar mengajar tidak memadai; (b) guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik yang dibutuhkan dunia industri; serta (c) jumlah tenaga pengajar atau guru bidang keahlian multimedia yang sedikit dengan beban kerja yang banyak. Dari ketiga kebutuhan utama tersebut, selanjutnya dilakukan klarifikasi manakah yang masuk dalam masalah kinerja sehingga mampu diselesaikan dengan dikembangkannya sebuah pelatihan. Klarifikasi kebutuhan beserta solusinya disajikan pada gambar 3.

Dari hasil klarifikasi pada gambar 3 di atas menunjukkan bahwa solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan bidang penelitian teknologi pendidikan adalah pelatihan untuk guru. Hal ini berkaitan dengan keterampilan mengembangkan *soft skill* yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri pada peserta didik.



Gambar 3. Analisis Kinerja

Selanjutnya, dilakukan analisis sejauh mana kebutuhan guru terhadap pelatihan yang dikembangkan. Pengembangan ini sebagai solusi dalam memenuhi kebutuhan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan *soft skill* peserta didik yang dibutuhkan oleh dunia industri.

Data yang digunakan berasal dari wawancara dan kuesioner yang disebar kepada guru-guru bidang keahlian multimedia, peserta didik kelas X, XI, dan XII, dan beberapa industri multimedia yang menjadi tempat praktik kerja lapangan (PKL) peserta didik bidang keahlian multimedia. Hasil yang didapat disajikan pada tabel 1. Jika mengacu dari tabel tersebut, maka penting untuk mengembangkan sebuah desain pelatihan untuk mengatasi masalah dan keterbatasan tersebut.

Tabel 1. Analisis kebutuhan guru dan industri

Kinerja aktual	Kinerja yang diharapkan	Penyebab utama	% Kesenjangan Kinerja
90% industri multimedia menilai peserta didik yang menjalani PKL di tempatnya belum cakap dalam hal <i>soft skill</i> .	Terdapat penyeimbangan antara pengembangan <i>soft skill</i> dan hard skill peserta didik oleh guru saat KBM.	Guru belum pernah mendapatkan pelatihan dalam mengembangkan <i>soft skill</i> yang dibutuhkan dunia industri kepada peserta didik.	50%
80% Peserta didik mengatakan bahwa saat KBM di kelas guru hanya berfokus pada pembelajaran kompetensi hardskill peserta didik.			
90% guru menyadari bahwa mereka membutuhkan pelatihan dalam mengembangkan <i>soft skill</i> yang dibutuhkan industri kepada peserta didik.	Guru mampu mengembangkan <i>soft skill</i> peserta didik sesuai dengan kebutuhan dunia industri.		50%
			Total 100%
Kesimpulan	Guru membutuhkan pelatihan dalam mengembangkan <i>soft skill</i> yang dibutuhkan dunia industri kepada peserta didik.		

Selanjutnya, dilakukan wawancara kepada industri di mana sekolah bermitra untuk menggali kebutuhan *soft skill* peserta didik yang menjadi kebutuhan prioritas menurut dunia industri, dengan cara melakukan wawancara dan memberikan kuesioner pilihan *soft skill* yang didasarkan

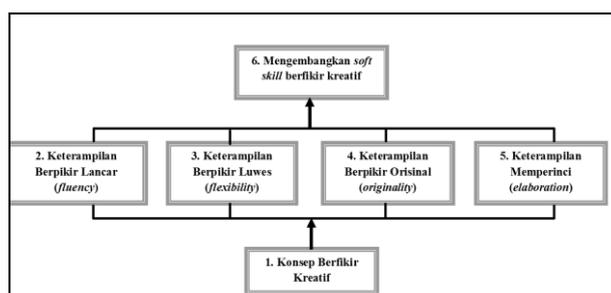
pada Berdasarkan hasil wawancara tersebut, *soft skill* yang paling dibutuhkan pada dunia industri multimedia adalah disajikan tabel 2 dengan urutan berdasarkan prioritas. Oleh karena itu, jenis *soft skill* yang selanjutnya akan dijadikan materi dalam pelatihan keterampilan guru adalah yang berkaitan dengan *soft skill* berpikir kreatif

Tabel 2. *Soft skill* yang dibutuhkan dunia industri multimedia

No	<i>Soft skill</i> yang dibutuhkan
1	Berpikir Kreatif
2	<i>Problem Solving</i>
3	Berfikir Kritis
4	Proaktif
5	Disiplin
6	Empati
7	<i>Behavior</i>

Dalam kegiatan desain, yang dilakukan adalah merumuskan tujuan pelatihan, strategi pelatihan, dan evaluasi hasil pelatihan. Kegiatan desain diawali dengan melakukan analisis peta kompetensi peserta pelatihan sebagai acuan dalam merumuskan tujuan instruksional umum dan khusus. Analisis peta kompetensi yang dirumuskan menyesuaikan dengan teori *creative learning model* oleh Treffinger yang menyebutkan bahwa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik unsur keterampilan yang terlibat adalah memiliki keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan memperinci objek (*elaboration*) (Munandar, 1984). Menurut Treffinger, dengan memiliki keempat unsur keterampilan berpikir tersebut maka dengan sendirinya terbentuk kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik.

Peta kompetensi pelatihan didesain menggunakan pola kluster atau pengelompokan, karena pola tersebut menunjukkan satu rumpun kompetensi yang tidak mempunyai ketergantungan urutan antara satu dengan yang lain, walaupun semuanya berhubungan. Oleh karena itu, peta kompetensi peserta pelatihan dditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Peta Kompetensi Pelatihan

Berdasarkan peta kompetensi tersebut, selanjutnya dirumuskan tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Selanjutnya, dari tujuan yang sudah dirumuskan maka dilanjutkan dengan menyusun alat penilaian hasil pelatihan dan strategi pelatihan.

Dalam mendesain alat penilaian hasil pelatihan dimulai dengan merumuskan kisi-kisi yang didasarkan pada tujuan instruksional umum dan khusus, setelah itu diturunkan menjadi alat penilaian hasil pelatihan. Alat penilaian yang akan disusun bertujuan untuk mengukur kompetensi dalam kawasan taksonomi kognitif dan psikomotorik yaitu berbentuk essay dan tes kinerja.

Tes essay digunakan untuk mengukur kompetensi peserta pelatihan dalam kawasan kognitif yang kompleks, sementara tes kinerja digunakan untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan tugas

peserta setelah mengikuti rangkaian pelatihan. Tes kinerja yang disusun terdiri dari 10 butir pernyataan dengan total skor 70 dengan penilaiannya menggunakan rating scale dengan nilai tertinggi 4 untuk sangat baik dan 1 untuk kurang baik. Sementara itu, tes essay terdiri dari 5 butir pertanyaan dengan total skor 30. Kedua jenis tes tersebut. Menurut Daryanto, diyakini sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan yang merupakan usia orang dewasa (Daryanto & Tarno, 2017). Tahap selanjutnya setelah mendesain kisi-kisi alat penilaian hasil pelatihan adalah mendesain strategi pelatihan. Desain strategi pelatihan dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis instruksional yang telah dilakukan, merujuk pada hasil analisis kebutuhan dan analisis kinerja yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Strategi pelatihan dimaknai sebagai keseluruhan rangkaian aktivitas pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pelatihan. Penerapan strategi pelatihan yang telah didesain akan dapat memfasilitasi peserta program pelatihan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Strategi pelatihan yang didesain terdiri dari beberapa aktivitas atau kegiatan yang mencakup: (1) tahap pendahuluan, terdiri dari pre test, penyampaian deskripsi singkat, penyampaian relevansi dan manfaat, dan penyampaian tujuan instruksional khusus (TIK); (2) tahap penyajian, terdiri dari penyampaian uraian, penyampaian rangkuman, dan penyampaian glosari; dan (3) tahap penutupan, terdiri dari tes formatif dan umpan balik dan kesimpulan materi.

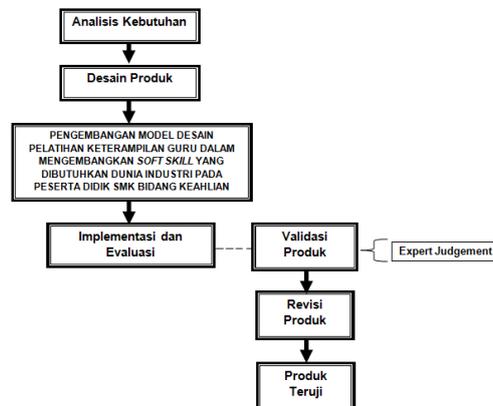
Strategi pelatihan yang didesain juga mencakup beberapa hal, yaitu: (1) garis besar isi atau materi, yaitu gambaran umum tentang materi yang akan disampaikan; (2) metode dalam menyampaikan materi pelatihan, di mana metode yang dipilih adalah metode ceramah, brainstorming, diskusi, dan simulasi, karena kesemua metode tersebut dianggap sesuai dengan karakteristik calon peserta pelatihan; (3) media dan alat yang dibutuhkan dalam menyampaikan materi pelatihan; serta (4) durasi atau waktu yang dibutuhkan dalam menyampaikan berbagai aktivitas atau kegiatan selama pelatihan, di mana dalam menentukan perkiraan alokasi waktu didasarkan pada skala prioritas (Santosa, 2014), artinya bahwa topik utama yang menjadi prioritas dalam hal ini materi *creative learning model*, akan menjadi prioritas yang mendapatkan alokasi waktu yang cukup panjang, sedangkan topik yang lain, yaitu materi konsep berpikir kreatif, memperoleh alokasi waktu yang relatif pendek.

Selanjutnya, merangkum keseluruhan rangkaian desain dengan merumuskan silabus pelatihan. Silabus adalah rencana instruktur/trainer dalam mengembangkan proses pelatihan untuk satu mata pelatihan.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan bahan pelatihan yang sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan yang akan digunakan sebagai sarana penyampai isi atau materi program pelatihan dari instruktur atau pelatih kepada peserta. Pengembangan bahan pelatihan didasarkan pada prinsip-prinsip pemanfaatan dan produksi bahan dan media pembelajaran.

Bahan pelatihan yang dikembangkan adalah paket pelatihan media cetak yang terdiri dari handout, buku silabus pelatihan, dan buku panduan pelatihan untuk instruktur. Handout pelatihan yang dikembangkan mencakup isi materi pelatihan, yaitu: Materi Konsep Berpikir Kreatif dan Materi *Creative Learning Model*. Sementara itu, buku silabus pelatihan mencakup: (1) latar belakang pelatihan; (2) tujuan pelatihan; (3) peta kompetensi pelatihan; (4) pelatih/instruktur/fasilitator; (5) peserta pelatihan; (6) lama pelatihan; (7) daftar mata pelatihan; (8) kurikulum pelatihan; (9) strategi pelatihan; (10) kisi-kisi tes evaluasi pelatihan; dan (11) tes evaluasi (*pre test* dan *post test*).

Isi dari panduan pelatihan terdiri dari: (1) latar belakang; (2) tujuan pelatihan; (3) peserta pelatihan; (4) waktu dan tempat pelatihan; (5) kompetensi peserta pelatihan; (6) materi dan pendekatan pelatihan; (7) skenario pelatihan; (8) jadwal pelatihan; dan (9) strategi pelatihan.



Gambar 5. Konsep Model yang Dikembangkan

Sesuai dengan langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang telah dirancang sebelumnya, dan juga menggunakan metode penelitian R&D Level 1 menurut Sugiyono, di mana penelitian yang menghasilkan rancangan. Hal ini berarti bahwa tidak dilanjutkan dengan membuat produk secara masal dan pengujian hanya secara internal (Sugiyono, 2015). Pada tahapan ini implementasi tidak dilakukan secara eksplisit dan langsung pada pelaksanaan evaluasi yaitu menguji bahan dan silabus pelatihan guru SMK sehingga desain pelatihan tervalidasi oleh ahli. Tahapan ini terdiri dari validasi produk oleh ahli desain pelatihan dan ahli materi.

Pada uji ahli dilakukan dua kali penilaian dikarenakan terdapat revisi dari ahli pada beberapa aspek demi mencapai kesempurnaan desain pelatihan. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi yang didapatkan dari uji coba pada ahli diperlihatkan pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi uji ahli

Uji Ahli	Penilaian pertama	Penilaian kedua
Desain Pelatihan	76%	95%
Materi	77,70%	100%
Media	69,60%	82,10%
Rata-rata	74,43%	92,37%

Dari hasil rekapitulasi yang didapat pada penilaian kedua dengan telah mengalami revisi sebelumnya, produk model desain pelatihan yang dikembangkan secara keseluruhan, dilihat dari aspek uji ahli (*expert review*), memiliki kualitas yang masuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan rekapitulasi uji ahli di atas, desain pelatihan mendapatkan nilai 95% dengan interpretasi sangat baik, ini mengindikasikan bahwa desain pelatihan yang telah dikembangkan telah memenuhi syarat-syarat desain pelatihan dan dapat digunakan dalam proses pelatihan. Selain itu, materi mendapatkan nilai 100% dengan interpretasi sangat baik, karena materi yang disusun dinilai sudah fokus pada tujuan yang hendak, serta dari segi media mendapatkan nilai 82,10% interpretasi sangat baik karena dari segi visual maupun verbal sudah dianggap baik dan proporsional. Rerata dari hasil pengembangan tersebut juga sangat baik sekali dengan perolehan 92,37%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk desain pelatihan terkatagori valid dan layak untuk dilanjutkan pada tahap berikutnya untuk diujicobakan pada kelas pelatihan sebenarnya. Hal ini perlu dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari pengguna baik dari pelatih maupun peserta pelatihan.

PEMBAHASAN

Bagian pembahasan penelitian ini menjelaskan hasil pengembangan yang terdiri dari nama produk, karakteristik produk, panduan pelatihan, handout pelatihan, serta kelebihan dan kekurangan produk. Diskusi hasil pengembangan dan perbandingan dengan teori dan atau penelitian sejenis juga tersampaikan pada bagian ini.

Model desain pelatihan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah pelatihan keterampilan dalam mengembangkan *soft skill* yang dibutuhkan dunia industri pada peserta didik SMK bidang keahlian multimedia yang ditujukan untuk guru SMK bidang keahlian multimedia. Materi yang disajikan dalam pelatihan ini adalah materi *soft skill* berpikir kreatif, sesuai dengan *soft skill* yang menjadi kebutuhan prioritas untuk dikuasai peserta didik saat PKL atau lulusan SMK ketika sudah terjun di dunia industri. Dengan kata lain, peserta pelatihan diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini memiliki keterampilan dalam mengembangkan *soft skill* berpikir kreatif peserta didiknya. Salah satu contoh implementasi hasil pelatihan adalah penugasan infografis oleh guru bisa sebagai salah satu upaya memupuk keterampilan 4C pebelajar sebagaimana yang dimaksud oleh Syaifudin (2021).

Produk yang dihasilkan berupa paket pelatihan yang terdiri dari silabus pelatihan, panduan pelatihan, dan handout materi pelatihan. Silabus pelatihan digunakan untuk memudahkan peserta dan lembaga yang ingin menyelenggarakan pelatihan dalam memahami gambaran keseluruhan pelatihan. Silabus pelatihan terdiri dari (1) latar belakang pelatihan; (2) tujuan pelatihan; (3) peta kompetensi pelatihan; (4) pelatih/instruktur/fasilitator; (5) peserta pelatihan; (6) lama pelatihan; (7) daftar mata pelatihan; (8) kurikulum pelatihan; (9) strategi pelatihan; (10) kisi-kisi tes evaluasi pelatihan; dan (11) tes evaluasi (pre test dan post test). Silabus pelatihan ini disusun secara sistemik dan sistematis sehingga apabila langkah-langkahnya diikuti secara urut, instruktur atau peserta pelatihan tidak akan menemui kesulitan dalam mengikuti pelatihan.

Panduan pelatihan merupakan bagian dari silabus pelatihan yang berisi panduan bagi instruktur dalam memahami pelaksanaan pelatihan yang telah dikembangkan. Isi dari panduan pelatihan terdiri dari: (1) latar belakang; (2) tujuan pelatihan; (3) peserta pelatihan; (4) waktu dan tempat pelatihan; (5) kompetensi peserta pelatihan; (6) materi dan pendekatan pelatihan; (7) skenario pelatihan; (8) jadwal pelatihan; dan (9) strategi pelatihan. Panduan pelatihan dibuat agar instruktur memahami dan mengikuti langkah-langkah yang seharusnya sehingga nantinya tidak akan menemui kesulitan dalam melaksanakan pelatihan

Handout pelatihan adalah media cetak yang digunakan sebagai media untuk memudahkan peserta dalam memahami dan menguasai kompetensi pada materi pelatihan yang disampaikan. Isi dari handout pelatihan terdiri dari materi konsep berpikir kreatif dan *creative learning model* yang masing-masing materi dilengkapi dengan latihan, simulasi, dan tes evaluasi agar peserta pelatihan dapat mempelajari materi pelatihan dengan lebih optimal.

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh hasil dari pengembangan model desain pelatihan dalam penelitian ini adalah: (1) pelatihan didesain sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dianggap dapat tepat sasaran dan dapat mencapai tujuan pelatihan secara efektif dan efisien; (2) materi yang dikembangkan dalam pelatihan ini mengacu pada analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan dunia industri sehingga dianggap tepat sasaran dan dapat membantu penggunaan dalam mencapai tujuan pelatihan yang telah ditetapkan; (3) handout pelatihan dilengkapi dengan contoh atau ilustrasi, latihan, simulasi, dan tes evaluasi (*pre test – post test*) untuk masing-masing materi sehingga dapat mengukur pencapaian hasil pelatihan setelah mengikuti pelatihan; (4) telah dilakukan revisi secara menyeluruh sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan dan metode penelitian yang dipilih sehingga produk yang dihasilkan telah teruji validitasnya.

Kekurangan yang dimiliki dari hasil pengembangan model desain pelatihan ini adalah: (1) produk yang dikembangkan baru sebatas desain yang sudah teruji secara internal saja, yaitu melalui uji ahli desain pelatihan, ahli materi, dan ahli media, sehingga dibutuhkan uji eksternal lebih lanjut (*one to one*, *small group*, dan *field test*) untuk menyempurnakan produk pengembangan; (2) materi yang dikembangkan hanya berisi materi konsep berpikir kreatif dan *creative learning model* yang sesuai dengan kebutuhan saja. Oleh karena itu, pengembangan materi dalam pelatihan ini dapat dilanjutkan; (3) media pelatihan yang dikembangkan hanya berupa media cetak, sehingga ilustrasi atau contoh yang disampaikan dipraktikkan oleh peserta pelatihan sesuai dengan persepsi dan pemahaman masing-masing. Hal ini memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut berupa media pendukung tambahan berjenis audio visual sehingga mampu membantu peserta dalam melatih keterampilannya di luar tempat pelatihan.

SIMPULAN

Mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian serta hasil dan pembahasannya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa desain pelatihan yang dikembangkan dinilai sangat baik oleh ahli. Hal ini didasarkan pada proses pengembangan yang telah mengikuti alur dan prosedur pengembangan, serta hasil pengembangan yang telah melalui tahap evaluasi formatif dari ahli desain pelatihan, ahli materi, dan ahli media. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, model desain pelatihan ini memperoleh penilaian rata-rata dari para ahli sebesar 92,37% yang tergolong dalam kriteria sangat baik berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk akhir yang dikembangkan telah dinilai valid secara uji internal dan siap untuk diimplementasikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pusat Statistik. Februari 2019: Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,01 persen. , (2019).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer US.
- Chaerul, A. (2019). Implementasi Technological Curriculum pada Model Desain Kurikulum Pelatihan Profesi Guru Vokasional. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(2).
- Daryanto, & Tarno, H. (2017). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: Gava Media.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research (Seventh edition)*. *Educational Research: An Introduction*.
- Hidayat, M. T. (2015). Pengembangan Model Pelatihan PLC Berbasis Kompetensi Pada Karyawan Pt Bukaka Teknik Utama Jakarta. *Biomass Chem Eng*, 49(23–6), 22–23.
- Irawati. (2015). *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif 2015*. Semarang: P3M Politeknik Negeri Semarang.
- Jauszewski, A. (2001). *Educational Technology*. In *Society*.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Pendidikan, Ti. P. I. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.
- Pribadi, B. A. (2014). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Ravi, V. (2016). *Educational Technology*. USA: Laxmi Book Publication.
- Robles, M. M. (2012). Executive Perceptions of the Top 10 *Soft skills* Needed in Today's Workplace. *Business Communication Quarterly*, 75(4), 453–465. <https://doi.org/10.1177/1080569912460400>
- Rohaeni, N., & Jubaedah, Y. (2010). Model Desain Kurikulum Pelatihan Profesi Guru Vokasional Berbasis Technological Curriculum. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(2), 41-53.

- Rozalena, A., & Dewi, S. K. (2016). *Panduan Praktis Menyusun Pengembangan Karier dan Pelatihan Karyawan*. Jakarta: Penebar Sawadaya Grup.
- Said, Umar, Yuswadi, Hary, Sasongko, Toha, Ahmad, & Puspitaningtyas, Z. (2017). Contribution Of Vocational High School In Improving The Quality Contribution Of Vocational High School In Improving The Quality Of Human Resources And The Partiality Of Government Umar Said , Hary Yuswadi , Sasongko , Akhmad Toha and * Zarah Puspitaningty. *International Journal of Current Research*, 9(11), 61745–61750.
- Santosa, B. (2014). *Skema dan Mekanisme Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang.
- Soepriyanto, Y., & Degeng, M. D. K. (2021, January). Non ICT Teacher Training to Develop Multimedia-based Learning Software. In *1st International Conference on Continuing Education and Technology (ICCOET 2021)* (pp. 74-78). Atlantis Press.
- Soepriyanto, Y., Degeng, M. D. K., Sulthoni, S., & Sumarno, S. (2021). Pelatihan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Guru Non Produktif Teknik Komputer Dan Informatika. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 78-88.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, A. (2014). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Suryanto, D., Kamdi, W., & Sutrisno, S. (2013). Relevansi *Soft skills* yang Dibutuhkan Dunia Usaha/Dunia Industri dengan yang Dibelajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Teknologi Dan Kejuruan*., 36(2), 107–118. <https://doi.org/10.17977/TK.V36I2.3811>
- Susanto, H. (2014). *Communication Skills*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syaifudin, M. (2021). Penugasan Infografis sebagai upaya memupuk keterampilan 4c pebelajar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 233-328.
- Widarto. (2008). Pendidikan *Soft skills* dan *Hard Skills* bagi Siswa SMK untuk Menyiapkan Tenaga Kerja Terampil. (1), 1–14.