

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Praktikan diterima dan diamanatkan kerja profesi sebagai staf unit Jaya Softskills Development Program di Universitas Pembangunan Jaya. Program ini masuk dalam kategori divisi Pusat Unggulan Universitas (PUU). Pelaksanaan kerja profesi selama kurang lebih 3 bulan memiliki beberapa pekerjaan yang dilakukan Praktikan, yaitu:

- A. Memberikan penilaian video Standar Operasional Prosedur (SOP) Jaya Softskills Development Program (JSDP)
- B. Melakukan *review* konten *Soft Skills* Jaya Softskills Development Program (JSDP)
- C. Membuat survei kepuasan layanan Jaya Softskills Development Program (JSDP)
- D. Membantu pelaksanaan sosialisasi program Jaya Softskills Development Program (JSDP) kepada Mentor Program Orientasi Mahasiswa (PRIMA) termasuk membuat lembar *pre-test* dan *post-test* dari video Standar Operasional Prosedur (SOP) Jaya Softskills Development Program (JSDP) (keseuaian dokumen dengan kegiatan)
- E. Membuat alur *flowchart* penerimaan poin Jaya Softskills Development Program (JSDP)
- F. Mengikuti pelatihan *Training Of Trainer*
- G. Membuat rancangan *storyboard Soft Skills Group Discussion Techniques*
- H. Membuat video pelatihan *Group Discussion Techniques*
- I. Melakukan pengukuran deskriptif hasil data kuesioner yudisium genap 2020/ 2021

### 3.2 Pelaksanaan Kerja

Pada awalnya kerja profesi di unit Jaya SoftSkills Development Program (JSDP) akan dilakukan secara *Work From Office* (WFO). Namun, akibat COVID-19 membuat pelaksanaan kerja profesi dilakukan secara *Work From Home* (WFH). Pengarahan dan tugas staf JSDP di informasikan melalui Microsoft Teams dan dilaksanakan secara individu maupun kelompok. Beberapa tugas berkaitan dengan mata kuliah yang telah dilaksanakan Praktikan saat perkuliahan serta pencapaian penyelesaian tugas yang memuaskan. Pada bagian ini akan dijelaskan setiap alur tugas yang dilakukan Praktikan selama melakukan kerja profesi.

#### 3.2.1 Memberikan Penilaian Video Standar Operasional Prosedur (SOP) Jaya Softskills Development Program



Gambar 3. 1 Alur Tahapan Kerja Pembuatan Review Video SOP JSDP

Praktikan memberikan penilaian video Standar Operasional Prosedur (SOP) Jaya Softskills Development Program (JSDP) pada hasil yang sudah dikerjakan oleh pihak JSDP. Penilaian sendiri menurut Aini (2013) adalah gambaran dari hasil keseluruhan data setelah melakukan proses pembelajaran sedangkan kritik menurut Khairina (2016) sebuah tanggapan dari hasil karya atau pendapat orang lain dengan disertai pertimbangan baik atau buruknya. Sedangkan menurut Aamodt (2009) Penilaian adalah proses menetapkan nilai dari hasil pekerjaan individu. Jika, penilaian diberikan sebaik-baiknya tidak secara subjektif akan membuat individu disukai dan dihargai atasan. Untuk mendapatkan penilaian positif dari atasan individu harus menunjukkan kerja yang optimal sehingga berharga untuk perusahaan.

Pada awal masa kerja profesi khususnya pada 16 Juni 2021 Praktikan diberikan tugas untuk memberikan penilaian secara individu terhadap 4 video JSDP diantaranya video penjelasan umum JSDP, video ketentuan JSDP, video

persyaratan dan penolakan JSDP dan video kesesuaian dokumen dengan kegiatan. Penilaian tersebut mencakup dari desain, suara, isi konten, dan durasi. Setelah itu Praktikan bersama staf JSDP lainnya diminta untuk melakukan penilaian pada video yang sama tujuannya agar staf JSDP mengetahui kekurangan dari video yang belum tertulis, mempercepat proses penilaian, menumbuhkan rasa kerjasama yang baik, dan menerima pendapat atau masukan staf JSDP lainnya. Staf Jaya JSDP juga memberikan saran atau masukan pada video tersebut.

### 3.2.2 Review Konten *Soft Skills* Jaya Softskills Development Program



Gambar 3. 2 Alur Tahapan Kerja Pembuatan *Review* konten *soft skills* JSDP

Selain pembuatan penilaian pada video Jaya Softskills Development Program (JSDP) Praktikan dan staf magang lainnya juga ditugaskan untuk membuat penilaian konten *soft skills* 18 Juni 2021 dan 15 Juli 2021 yang sudah dibuat seperti *time management*, *leadership*, *teamwork*, *goal setting*, dan *impressive presentation skills*. *Review* merupakan proses melakukan identifikasi, evaluasi dan sintesis terhadap hasil karya penelitian atau hasil pemikiran peneliti (Ulhaq & Rahmayanti, 2019). Menurut (Nursalam, et al, 2020) untuk melakukan *review* dapat menggunakan beberapa cara, yaitu:

1. Mencari kesamaan (*compare*)
2. Mencari ketidaksamaan (*contract*)
3. Memberikan pandangan (*criticize*)
4. Membandingkan (*synthesize*)

Dari konten tersebut membuat Praktikan juga belajar dan mendapatkan informasi terkait *Soft Skills* yang dikerjakan seperti keuntungan dari *Soft Skills* tersebut, metode yang digunakan, serta pengertian yang dijelaskan pada *Soft Skills* tersebut. Praktikan dan staf magang lainnya menggunakan penilaian

dengan melihat isi konten dan desain *Soft Skills* sebagai dimensi serta menambahkan saran atau masukan agar memperbaiki atau menambahkan hal yang kurang pada *Soft Skills* yang sudah dibuat.

Video 1: Penjelasan Umum Video JSDP

No.	Dimensi	Kritik	Saran
1.	Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Efek transisi tidak baik, karena antara tulisan dengan apa yang sedang disampaikan tidak sesuai. Contoh: Materi tentang <i>softskill</i>, tetapi voice over sudah masuk ke slide selanjutnya yang menyebabkan tulisan di slide telat untuk transisi.</li> <li>Font terlalu kaku.</li> <li>Background tidak colourful</li> <li>Cenderung monoton hanya menampilkan animasi kelap-kelip di pojok pada tiap slide</li> <li>Tidak ditemukan kesesuaian dalam asosiasi konten dengan gambar pemanis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Efek transisi perlu disamakan antara isi slide dengan voice over.</li> <li>Penggunaan font dapat lebih diperhatikan dari segi ukuran dan bentuknya.</li> <li>Untuk <i>background</i> PPT dapat lebih divariasikan lagi warnanya dengan palet <i>colorful</i>, agar tidak hanya monoton berwarna abu-abu.</li> <li>Animasi dapat ditambahkan lagi yang lebih menarik, sehingga tidak terkesan hanya mengisi kekosongan ruang dalam slide.</li> <li>Animasi/gambar pemanis lebih disesuaikan kembali dengan isi materi. Contoh: apabila sedang membahas <i>softskill</i> tentang <i>leadership</i>, maka seharusnya gambar pemanis dapat berupa seseorang yang sedang hormat misalnya, jangan gambar lampu, karena asosiasi lampu biasanya dengan ide.</li> </ul>
2.	Suara	<ul style="list-style-type: none"> <li>Intonasi suara antar pengisi suara tidak sama. Terdapat suara yang lebih kencang, tetapi ada juga yang menjelaskannya lebih pelan. Hal ini akan berkaitan dengan isi konten yang disampaikan, karena apabila terlalu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disarankan voice over yang akan dilakukan hanya menggunakan satu orang dengan kriteria suara yang memiliki intonasi yang pas, kecepatan suara yang pas, dan volume yang pas.</li> </ul>
		<p>lama atau terlalu cepat, dimungkinkan pendengar akan tidak terlalu memahami isi kontennya.</p>	
3.	Isi konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan kata dan seterusnya pada bagian poin yang harus dicapai oleh mahasiswa.</li> <li>Alasan isi konten (seperti <i>softskill</i>) yang harus dimiliki oleh mahasiswa.</li> <li>Terdapat tulisan yang terlalu banyak (tidak dibuatkan poin).</li> <li>Tidak dijelaskan mengenai alasan JSDP dibentuk dan perlu dilaksanakan oleh mahasiswa.</li> <li>Link Ms. Excel penjelasan poin JSDP hanya dimasukkan saja ke dalam slide tanpa diberitahukan lebih lanjut apa isi link tersebut dan kewajiban untuk mengaksesnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lebih baik penggunaan kata dan seterusnya dalam kalimat "2015-2016 dst.: 1000 poin" diganti menjadi angkatan 2015 hingga angkatan terbaru adalah 1000 poin JSDP.</li> <li>Seperti yang sudah dijelaskan pada saran desain, kesesuaian antara isi konten dengan gambar pemanis agar lebih diperhatikan dan disesuaikan.</li> <li>Selain keunggulan JSDP yang akan dirasakan oleh mahasiswa, ada baiknya juga dijelaskan mengenai alasan atau sejarah JSDP dibentuk.</li> <li>Link Ms. Excel yang sudah dimasukkan ke dalam slide ditekankan kembali untuk diakses agar dapat menjadi acuan dalam pengisian dan jumlah poin JSDP yang akan diterima.</li> </ul>
4.	Durasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak ada, karena waktu dalam penjelasan materi umum JSDP masih dapat ditoleransi, yaitu 6 menit.</li> </ul>	

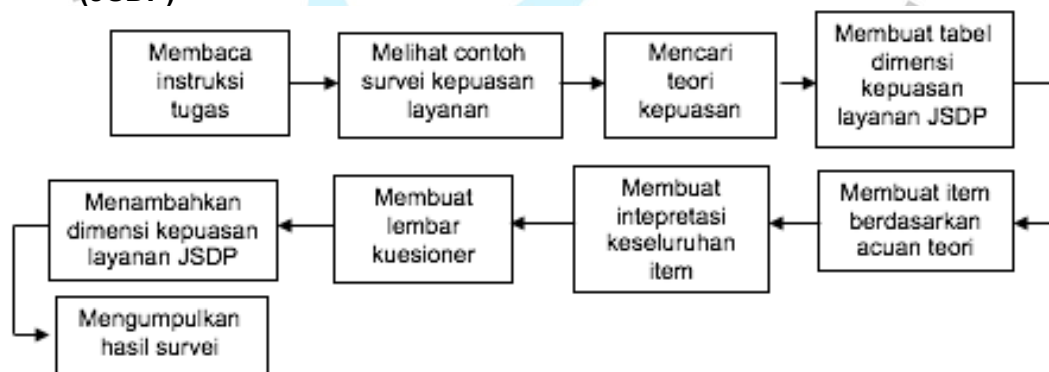
Gambar 3. 3 Tampilan Salah Satu Pembuatan Penilaian Video SOP JSDP

Konten 1: Goal Setting

No.	Dimensi	Kritik	Saran
1.	Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada slide ke-3, di bagian <i>Attainable &amp; Time</i> font yang digunakan tidak konsisten pada kolom sebelumnya (tidak italic), dan pada kolom <i>Attainable</i> isi konten terlalu berdekatan dengan sisi kanan &amp; kiri dan juga pada sisi bawahnya.</li> <li>Pada slide ke-4 isi materi yang diberikan lebih baik menggunakan teks rata kanan kiri (<i>justify</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ikuti format penulisan dari yang sebelumnya sudah dipakai, dan ubah juga margin pada kolom <i>Attainable</i>.</li> <li>Sebaiknya isi materi dari slide-4 menggunakan teks rata kanan kiri (<i>justify</i>) agar lebih baik saat dibaca.</li> </ul>
2.	Isi Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada slide ke-3 penggunaan tanda baca (titik), tidak konsisten dimana pada slide ke-3 tidak menggunakan titik seperti pada slide sebelum dan setelahnya.</li> <li>Pada pelatihan <i>goal setting</i> tidak adanya daftar referensi.</li> <li>Pada slide ke-5 tidak terdapat penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang disampaikan, oleh karena itu bagi orang awam materi tersebut mungkin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada slide ke-3 disarankan untuk menambahkan titik pada bagian akhir kata.</li> <li>Sebaiknya jika menggunakan "kutipan" pada bagian akhir dicantumkan daftar referensi.</li> <li>Pada slide ke-5 baiknya memberikan penjelasan lebih lanjut agar dapat dipahami oleh pembaca.</li> </ul>

Gambar 3. 4 Tampilan Salah Satu Pembuatan Review Konten *Soft Skills* JSDP

### 3.2.3 Survei Kepuasan Layanan Jaya Softskills Development Program (JSDP)



Gambar 3. 5 Alur Tahapan Survei Kepuasan Layanan Jaya Softskills Development Program (JSDP)

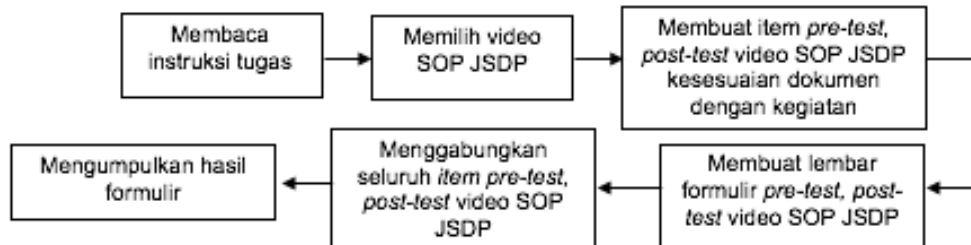
Praktikan dan staf Jaya Softskills Development Program (JSDP) mendapatkan tugas membuat rancangan survei kepuasan layanan JSDP untuk mahasiswa dan dosen. Menurut Muhlihin Akbar (2019) survei adalah pemeriksaan atau penelitian yang dilakukan secara komprehensif biasanya survei dilakukan

dengan menyebarkan kuesioner atau wawancara dengan tujuan untuk mengetahui apa yang mereka pikirkan, siapa mereka, apa yang mereka rasakan atau suatu tindakan tertentu. Secara garis besar survei untuk mahasiswa bertujuan mengukur tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan layanan JSDP dan untuk dosen bertujuan mengukur tingkat kepuasan terhadap kinerja mahasiswa magang di JSDP. Dalam pelaksanaan pengerjaan tugas Praktikan dan staf magang lainnya membentuk indikator-indikator untuk memberikan gambaran dalam bentuk tabel seperti, deskripsi, teori, dimensi, *item*, referensi, dan *link* formulir untuk editor. Jumlah *item* pada setiap survei 20 soal dibuat dengan gambaran dari teori jurnal atau publikasi. Karena pada tugas ini hanya sebatas membuat rancangan survei kepuasan layanan JSDP maka dari itu tidak ada hasil secara keseluruhan nilai *item* dari survei ini.

Survei Kepuasan Layanan JSDP di Lingkungan UPJ.						
1	Deskripsi	Teori	Dimensi	Item	Referensi	Link Form/Kuesioner (t)
3	Survei ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa dan mahasiswi UPJ dalam menggunakan layanan JSDP.	<p><i>Satisfaction is defined as the summary psychological state resulting when the emotion surrounding disconfirmed expectation is coupled with prior feelings about the customer experience (Davras &amp; Caber, 2019; Gerd, Wagner, &amp; Schewe, 2019; Kim, Cho, &amp; Kim, 2019).</i></p> <p><i>Thus, (A, VA, &amp; A., 2005; Teeters &amp; Boatman, 1995) argue that satisfaction is an overall customer attitude towards a service provider, or an emotional reaction to the difference between what customers expect and what they receive, regarding the fulfillment of some need, goal or desire (Muhammad et al., 2016; M. Shamsudin et al., 2015; Mohd Farid Shamsudin</i></p>	Kepuasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Staf JSDP telah memberikan pelayanan dengan ramah.</li> <li>2. Informasi yang diberikan melalui sosialisasi dan konten edukasi mengenai JSDP dapat dimengerti dan memberikan pengetahuan yang cukup.</li> <li>3. JSDP memberikan tanggapan atas keluhan mahasiswa dengan baik dan cepat.</li> <li>4. JSDP memberikan pelayanan yang baik selama masa Learning from Home.</li> <li>5. Kegiatan yang tertera pada menu dan pilihan yang tertera di server UPJ sudah mencakup semua kegiatan yang dilakukan.</li> <li>6. Pelayanan untuk mengakses dan mengupload JSDP mudah.</li> <li>7. Tingkat terjadinya server down ketika sedang mengisi poin JSDP sangat rendah.</li> <li>8. Laman transkrip JSDP di dalam server mysifo bermanfaat, tepat, dan terperinci.</li> <li>9. Rentang waktu yang diberikan untuk menginput JSDP sudah cukup.</li> <li>10. Pelayanan yang diberikan untuk memverifikasi JSDP cepat dan memuaskan.</li> <li>11. Media yang diberikan untuk mengajukan pertanyaan dan penyataan terkait JSDP sudah cukup, dan mudah diakses.</li> <li>12. Format pengisian poin JSDP di dalam server mysifo mudah dimengerti.</li> <li>13. Menu dan pilihan yang tertera pada pengisian poin JSDP di dalam server mysifo memberikan kemudahan.</li> <li>14. Terdapat sosialisasi yang cukup mengenai kegiatan JSDP yang dapat diikuti mahasiswa.</li> <li>15. Himbauan mengenai penulisan masa lapor JSDP dianggap informatif dan bermanfaat.</li> <li>16. Masa tunggu yang diberikan terhadap</li> </ol>	Zamry, A. D., & Nayan, S. M. (2020). What Is the Relationship Between Trust and Customer Satisfaction?. <i>Journal of Undergraduate Social Science and Technology</i> , 2(2).	<a href="https://forms.office.com/DesignPage.aspx?FormId%3D44e0a8P8pOzTVSsp1X17fRzUj0pNFNjUmhKf2LkTKVSWYYMLGONEKWI4u%26Token%3D14471943c2af88687489d">https://forms.office.com/DesignPage.aspx?FormId%3D44e0a8P8pOzTVSsp1X17fRzUj0pNFNjUmhKf2LkTKVSWYYMLGONEKWI4u%26Token%3D14471943c2af88687489d</a>

Gambar 3. 6 Pelaksanaan Pengerjaan Survei Kepuasan Layanan Jaya Softskills Development Program (JSDP)

### 3.2.4 Membantu Pelaksanaan Sosialisasi JSDP Kepada Mentor Program Orientasi Mahasiswa (PRIMA)



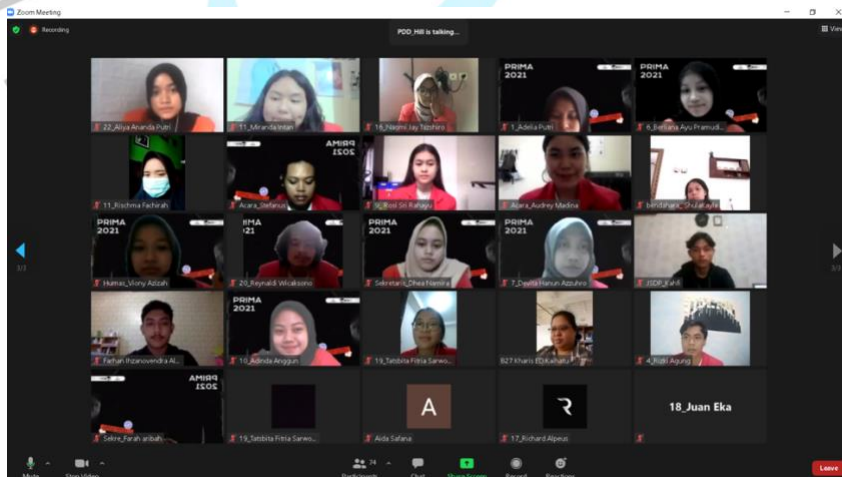
Gambar 3. 7 Alur pembuatan lembar *pre-test* dan *post-test* video SOP JSDP (Video Kesesuaian Dokumen Dengan Kegiatan)

Praktikan dan staf Jaya Softskills Development Program (JSDP) lainnya diberikan tugas membuat lembar kuesioner *pre-test* dan *post-test* dari video Standar Operasional Prosedur (SOP) JSDP tepatnya satu hari sebelum pelaksanaan pelatihan. Video SOP tersebut terdiri dari, video pengetahuan JSDP, video ketentuan JSDP, video persyaratan dan penolakan JSDP, serta video kesesuaian dokumen dengan kegiatan. Praktikan sendiri membuat lembar *pre-test* dan *post-test* dari video SOP JSDP kesesuaian dokumen dengan kegiatan. Dari masing-masing dimensi kuesioner berjumlah 10 soal jadi, secara keseluruhan kuesioner berjumlah 40 soal. Saat membantu pelaksanaan sosialisasi terdapat kesalahan staf JSDP dalam aturan lembar *pre-test* JSDP sehingga menyebabkan peserta hanya mengisi 10 dari 40 soal. Sehingga hanya menghasilkan 10 soal *pre-test* dan *post-test* yang dijawab peserta dengan dimensi pengetahuan umum JSDP. Selanjutnya Praktikan dan staf JSDP melakukan *scoring* dan membuat kategori kesukaran *item* pada 10 *item* tersebut. Hasil kategori kesukaran *item* menunjukkan bahwa *item* nomor 3 dan 8 sangat sulit untuk dijawab oleh Mentor, sedangkan *item* 1, 2 dan 4 menunjukkan kategori sulit, lalu *item* 3 dan 8 menunjukkan kategori *moderate*, sisa *item* lainnya menunjukkan kategori mudah dan sangat mudah dijawab oleh Mentor. Dari hasil kegiatan tersebut membuat Praktikan dan staf JSDP lebih teliti dan meningkatkan kerja sama yang baik antar tim dalam melaksanakan tugas selanjutnya.



**Gambar 3. 8 Alur Sosialisasi JSDP Kepada Mentor**

Praktikan dan staf JSDP lainnya juga mendapatkan tugas saat pelaksanaan pelatihan seperti, tugas memberikan lembar kuesioner *pre-test* dan *post-test*, tugas untuk melakukan *sharescreen* video SOP JSDP, dan tugas untuk mencatat pertanyaan Mentor. Menurut Jannah (2018) sosialisasi merupakan proses seseorang untuk mempelajari norma-norma atau kebudayaan masyarakat baru di tempat tinggalnya. Tujuannya untuk menarik minat suatu kelompok atau masyarakat umum agar menjadi bagian dari suatu program, memahami program, ataupun menggunakan produk yang disosialisasikan. Praktikan sendiri mendapatkan tugas untuk melakukan *sharescreen* video SOP persyaratan dan penolakan JSDP dan video SOP kesesuaian dokumen dengan kegiatan.



**Gambar 3. 9 Sesi Foto Bersama Setelah Melakukan Sosialisasi JSDP Kepada Mentor PRIMA**

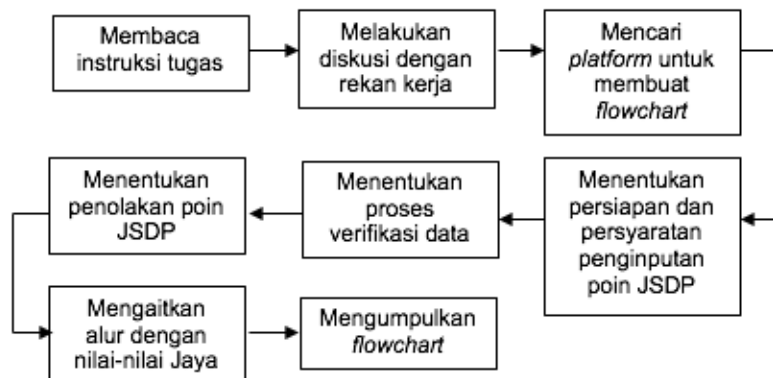


Pre-test & Post-test Kesesuaian Dokumen dengan Kegiatan

1. Apa saja yang diperlukan untuk mengunggah bukti dokumen magang?
  - A. Surat dari institusi terkait, tanda tangan pihak perusahaan, bukti kop surat, & nomor telfon institusi.
  - B. Surat permohonan magang, *Curriculum Vitae*, nomor telfon institusi, & tanda tangan pihak perusahaan
  - C. Surat pengantar magang, bukti email perusahaan, tanda tangan pihak perusahaan & lampiran foto.
  - D. Surat penerimaan magang, foto 3x4, *Curriculum Vitae*, & surat pengantar magang.
2. Jika ada lembur atau terdapat kelebihan jam kerja akan dihitung sebagai poin.
  - A. True
  - B. False
3. Jika terdapat mahasiswa magang yang pindah bagian/divisi saat magang akan memerlukan jeda waktu terlebih dahulu.
  - A. True
  - B. False
4. Berapa poin yang dihasilkan dalam satu bulan magang dalam lingkup lokal?
  - A. 100 poin
  - B. 150 poin
  - C. 200 poin
  - D. 250 poin
5. Apa saja yang diperlukan untuk mengunggah dokumen publikasi?
  - A. Bukti sertifikat, bukti karya yang dihasilkan, surat penugasan & dokumen HAKI
  - B. Bukti penerimaan, surat pengantar, *Curriculum Vitae*
  - C. Bukti surat permohonan, surat permintaan, surat pengajuan, & bukti karya yang dihasilkan.
  - D. Bukti surat pengantar, surat penerimaan, bukti sertifikat
6. Ada berapa lingkup untuk mengunggah poin JSDP?
  - A. Interfokal, Internasional, Nasional
  - B. Lokal, Internasional, Nasional
  - C. Nasional, Budaya, Internasional
  - D. Tradisional, Nasional, Internasional
7. Bukti yang harus diberikan untuk dokumen kewirausahaan merupakan bukti iklan/ jasa, bukti transaksi, bukti pemesanan dan permintaan dari customer, dan bukti barang telah diterima oleh customer.
  - A. True
  - B. False

Gambar 3. 10 Tampilan Salah Satu Pembuatan Lembar Pre-test dan Post-test Video SOP JSDP (video kesesuaian dokumen dengan kegiatan)

### 3.2.5 Membuat Alur *flowchart* Penerimaan Poin Jaya Softskills Development Program



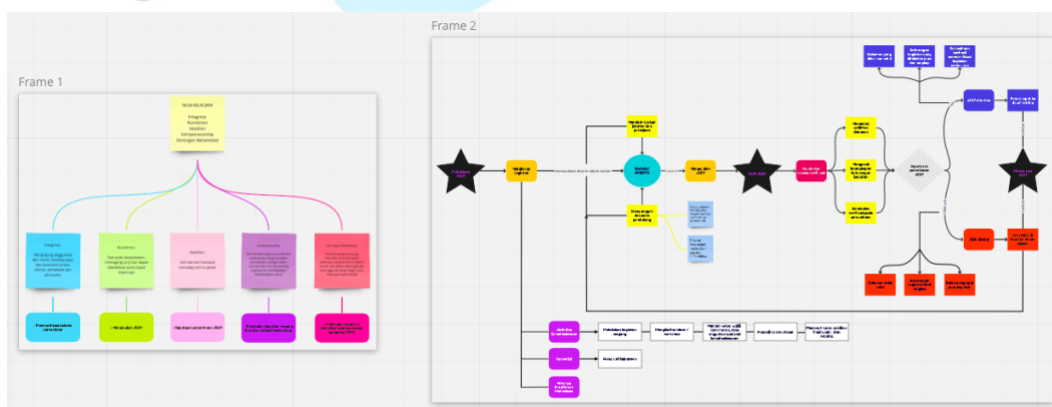
Gambar 3. 11 Alur Pembuatan *Flowchart* Poin JSDP

Sebagai staf Jaya Softskills Development Program (JSDP) harus mengetahui proses cara penerimaan poin JSDP. Hal ini dijadikan salah satu tugas pada 29 Juli 2021 yaitu membuat rancangan alur *flowchart* poin JSDP dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Jaya. Menurut Muhsinin (2018) *flowchart* merupakan gambaran grafik yang dimulai dari langkah-langkah atau urutan sesuai prosedur suatu program. Ada 6 hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *flowchart*, yaitu:

1. *Flowchart* dibuat dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan
2. Hal yang digambarkan harus dapat dimengerti oleh pembaca
3. Menentukan aktivitas secara jelas kapan dimulai dan berakhir
4. Aktivitas harus menggunakan deskripsi kata kerja
5. Langkah prosedur harus sesuai dengan urutan
6. Gunakan simbol yang mudah dipahami

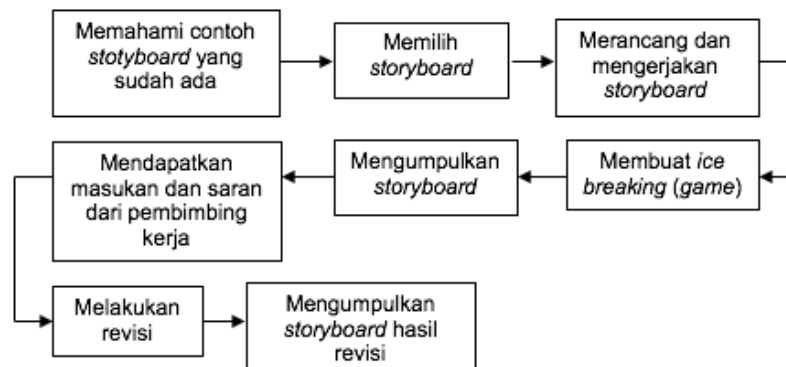
Praktikan dan staf magang lainnya menciptakan sebuah alur penerimaan poin dengan kriteria-kriteria persyaratan yang dibutuhkan agar poin tersebut dapat diterima dan membuat alur jika poin tersebut tidak sesuai kriteria yang dibutuhkan. *Flowchart* yang dibuat Praktikan dan staf JSDP termasuk jenis *flowchart* sistem karena bagan alurnya urutan dari pelaksanaan prosedur yang ada di dalam sistem (Muhsinin, 2018). Dalam melakukan penerimaan mahasiswa harus mempersiapkan berkas pendukung seperti, surat keterangan atau sertifikat untuk dapat diinput ke dalam *platform* pembelajaran MyUPJ. Setelah itu mengaitkannya dari nilai-nilai Jaya, diantaranya:

- 1) Integritas, berkaitan dengan memverifikasi data ke perusahaan.
- 2) Komitmen, berkaitan dengan mengajukan JSDP.
- 3) Keadilan, berkaitan pada keputusan penerimaan JSDP.
- 4) Intrapreneurship, berkaitan dengan melakukan kegiatan magang di suatu instansi atau perusahaan.
- 5) Dorongan berprestasi, berkaitan dengan melakukan kegiatan seperti aktivitas kemahasiswaan, kompetisi, atau Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).



Gambar 3. 12 Hasil Pembuatan *Flowchart* Poin JSDP

### 3.2.6 Membuat *Storyboard Group Discussion Techniques*



Gambar 3. 13 Alur Pembuatan *Storyboard Group Discussion Techniques*

Sebelum Praktikan mengerjakan tugas pelatihan, Praktikan harus membuat beberapa gambaran untuk dapat melihat alur pelatihan yang akan dibuat serta membuat persiapan yang akan digunakan saat pelatihan salah satunya membuat *storyboard*. Menurut Widiastuti (2012) *storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun sesuai naskah dengan untuk menyampaikan tujuan atau ide agar lebih mudah dimengerti oleh orang lain. Pada 21 Juni 2021 pembimbing kerja profesi menyerahkan *storyboard* sesuai dengan jumlah staf Jaya Softskills Development Program (JSDP) diantaranya, *Presentation skills, Student Organizations, Creative Thinking, Group Discussion Technique, dan How to Write a Research Report*. Praktikan mendapatkan untuk membuat *storyboard Group Discussion Techniques* dimana dasar dari teori pembuatan *storyboard* diberikan oleh pembimbing kerja profesi. Dalam pembuatannya Praktikan mengerti pentingnya diskusi kelompok selain memberikan ilmu dari lingkungan pertemanan juga meningkatkan solidaritas antara pertemanan. Dasar teori yang diberikan memberikan arahan untuk membuat *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur keberhasilan dari pelatihan yang akan dibuat, melakukan *ice breaking* yaitu, seperti melakukan permainan di awal permainan agar menarik perhatian peserta dan tidak merasakan jenuh, serta memberikan tugas setelah menjelaskan pelatihan kepada peserta. Selain itu dasar teori juga memberikan Praktikan pembelajaran bahwa diskusi kelompok memerlukan peran ketua diskusi agar diskusi berjalan dengan lancar serta keuntungan yang diberikan jika melakukan diskusi kelompok. Dalam pembuatan *storyboard* ini Praktikan memiliki gambaran dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan disaat perkuliahan lebih khususnya pembelajaran mata kuliah pelatihan dimana

sebelum melakukan pelatihan harus melakukan persiapan seperti pelatihan yang akan dibuat, *pre-test* dan *post-test*, serta memikirkan prospek kedepan yang menguntungkan pada peserta pelatihan.

**Sesi 1: PEMBUKAAN (Perkenalan, menjelaskan maksud dan tujuan, mengisi *pre-test*)**

**Sesi 2: MENJELASKAN MATERI TENTANG GRUP DISCUSSION TECHNIQUES (termasuk mengerjakan latihan).**

**Sesi 3: PENUTUP (Kesimpulan, *post-test* dan evaluasi)**

**Storyboard: Group Discussion Techniques**

**Sesi 1:**

**Pembukaan Video:**

Halo teman-teman semua pada kesempatan kali ini aku akan menjelaskan tentang teknik diskusi kelompok. Dengan adanya diskusi kelompok ini akan mempermudah kalian sebagai mahasiswa untuk dapat menyelesaikan tugas secara cepat dan mudah. Bukan hanya itu saja diskusi kelompok ini juga dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman kalian loh teman-teman. Nah, teman-teman untuk lebih lengkapnya aku akan jelasin lebih dalam lagi di *slide berikutnya*.

**Mengisi *Pre-test***

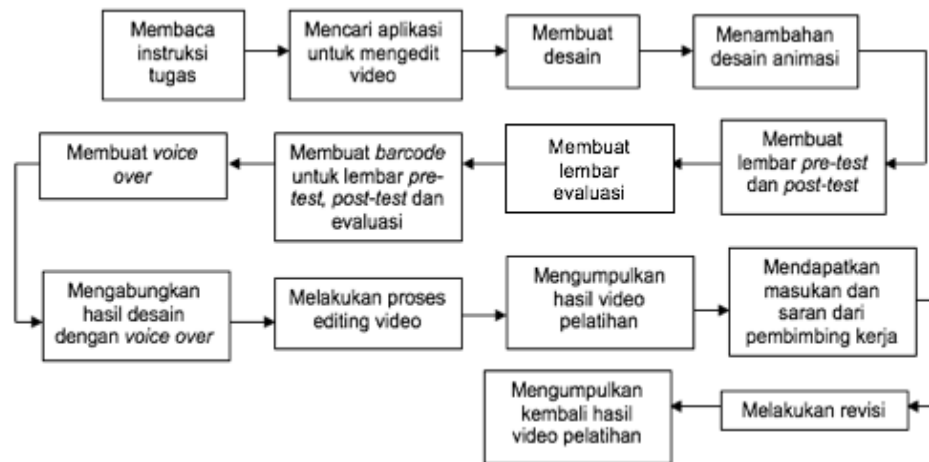
Tapi sebelum itu yuk teman-teman *scan barcode* yang ada di layar dan isi pertanyaannya dulu ya.

***Ice Breaking***

Nah, teman-teman sebelum masuk ke materi aku ingin ajak kalian untuk bermain *game*, jadi teman-teman harus membentuk kelompok sesuai dengan jumlah kelompok. Lalu memberikan list nama-nama kelompoknya dan menentukan ketua kelompok. Kemudian nanti aku akan memberikan pertanyaan yang terdapat pada *barcode* atau *link* pada slide berikutnya. Didalam *game* ini hanya ketua kelompok yang akan bertugas menjawab pertanyaan didalam *game* dengan dibantu secara berdiskusi oleh anggota kelompok. Nantinya kelompok yang memiliki

Gambar 3. 14 Tampilan Awal Storyboard Group Discussion Techniques

### 3.2.7 Membuat Video Pelatihan *Group Discussion Techniques*



Gambar 3. 15 Alur Tahapan Kerja Pembuatan Pelatihan *Group Discussion Techniques*

Setelah mengerjakan *storyboard* dari *Group Discussion Techniques* Praktikan akan membuat video pelatihan yang ditujukan pada mahasiswa baru Universitas Pembangunan Jaya melalui Program Orientasi Mahasiswa (PRIMA). Menurut Kamil (2003) pelatihan merupakan target konsep program yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan seseorang. Tujuan dari pelatihan ini nantinya akan menambah pengetahuan dan pengalaman peserta untuk dapat memecahkan masalah, lalu mampu mengungkapkan pendapatnya secara lisan, dan peserta akan belajar untuk berpartisipasi dalam pembicaraan untuk menyelesaikan masalah secara bersama. Selain itu, evaluasi pelatihan juga penting untuk dilakukan karena menjadi pertimbangan penyelenggara pelatihan untuk pelaksanaan pelatihan berikutnya. Dalam melakukan evaluasi dapat menggunakan teori model evaluasi dari Kirkpatrick yang memiliki empat tingkatan evaluasi (Kamila & Subastian, 2016), yaitu:

#### 1. *Reaction*

Evaluasi *reaction* adalah untuk mengukur kepuasan peserta. Pelatihan dapat dikatakan efektif ketika peserta merasa puas akan pelaksanaan pelatihan. Kepuasan peserta dilihat dari sudut pandang peserta akan pelaksanaan kegiatan, materi yang diberikan, fasilitas yang tersedia, media pembelajaran, dan sebagainya.

## 2. *Learning*

Evaluasi pembelajaran menggambarkan peningkatan kemampuan atau pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Peserta dikatakan telah belajar dan memahami pelatihan apabila mengalami perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan meningkat. Untuk mengetahui hal tersebut dapat diukur menggunakan nilai pre-test dan post-test agar mengetahui apakah peserta mengalami peningkatan pengetahuan atau justru sebaliknya.

## 3. *Behavior*

Evaluasi tingkah laku bertujuan untuk mengetahui apakah pelatihan yang dilaksanakan akan diimplementasikan pada dunia kerja atau kehidupannya. Karena evaluasi ini menyatakan bahwa peningkatan pengetahuan dan kemampuan akan menunjukkan perubahan sikap atau tingkah laku.

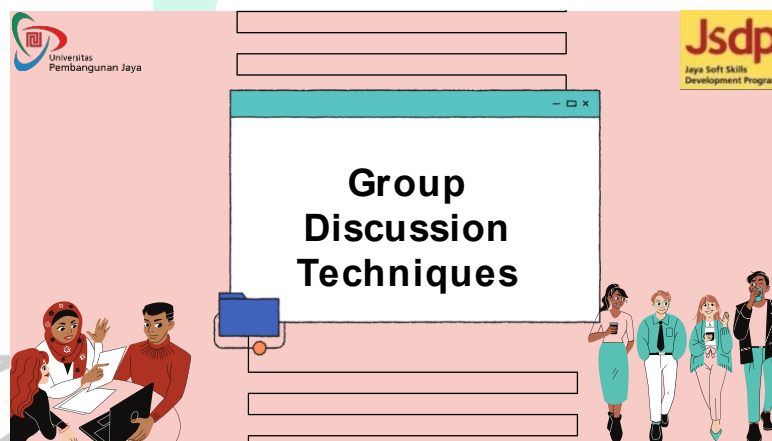
## 4. *Result*

Evaluasi hasil akan menunjukkan hasil yang akan didapatkan oleh organisasi pelaksanaan pelatihan. Hal ini bergantung pada tujuan adanya pelatihan. Pada evaluasi level ke 4 ini lebih sulit dibandingkan evaluasi sebelumnya karena tidak semua program dapat diukur dan juga membutuhkan waktu yang relatif lama

Sebelum membuat video pelatihan *Group Discussion Techniques* Praktikan membuat beberapa rancangan pelatihan yang harus dipersiapkan seperti peralatan yang digunakan atau susunan materi yang akan disampaikan agar pelaksanaannya sesuai dengan alur *storyboard* yang dibuat. Dalam membuat video pelatihan *Group Discussion Techniques* juga diperlukan keahlian pembuatan video agar tujuan pelatihan tersampaikan dengan baik kepada peserta. Pemahaman materi dalam pembuatan pelatihan juga diperlukan oleh Praktikan meskipun sudah mempelajarinya disaat perkuliahan kemudian setelah membuat rancangan *storyboard* dan video pelatihan *Group Discussion Techniques* menambah ilmu pengetahuan Praktikan dimana sebelumnya disaat perkuliahan karena kondisi COVID-19 pembelajaran mata kuliah Pelatihan terbatas hanya melakukan rancangan pelatihan. Selain itu membuat Praktikan dapat merasakan secara langsung proses pelatihan dibawah bimbingan unit Jaya Softskills Development Program (JSDP). Sehingga Praktikan memiliki

gambaran dan pemahaman lebih terkait pentingnya Pelatihan. Praktikan sendiri mulai membuat rancangan pelatihan *Group Discussion Techniques* untuk menjadi video pelatihan dimulai pada 7 Juni 2021.

Dalam mengerjakan pelatihan Praktikan dibantu dengan beberapa aplikasi dan *platform* salah satunya menggunakan *platform* Canva untuk membuat desain dari pelatihan *Group Discussion Techniques*. Tidak hanya itu *platform* ini juga digunakan untuk membuat animasi serta durasi animasi agar gambar tidak membosankan dan terlihat bergerak. Praktikan memilih aplikasi Canva sebagai salah satu desain yang akan digunakan dalam menyelesaikan tugas karena tingkat visual dan desain yang dihasilkan bagus serta menarik, kemudian dalam penggunaannya juga mudah dimengerti oleh Praktikan. Berikut adalah beberapa gambar hasil desain Praktikan dalam menyelesaikan tugas pelatihan *Group Discussion Techniques*.

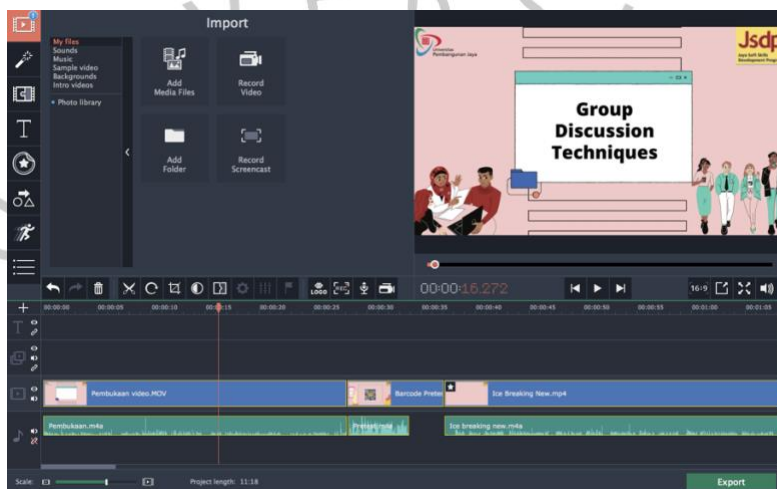


Gambar 3. 16 Tampilan Cover Pelatihan *Group Discussion Techniques*



Gambar 3. 17 Tampilan Desain *Pre-Test* Dari Pelatihan *Group Discussion Techniques*

Movavi juga menjadi salah satu aplikasi yang berperan penting dalam menyelesaikan pelatihan *Group Discussion Techniques* yang dibuat Praktikan. Peran aplikasi ini adalah menggabungkan beberapa potongan desain video pendek yang sudah dibuat pada aplikasi Canva kemudian memasukan *Voice Over* Praktikan lalu memadukannya agar sesuai dengan sambungan video tersebut. Di dalam aplikasi ini juga Praktikan membuat transisi dari beberapa *slide* video agar memberi jeda atau memisahkan *slide* pada video pelatihan tersebut.



**Gambar 3. 18** Proses Pembuatan Video Pelatihan *Group Discussion Techniques* Menggunakan Movavi Video Editor

Pada pembuatan *pre-test* dan *post-test* pada pelatihan *Group Discussion Techniques* dibuat berdasarkan dari teori yang diberikan oleh pembimbing kerja profesi. *Pre-test* dan *post-test* memiliki nilai skor dimana jika hasil *post-test* lebih tinggi dari hasil *pre-test* maka pelatihan yang dibuat dianggap berhasil. *Pre-test* dan *post-test* merupakan soal yang sama dimana akan memperoleh hasil gain atau selisih sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran apakah terdapat peningkatan dalam kemampuan berpikir peserta sesudah melakukan pembelajaran (Maolidah, et al., 2017). Pada pembuatan *pre-test* dan *post-test* pelatihan *Group Discussion Techniques* Praktikan membuat dengan tambahan platform yaitu, *barcode* tujuannya mempermudah peserta untuk membuka file soal *pre-test*, *post-test*, dan lembar evaluasi pada pelatihan *Group Discussion Techniques* dibandingkan dengan harus menuliskan satu-persatu kata dari *link* tersebut. Praktikan disini menggunakan *platform qrcode-monkey.com* dimana *platform* tersebut memiliki fitur yang cukup lengkap dan dapat diakses secara



gratis tanpa ada batas waktu. Di dalam *barcode* yang akan dibuat juga dapat menambahkan logo atau gambar yang diinginkan. Berikut adalah contoh gambar *barcode* yang dibuat oleh Praktikan.

Gambar 3. 19 Lembar *Pre-Test* dan *Post-Test Group Discussion Techniques*



Gambar 3. 20 Tampilan Contoh Barcode yang Dibuat Praktikan

### 3.2.8 Mengikuti Pelatihan *Training Of Trainer*

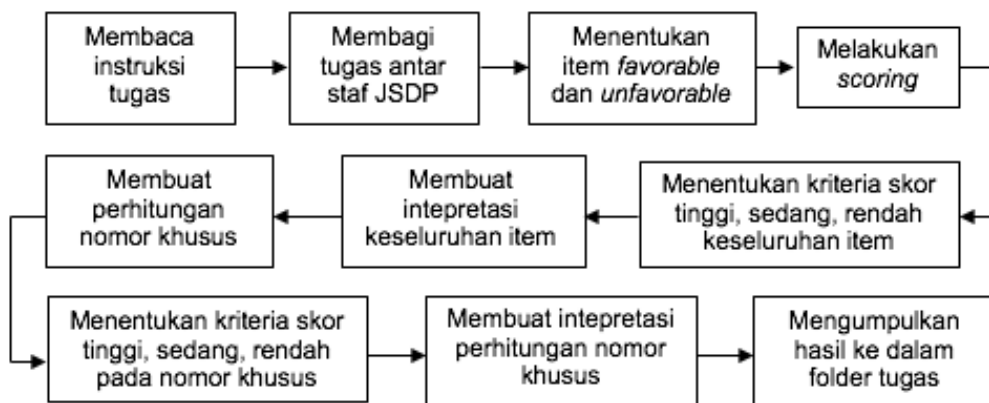
Praktikan dan staf Jaya Softskills Development Program (JSDP) lainnya mengikuti pelatihan *Training Of Trainer* pada 19 Agustus 2021. Pelatihan dimulai dengan memberikan kuesioner *pre-test* kepada peserta pelatihan. Fasilitator dalam pelatihan ini merupakan salah satu mahasiswa Psikologi Universitas Pembangunan Jaya. Setelah itu, Fasilitator memberikan materi dan peserta diminta untuk membaca naskah cerita dengan waktu yang sudah ditentukan Fasilitator. Tujuannya agar mengetahui tingkat pemahaman peserta dalam membaca cepat dengan waktu yang relatif singkat. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala khususnya pada *device* fasilitator sehingga pelaksanaan pelatihan kurang menyampaikan tujuan dari pelatihan.



Gambar 3. 21 Penyampaian Materi Oleh Fasilitator Pelatihan *Training Of Trainer*

### 3.2.9 Melakukan Pengukuran Deskriptif Hasil Data Kuesioner Yudisium Genap 2020/ 2021

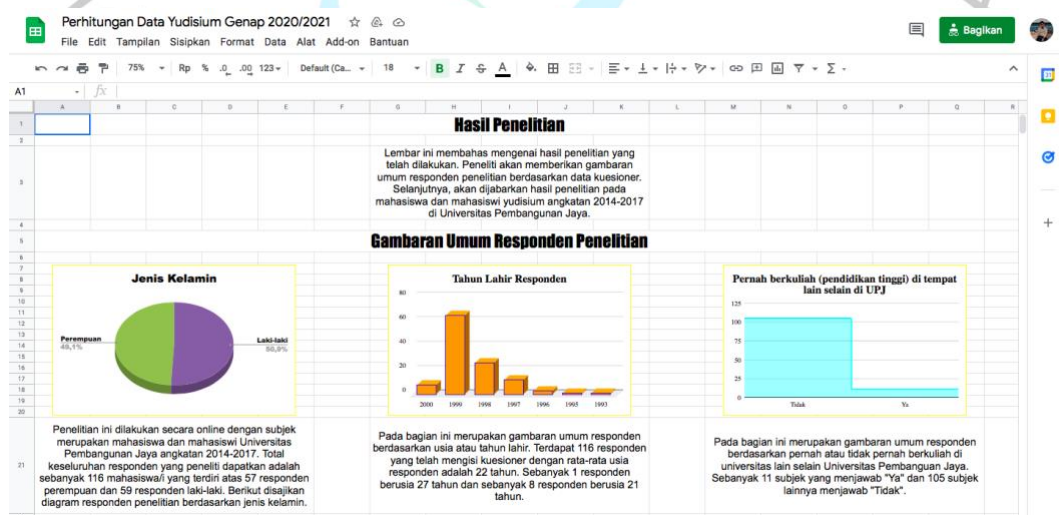
Selain diberikan tugas pelatihan Praktikan dan staf Jaya Softskills Development Program (JSDP) diberikan tugas melakukan pengukuran deskriptif hasil kuesioner Yudisium Genap 2020/ 2021 dan kuesioner SMK Bina Bintaro pada 27 Agustus 2021. Menurut Andriani (2015) pengukuran deskriptif merupakan pengukuran yang sifatnya memberikan gambaran keseluruhan data yang diperoleh. Pada akhirnya tugas ini dikerjakan dengan membagi tugas dengan staf Jaya Softskills Development Program (JSDP) lainnya.



Gambar 3. 22 Alur Tahapan Melakukan Pengukuran Deskriptif Yudisium Genap 2020/ 2021

Praktikan dan satu teman dari staf magang mengerjakan hasil kuesioner Yudisium Genap tahun 2020/ 2021. Dalam melakukan pengukuran ini memiliki

keterkaitan dengan mata kuliah yang pernah dipelajari oleh Praktikan yaitu, mata kuliah Psikometri sehingga Praktikan memiliki gambaran dalam mengerjakan tugas tersebut. Akan tetapi pengetahuan yang dimiliki Praktikan masih belum sempurna sehingga dibantu oleh teman staf Jaya Softskills Development Program (JSDP) yang mengerjakan pengukuran Yudisium 2020/ 2021. Hasil yang didapat dari pengukuran keseluruhan *item* ini menunjukkan bahwa sebanyak 55.2% mahasiswa sudah siap untuk melanjutkan ke jenjang karir selanjutnya hal ini masuk ke dalam kategori sedang. Kemudian mahasiswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap kepuasan program Jaya Softskills Development Program (JSDP) Praktikan mengukur dengan rentang skala "Amat baik (4)", "Baik (3)", "Cukup (2), dan "Tidak baik (1)". Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari jawaban responden adalah 3,07826087 yang mana hal ini masuk ke dalam rentang skala baik. Pada penilaian perkembangan karakter selama di Universitas Pembangunan Jaya yang diberikan oleh mahasiswa Yudisium 2020/ 2021 terdapat beberapa perkembangan karakter diantaranya, *Motivation, Time management, Leadership, Responsible, Openness, Optimistic, Mindset, Logic, Discipline, Personality, Critical Thinking, Mature, Knowledge, Teamwork, Patience, Understand, Perception, Independent, Problem Solving, Confident, Conscientious, Communication, Entrepreneurship, Active, Creative, Professional, dan Self Love, On time, Integrity.*



**Gambar 3. 23 Tampilan Hasil Pengukuran Kuisioner Yudisium Genap 2020/ 2021 Universitas Pembangunan Jaya**

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selain manfaat yang diberikan oleh kerja profesi terdapat beberapa kendala yang harus dihadapi Praktikan dalam proses kerja profesi di Jaya Softskills Development Program (JSDP), seperti:

1. Kesalahan pemahaman antara staf JSDP terhadap tugas yang diberikan

Praktikan dan staf JSDP melakukan kerja profesi secara *Work From Home* (WFH). Informasi dan tugas diberikan melalui Microsoft Teams akan tetapi, saat pengerjaan tugas terdapat pemahaman yang berbeda antara staf lainnya. Sehingga menyebabkan hambatan atau salah satu staf mengerjakan tanpa melakukan diskusi atau penjelasan yang jelas dengan staf JSDP lainnya.

2. *Device* fasilitator pelatihan *Training Of Trainer* mengalami *trouble*

- Saat pelaksanaan pelatihan *Training Of Trainer* kepada mahasiswa terdapat hambatan dalam penyampaian materi karena *device* yang digunakan fasilitator tidak dapat menampilkan gambar atau presentasi power point dari fasilitator. Karena hal tersebut fasilitator dalam menjelaskan materi mengalami jeda waktu 5-10 menit per *slide* untuk mencoba memperbaiki *device*. Sehingga membuat Praktikan tidak dapat mengerti dengan baik maksud dari pelatihan tersebut.

3. Kurangnya pemahaman aplikasi yang akan digunakan untuk membuat desain dan video pelatihan

Praktikan saat melaksanakan kerja profesi di unit JSDP terdapat tugas mengerjakan video pelatihan *Group Discussion Techniques*. Akan tetapi, saat pelaksanaannya memerlukan proses yang cukup lama karena kurangnya pemahaman aplikasi yang akan digunakan untuk membuat video menyebabkan Praktikan melakukan revisi pembuatan video berulang kali.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dalam menghadapi beberapa kendala yang dihadapi oleh Praktikan saat melakukan kerja profesi di Unit Jaya Softskills Development Program (JSDP), seperti:

1. Melakukan diskusi dengan staf JSDP melalui video *call* pada aplikasi Line

Setelah kurangnya pemahaman tugas terhadap beberapa staf Jaya Softskills Development Program (JSDP) pada akhirnya staf lainnya mengajukan untuk melakukan diskusi tugas dan pengerjaan tugas dengan melakukan video *call* melalui aplikasi Line. Tujuannya agar mempermudah proses komunikasi jika saat salah satu staf terdapat pertanyaan terkait tugas bisa menanyakan secara langsung dan diberikan masukan untuk pengerjaan tugas.

2. Mendengarkan suara presentasi fasilitator

Salah satu cara untuk memahami proses pelatihan *Training Of Trainer* adalah dengan mendengarkan suara penjelasan dari fasilitator. Akan tetapi, cara tersebut cukup sulit karena membutuhkan konsentrasi dan suasana lingkungan yang tenang.

3. Mencoba berbagai aplikasi video editor dan saran staf lainnya untuk melakukan pembuatan video

Saat pembuatan video pelatihan *Group Discussion Techniques*, Praktikan mencoba berbagai aplikasi pengeditan video yang memang dapat dikombinasikan dengan hasil animasi desain, *voice over*, dan *editing*. Karena dalam setiap aplikasi video memiliki tingkat kesulitan yang berbeda seperti, tidak dapat dikombinasikan antara animasi desain dengan *voice over*, resolusi yang dihasilkan membuat gambar tidak fokus, aplikasi harus berbayar, dan ketika sudah menemukan aplikasi yang sesuai memerlukan penyimpanan memori yang besar. Pada akhirnya Praktikan menemukan dua aplikasi yang sesuai dan mudah dipahami untuk melakukan pembuatan video pelatihan yaitu, Canva dan Movavi Video Editor.

### **3.5 Pembelajaran yang diperoleh dari Kerja Profesi**

Kerja profesi yang dilakukan oleh Praktikan selama kurang lebih 3 bulan dari 15 Juni 2021 sampai 31 Agustus 2021 membuat Praktikan mendapatkan pembelajaran baru ataupun pembelajaran yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Pembelajaran yang diperoleh saat melakukan kerja profesi di unit

Jaya Softskills Development Program (JSDP) terbagi menjadi beberapa dimensi, yaitu:

a) *Soft Skills*

- 1) Saat melaksanakan kerja profesi Praktikan mendapatkan pengetahuan baru pada pengerjaan melakukan *review* konten dan video Standar Operasional Prosedur (SOP) Jaya Softskills Development Program (JSDP) dimana sebelumnya pada saat perkuliahan jarang diberikan tugas untuk melakukan *review* konten atau video Standar Operasional Prosedur (SOP). Sehingga hal ini menjadi memperdalam pengetahuan Praktikan dalam melakukan *review* konten atau video Standar Operasional Prosedur (SOP).
- 2) Praktikan juga mendapatkan pemahaman lebih jauh terkait membuat pelatihan secara langsung dimana akibat COVID-19 saat perkuliahan, Praktikan mempelajari mata kuliah pelatihan hanya terbatas pada pembuatan rancangan laporan pelatihan dan power point pelatihan.
- 3) Praktikan mendapatkan pengetahuan baru mengenai alur pembuatan rancangan *storyboard*
- 4) Praktikan mengetahui lebih banyak aplikasi untuk melakukan proses *editing* video
- 5) Praktikan mendapatkan pengetahuan baru untuk membuat rancangan alur *flow chart* dengan menggunakan *platform Miro.com*
- 6) Praktikan mendapatkan pengetahuan lebih jauh mengenai cara pengukuran statistik dengan data hasil kuesioner mahasiswa Yudisium Genap 2020/ 2021.

b) *Hard skills*

- 1) Praktikan dapat membuat desain animasi dengan menggunakan Canva.
- 2) Praktikan dapat menyempurnakan proses pembuatan *editing* video serta menggabungkan desain dan *voice over* dengan menggunakan aplikasi Movavi Video Editor.

- 3) Praktikan dapat menggunakan dan mendesain aplikasi *barcode* pada [qrcode-monkey.com](http://qrcode-monkey.com)
- 4) Praktikan menjadi lebih mengerti untuk menggunakan google formulir.

**Tabel 3. 1 Rincian Relevansi Mata Kuliah Dengan Kegiatan Kerja Profesi**

Mata Kuliah	Kegiatan Kerja Profesi
Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relevan dalam membuat rancangan <i>storyboard</i> pelatihan <i>Group Discussion Techniques</i>.</li> <li>• Relevan saat membuat lembar <i>pre-test</i>, <i>post-test</i>, dan lembar evaluasi pelatihan.</li> <li>• Relevan ketika membuat video pelatihan <i>Group Discussion Techniques</i>.</li> <li>• Relevan ketika membuat lembar <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> untuk pelatihan Mentor</li> </ul>
Psikometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relevan saat membuat pengukuran hasil kuesioner Yudisium Genap 2020/ 2021.</li> <li>• Relevan ketika membuat <i>scoring</i> dan analisis kesukaran <i>item</i> pada pelatihan Mentor PRIMA.</li> </ul>
Psikologi Industri dan Organisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relevan ketika melakukan pembagian kerja sesuai dengan kemampuan staf JSDP pada pelaksanaan pelatihan Mentor PRIMA.</li> </ul>
Manajemen Sumber Daya Manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relevan ketika membuat rancangan pelatihan <i>Group Discussion Techniques</i> agar menciptakan mahasiswa yang memiliki nilai unggul pada bidang <i>Soft Skills</i>.</li> </ul>

