

## Pengelolaan Pembelajaran *Soft Skill* di UPT BLK Kabupaten Rembang

Inggil Wijayatika<sup>1✉</sup>, Abdul Malik<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Luar Sekolah FIP Universitas Negeri Semarang  
Gedung A2 Kampus Sekaran Gunungpati Telp. 8508019 Semarang 50229  
Email: [inggil.tika@students.unnes.ac.id](mailto:inggil.tika@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [abdul.malik@mail.unnes.ac.id](mailto:abdul.malik@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

### *Article history:*

*Received:* 2021-09-22

*Revised:* 2021-12-12

*Accepted:* 2022-04-04

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis proses pengelolaan pembelajaran *soft skill* di UPT BLK Kabupaten Rembang, dan mendeskripsikan hasil pengelolaan pembelajaran *soft skill* di UPT BLK Kabupaten Rembang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian pada pengelolaan pembelajaran *soft skill* di UPT BLK Kabupaten Rembang diantaranya yaitu proses pengelolaan pembelajaran *soft skill* dan hasil dari pengelolaan pembelajaran *soft skill* di UPT BLK Kabupaten Rembang. Terdapat tiga tahapan dalam proses pengelolaan pembelajaran yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, dan 3) Evaluasi. Hasil pengelolaan pembelajaran *soft skill* dapat menunjang keterampilan peserta didik dari hasil pembelajaran pelatihan kejuruan komputer dengan adanya pembelajaran *soft skill* yang menjadi point tambah tersendiri dalam meningkatkan keterampilan peserta didik untuk digunakan di dunia pekerjaan. Keberlangsungan kedepan hasil dari pengelolaan pembelajaran *soft skill* dapat meminimalisir pengangguran dan membuka lapangan pekerjaan baru yang berpengaruh besar untuk dunia kerja. Adanya pembelajaran *soft skill* dapat menunjang hasil pembelajaran materi komputer yang berpengaruh terhadap wawasan keterampilan peserta didik. Diadakannya pembelajaran *soft skill* untuk meningkatkan produktivitas kerja sebagai pendukung sertifikat uji kompetensi yang dimiliki para lulusan.

**Kata Kunci:** Balai Latihan Kerja, Pengelolaan Pembelajaran, *Soft Skill*

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to analyze the process of managing soft skills learning at UPT BLK Rembang Regency, and to describe the results of soft skills learning management at UPT BLK Rembang Regency. This study uses a qualitative method. The technique of checking the validity of the data is using source triangulation. Data analysis techniques in this study used data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of research on the management of soft skills learning at UPT BLK Rembang Regency include the process of managing soft skills learning and the results of managing soft skills learning at UPT BLK Rembang Regency. There are three stages in the learning management process, namely: 1) Planning, 2) Implementation, and 3) Evaluation. The results of the management of soft skills learning can support the skills of students from the results of computer vocational training learning with soft skills learning which is a separate added point in improving students' skills for use in the world of work. The future sustainability of the results of the management of soft skills learning can minimize unemployment and open new jobs that have a big impact on the world of work. The existence of soft skills learning can support the learning outcomes of computer materials that affect the knowledge of students' skills. The holding of soft skills learning to increase work productivity as a supporter of competency test certificates owned by graduates.*

**Keywords:** Job Training Center, Learning Management, *Soft Skill*



## PENDAHULUAN

Sumber daya manusia merupakan potensi yang ada didalam diri seseorang yang dapat dikembangkan untuk menunjang kemampuan keterampilan, maupun kecerdasan emosional yang akan berguna dalam kehidupan bermasyarakat maupun dalam pekerjaan. Peningkatan sumber daya manusia dapat melalui berbagai cara, salah satunya yaitu dengan menempuh pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu cara investasi manusia dalam jangka panjang dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan menjadi salah satu upaya memberikan bekal ilmu bagi peserta didik dengan berbagai kecakapan hidup yang didapatkan melalui berbagai jalur pendidikan untuk membangun kecerdasan sumber daya manusia. Salah satu jalur pendidikan yang fungsinya sangat berkaitan erat dengan kebutuhan-kebutuhan individu dan masyarakat, mempersiapkan peserta didik untuk memperoleh suatu keterampilan sebelum memasuki dunia pekerjaan, dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan pendidikan yang bersifat kejuruan, serta pendidikan yang didapatkan sepanjang hayat berlanjut sepanjang waktu dalam kehidupannya yaitu dengan jalur pendidikan nonformal.

Pendidikan non formal sebagai investasi yang dibutuhkan masyarakat sebagai salah satu pendidikan tambahan, pelengkap dan pengganti di luar materi yang diperoleh pada pendidikan formal. Pendidikan nonformal membina peserta didik untuk mempunyai kompetensi yang berkualitas agar dapat bersaing dalam dunia pekerjaan atau mengembangkan usaha sesuai dengan kebutuhan mereka. Pendidikan nonformal merupakan pendidikan yang memberikan bekal bagi semua kalangan melalui pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai tertentu yang dapat diterapkan dan digunakan pada masa yang akan datang. Pendidikan nonformal membina peserta didik untuk mempunyai kompetensi yang berkualitas agar dapat bersaing dalam dunia pekerjaan atau mengembangkan usaha sesuai dengan kebutuhan mereka.

Kurangnya pengetahuan, keterampilan, dan *soft skill* dapat memicu pengangguran dan berdampak pada tingkat kesejahteraan masyarakat, sesuai dengan fakta yang diungkapkan oleh Arief (2019) pada website Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Rembang bahwa pada bulan Agustus tahun 2019 data pengangguran terbanyak merupakan lulusan SMA/MA sebesar 29,05 persen, lulusan SMP/MTs 28,09%, sedangkan pengangguran yang paling rendah tamatan SD/MI. Penurunan pada presentase pekerja dibantu dengan buruh tidak tetap, dan pekerja tidak dibayar. Hal ini berdampak pada jumlah pengangguran yang ada di Kabupaten Rembang, sehingga pengangguran dapat mempengaruhi pendapatan masyarakat. Sedikitnya angkatan kerja yang belum berkompeten menjadi salah satu penyebab banyaknya pengangguran. BLK (Badan Latihan Kerja) merupakan lembaga pelatihan kejuruan dibawah naungan Kemnaker (Kementrian Ketenagakerjaan) yang disediakan sebagai fasilitas diselenggarakannya proses pelatihan kerja sebagai upaya meningkatkan dan membangun sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan dan menjadi salah satu upaya untuk mengurangi pengangguran dan meningkatkan kesejahteraan. Penyelenggaraan pelatihan kejuruan di BLK dengan pengelolaan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan *soft skill* pada setiap peserta didik.

Pembelajaran yang optimal perlu diciptakan dengan menyusun pengelolaan pembelajaran yang tidak hanya memperhatikan pembelajaran *hard skills*, tetapi juga memperkuat dengan pembelajaran *soft skill*. Dipertegas oleh Putri *et al.*, (2019:27) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang mengarahkan keberhasilan seseorang dalam pekerjaan tidak bisa diukur hanya dengan kemampuan *hard skills*, tetapi juga ditentukan dengan kemampuan *soft skill* yang bisa mendorong seseorang dapat diterima dengan baik atau tidak di lingkungan tempat kerja. Optimalnya pembelajaran tidak terlepas dari peran pendidik dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran dibutuhkan dalam proses perpaduan dan kombinasi antara unsur manusia, material, fasilitas, sarana dan prosedur untuk mendorong memecahkan permasalahan melalui pengelolaan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tanpa mengesampingkan pembelajaran *soft skill*.

Penyusunan pengelolaan pembelajaran *soft skill* dengan tepat dapat menjadikan suatu keberhasilan yang melalui berbagai tahapan. Syafaruddin & Nasution (2005:79) menjelaskan bahwa manajemen pembelajaran dilaksanakan dengan suatu proses pendayagunaan seluruh komponen yang saling berinteraksi dan berkaitan dengan proses internal peserta didik untuk menguasai program pengajaran dan mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan. Pengelolaan pembelajaran menjadi suatu proses usaha agar dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. Pemrosesan



pembelajaran yang diterima peserta didik berbeda satu sama lain, dengan perbedaan pemahaman setiap individu memerlukan pengelolaan pembelajaran *soft skill* dapat mencapai kondisi yang optimal dalam mengembangkan peserta didik untuk menghadapi keadaan disuatu pekerjaan atau di masyarakat.

UPT BLK mempersiapkan pembelajaran untuk peserta didik dengan berpedoman pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) agar setelah mengikuti pelatihan, peserta didik memiliki bekal untuk bekerja pada suatu perusahaan atau mendirikan usaha. Berdasarkan fakta yang ada dilapangan, tidak semua bekal keterampilan yang didapatkan saat pelatihan sesuai dengan kebutuhan kriteria penerimaan karyawan yang ditetapkan perusahaan, dikarenakan korelasi pembelajaran yang disampaikan oleh instruktur tidak semuanya sesuai terhadap kriteria penerimaan karyawan untuk dipekerjakan pada suatu perusahaan. Sehingga UPT BLK sebagai lembaga yang mengelola pembelajaran pelatihan menyampaikan pembelajaran *soft skill* yang disesuaikan dengan keadaan dipekerjaan sehingga ada keterampilan *soft skill* sebagai penunjang jenjang karir yang baik. Pembelajaran *soft skill* yang akan disampaikan kepada peserta didik dikelola oleh instruktur. Instruktur menyusun dan mempersiapkan pengelolaan secara menyeluruh dapat mengembangkan arah-arah yang tepat dalam pembelajaran *soft skill*. Mempersiapkan keseluruhan input perlu diadakan untuk memproses kegiatan belajar melalui berbagai tahapan sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hidayat 2017).

Pengelolaan pembelajaran *soft skill* yang disusun sesuai dengan keadaan dapat dipahami lebih dari sekedar penerima pasif pengetahuan, melainkan individu yang memahaminya secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran yang diselenggarakan UPT BLK Kabupaten Rembang terdiri dari berbagai bidang kejuruan salah satunya merupakan kejuruan komputer. Penyelenggaraan pembelajaran komputer bertujuan untuk membekali masyarakat, menambah pengetahuan, menambah kompetensi kecakapan hidup dalam menguasai komputer, baik untuk kepentingan tertentu maupun kepentingan untuk memasuki dunia kerja atau usaha dengan bekal sertifikat kompetensi pada bidang komputer dan bekal kemampuan *soft skill*.

Pelatihan komputer di UPT BLK selalu diminati oleh masyarakat, banyak masyarakat yang terdiri dari berbagai daerah yang ada di Kabupaten Rembang mendaftar untuk mengikuti proses pembelajaran komputer. Pelaksanaan pembelajaran dibagi beberapa angkatan dengan jumlah peserta didik sebest 16 peserta dikarenakan sarana dan prasarana yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan pelatihan dengan jumlah peserta didik yang lebih dari 16 peserta, dengan pelaksanaan pelatihan selama 33 hari. Antusias masyarakat dalam mengikuti pelatihan komputer dapat menghasilkan output yang optimal dengan diikuti dengan optimalnya pengelolaan pembelajaran *soft skill*. Pembelajaran *soft skill* dilaksanakan dengan metode optimalisasi praktek agar peserta didik dapat menguasai secara optimal terkait *soft skill*.

Hasil dari lulusan dapat ditunjang dari sertifikat kompetensi yang didapatkan maka perlu diadakan pengelolaan pembelajaran *soft skill* di kejuruan komputer dengan menyusun perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara tepat, efektif, dan efisien. Selain pembelajaran *hard skills* terkait komputer, pembelajaran *soft skill* tetap diadakan untuk mengembangkan kualitas maupun pendayagunaan sumber daya manusia untuk mendukung kemudahan dalam mengekspresikan pengelolaan ide, minat, dan sebagai bekal untuk menciptakan suatu usaha bagi peserta didik. Afifah & Panggabean (2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran *soft skill* akan dapat mempengaruhi kesuksesan dalam bekerja karena berkaitan dengan kepribadian seorang individu terutama pada pengelolaan diri sendiri maupun untuk memimpin orang lain.

Pembelajaran *soft skill* yang diterapkan pada kejuruan komputer di UPT BLK Kabupaten Rembang merupakan kemampuan dalam berkomunikasi, produktivitas, bekerjasama, berfikir kritis, membangun integritas, dan keterampilan dalam memecahkan masalah, serta meningkatkan etika. Pembelajaran *soft skill* yang sudah terlatih dan dipahami dengan baik dapat mempengaruhi kualitas suatu pekerjaan. Akbar (2018) mengungkapkan bahwa dalam dunia kerja para pegawai memiliki pola kerja yang biasa-biasa saja atau cenderung malas dan tidak disiplin tentu menjadi sebuah masalah dan dapat merugikan semua pihak di lingkungan kerja. Adanya pembelajaran *soft skill* di kejuruan komputer UPT BLK Kabupaten Rembang diharapkan dapat mendorong kualitas lulusan peserta didik yang siap untuk memasuki dunia pekerjaan dan membuka usaha sesuai dengan keterampilan yang sudah dipelajari. Peserta didik kejuruan komputer memiliki bekal pembelajaran *soft skill* yang telah diajarkan bertujuan untuk dapat mendorong sikap dan kinerja sebagai hasil nyata dalam mencapai tingkat kemampuan tertentu.

Kualitas lulusan UPT BLK Kabupaten Rembang kejuruan komputer teruji dengan

dilaksanakannya ujian sertifikat oleh UPT BLK Kabupaten Rembang dan ujian sertifikasi kompetensi yang berkerjasama dengan LSP (Lembaga Sertifikasi Profesi) yang di uji secara langsung oleh BBPLK (Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja) Semarang. Sehubungan telah tersertifikasi kompetensi dan telah dibekali *soft skill*, peserta didik lulusan kejuruan komputer di UPT BLK Kabupaten Rembang seharusnya menjadikan kualitas lulusan berkompeten dan layak untuk mendapatkan suatu pekerjaan pada bidang yang telah dipelajari. Untuk menunjang sertifikat kompetensi yang didapatkan maka perlu diadakan pengelolaan pembelajaran *soft skill* di kejuruan komputer dengan menyusun perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara tepat, efektif, dan efisien.

Menyikapi hal tersebut dengan adanya permasalahan kurangnya sumber daya manusia yang berkompeten disebabkan oleh tingkat pendidikan, dan minimnya keterampilan masyarakat maka diperlukannya peningkatan keterampilan melalui pengelolaan pembelajaran *soft skill* di kejuruan komputer UPT BLK Kabupaten Rembang. Mengingat pengelolaan pembelajaran *soft skill* penting untuk mengetahui rancangan, proses, evaluasi, dan hasil yang dilaksanakan dalam rangka peningkatan keterampilan *soft skill*. Berdasarkan paparan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengelolaan Pembelajaran *Soft Skill* di UPT BLK Kabupaten Rembang”**.

## METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini yang menggunakan latar alamiah untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilaksanakan dengan melibatkan metode-metode yang ada. Penelitian kualitatif disebut juga dengan penelitian naturalistik yang berarti alamiah. Penggunaan metode penelitian diharapkan memperoleh hasil penelitian yang dapat menemukan jawaban permasalahan dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Sugiyono (2015:1) penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penekanan pada makna ditunjukkan agar peneliti mendapatkan data yang sebenarnya, data yang pasti menjadi suatu nilai di balik data yang konkret. Pendekatan kualitatif pada penelitian ini mendeskripsikan secara intensif, peneliti ikut berpartisipasi lama dilapangan, mencatat secara hati-hati apa yang terjadi, melakukan analisis reflektif terhadap berbagai dokumen yang ditemukan dilapangan. Sehingga akan terungkap fenomena mengenai realita sosial, aktualisasi, maupun sasaran penelitian dan dapat memperoleh data yang mendalam terkait Pengelolaan Pembelajaran *Soft Skill* di UPT BLK Kabupaten Rembang. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi secara langsung oleh peneliti. Subjek penelitian berjumlah 8 orang terdiri dari 1 Kepala UPT BLK Kabupaten Rembang, 1 Kasubag UPT BLK, 3 Instruktur, dan 3 Peserta didik. Lokasi penelitian yaitu di UPT BLK Kabupaten Rembang yang beralamatkan di Jl. Pemuda km.3, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah.

Keabsahan data pada penelitian kualitatif menggunakan triangulasi sumber untuk menyelaraskan dan mengecek data agar dapat dipastikan kepercayaan data dan dapat dipastikan valid atau tidaknya suatu data. Peneliti memeriksa keabsahan data dari jawaban hasil wawancara, hasil data yang diperoleh selama penelitian tidak bisa dirata-ratakan namun dideskripsikan antara subjek peneliti, terkait pandangan yang sama atau berbeda dari hasil maupun yang spesifik dari sumber data yang didapatkan. Sehingga penggunaan triangulasi sumber ini akan mampu memberikan kepercayaan informasi yang didapatkan. Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman memaparkan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif menggunakan 3 macam langkah kegiatan yang dilakukan terus menerus sampai tuntas dengan langkah-langkahnya yaitu reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan kesimpulan/verifikasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### **Pengelolaan Pembelajaran *Soft Skill***

Alfiati & Kisworo, (2017) menyebutkan suatu kegiatan pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilaksanakan sebagai proses pencapaian tujuan organisasi yang ditetapkan dan dijalankan dengan melibatkan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya secara efektif dan efisien. Sedangkan pembelajaran *soft skill* menurut Wahyu *et al.*, (2020) sangat penting bagi siswa sehingga perlu untuk diberikannya pembelajaran *soft skill* sebagai bekal



mereka terjun pada dunia kerja dan industri, khususnya bagi lulusan kejuruan yang nantinya akan langsung terjun ke dunia kerja yang lebih menekankan pada kemampuan *soft skills*. Dapat disimpulkan bahwa pengelolaan pembelajaran *soft skill* yaitu serangkaian kegiatan yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam sebuah pembelajaran yang disiapkan untuk peserta didik yang dibekali dengan penekanan pada kemampuan pembelajaran *soft skill* untuk menambah kualitas pembelajaran.

a. *Perencanaan Pembelajaran*

Perencanaan pembelajaran menjadi bagian yang sangat penting dalam pengelolaan pembelajaran. Ananda (2019:16) mengungkapkan perencanaan akan menjadi pedoman untuk menjadikan pembelajaran berlangsung secara sistematis, dan terarah. Perencanaan pembelajaran pada kejuruan komputer diawali dengan pembagian tugas instruktur untuk melaksanakan pembelajaran di masing-masing kejuruan, kemudian pelaksanaan tugas instruktur berdasarkan SK fungsional sebagai instruktur yang disahkan oleh Bupati. Instruktur yang telah ditetapkan dan akan melatih harus memahami etika profesi, kreatif bisa menyampaikan materi dengan baik dan bisa menjadi teladan yang baik untuk peserta didik. Perencanaan pembelajaran selanjutnya merupakan perumusan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan oleh instruktur. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniastuti & Roesminingsih (2019) yang menjelaskan bahwa rencana kegiatan instruktur harus demi kepentingan peserta didik yang tidak hanya untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun untuk memotivasi, menuntun, dan mengarahkan sesuai dengan profesi dan tanggung jawabnya.

Perencanaan pembelajaran selanjutnya merupakan perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan yang dirumuskan berdasarkan SKKNI Nomor 56 Tahun 2018 yang ditujukan agar peserta didik kompeten terhadap *knowledge, skill, and attitude* sebagai persiapan untuk bekerja. Sesuai dengan pendapat Afran *et al.*, (2020:122) pembelajaran di pendidikan luar sekolah diberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan tertentu pada peserta didik untuk bekal meningkatkan taraf hidupnya tanpa harus berjenjang. Dalam pembelajaran *knowledge* pada pembelajaran ini memberikan pengetahuan yang sesuai dengan standar kompetensi, dalam aspek *skill* ini peserta didik diarahkan untuk menguasai keterampilan yang nantinya dituntut dalam dunia kerja, selanjutnya dengan adanya pembelajaran *attitude* mendorong peserta didik untuk memiliki sikap yang tidak cepat puas dan meningkatkan kemampuan kerja, serta kedisiplinan kerja terhadap produktivitas kerja. Perencanaan pembelajaran dilanjutkan dengan identifikasi kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dengan proses pengajuan kebutuhan pembelajaran melalui surat dari instruktur ke Kepala UPT BLK. Terkait kebutuhan pelatihan diadakan diskusi agar dapat menjawab kebutuhan belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan pelatihan. Identifikasi kebutuhan dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, penyiapan materi, dan kebutuhan instruktur.

Kemudian penetapan silabus pembelajaran disusun agar terbentuk materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensinya yang didasarkan dengan pedoman SKKNI Nomor 56 tahun 2018 dengan penyusunan dijabarkan pada element kompetensi, ke kriteria unjuk kerja kemudian disusun ke indikator unjuk kerja sehingga terbentuknya materi pembelajaran yang memuat pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Fadillah *et al.*, (2020) silabus pembelajaran menjadi panduan yang berisi materi bagi instruktur dalam memahami pelaksanaan pembelajaran yang telah dikembangkan agar tidak menemui kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran. Tahapan selanjutnya adalah persiapan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari standar kompetensi, penentuan materi ajar, metode pembelajaran, dan penetapan waktu pelatihan. Standar kompetensi ditetapkan dari BBPLK Semarang sehingga peserta didik harus menguasai semuanya sebagai standar kompetensi lulusan. Kemudian adanya penetapan metode dan materi pembelajaran disesuaikan dengan standar kompetensi yang akan disampaikan oleh instruktur. Metode pembelajaran ditekankan pada teori dan praktik, teori diberikan dengan cara lisan atau ceramah dan praktik dengan perbandingan 1:3 selanjutnya ditambah dengan presentasi dan ada diskusi kelompok, ditambah pengemasan pembelajaran dengan game agar proses pembelajaran asik dan tidak menjenuhkan serta mencapai tujuan dari pembelajarannya, hal tersebut sesuai dengan pendapat Astorini & Rifai, (2018) bahwa metode pembelajaran sebagai alat strategi pengajaran supaya peserta didik dapat dengan cepat menangkap materi yang disampaikan oleh instruktur dan sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang diajarkan menggunakan media pengantar berbentuk soft file dan hard file ada buku modul, dan buku informasi. Kemudian untuk penetapan materi ajar dari SKKNI namun ketika masih ada yang kurang masih bisa ditambahi tetapi tidak boleh mengurangi materinya untuk penetapan penyampaian kegiatan pembelajaran disusun dari pendahuluan dengan kilas balik atau persepsi, kegiatan inti dengan penyampaian materi disertai praktik sesuai jadwal, dan penutup



berisikan praktik tugas atau penekanan materi, praktik game agar peserta didik benar-benar kompeten.

Adapun materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran *soft skill*, antara lain:

- (1) M.702094.008.02 Pengantar Produktivitas
- (2) M.702090.005.02 Membimbing Penerapan Tools dan Teknik Peningkatan Produktivitas
- (3) P.85SOF00.001.1 Melakukan Analisis Faktor Keberhasilan Peningkatan Kesadaran Produktivitas

Penetapan alokasi waktu pelatihan sudah ditentukan dari pembina pelatihan BBPLK Semarang. Dengan jumlah materi pembelajaran *soft skill* 28 JP (Jam Pelatihan). adanya perencanaan evaluasi pembelajaran dari instruktur disiapkan dengan cara tertulis maupun non tertulis yang diterapkan pada setiap unit kompetensi diadakan evaluasi pembelajaran, dan diakhir pembelajaran diadakan uji kompetensi dari instruktur dan LSP (Lembaga Sertifikasi Profesi) untuk materi komputernya. Selain itu untuk evaluasi pembelajaran keseluruhan dilaksanakan oleh UPT BLK melalui kuisioner. Kamil, (2012:59) menjelaskan bahwa evaluasi menjadi bagian terpenting dalam pengelolaan untuk mengetahui ketercapaian tujuan setelah dilaksanakannya pembelajaran. Maka dari itu disusunlah evaluasi untuk memberi timbal balik dari yang telah dilaksanakan. Selain adanya persiapan SDM, dilaksanakan juga persiapan sumber non manusiawi yaitu sarana prasarana untuk menunjang pembelajaran. Adapun sarana prasarana untuk peserta didik sebagai penunjang pembelajaran di kejuruan komputer mulai dari komputer, printer, LCD, whiteboard, buku modul, buku informasi, ATK, ruang workshop atau ruang kelas yang dilengkapi alat kebersihan, AC, dan kipas angin, serta tempat ibadah dan toilet, serta alat praktik seperti kertas origami, sedotan, dan metaplan. Selain itu peserta didik juga mendapatkan makan siang, seragam, transport diakhir pelatihan, dan flasdisk.

#### b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses aktivitas belajar menggunakan berbagai cara dan metode untuk mendorong tercapainya tujuan yang sudah ditetapkan. Disampaikan oleh Suprijanto, (2017:40) bahwa dalam proses pembelajaran terjadi proses intern yang tidak dapat dilihat karena terjadi dalam pemikiran seseorang, dan proses ekstern yang merupakan pencerminan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan secara nyata sehingga instruktur dalam pelaksanaan pembelajaran harus dapat menyampaikan materi dengan baik sehingga proses ekstern dapat mempengaruhi proses intern.

Tahap setelah perencanaan pembelajaran adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *soft skill* dilaksanakan selama 28 JP (Jam Pelatihan). Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode untuk penyampaian materi pembelajaran di pelatihan kejuruan komputer dengan cara ceramah yang kemudian dilanjutkan dengan praktik, presentasi, game dan diskusi. Metode praktek diperbanyak untuk mempermudah peserta didik memahami materi. Metode praktek lebih diutamakan dari pada teori dengan presentasinya 1:3. Meski demikian, peserta didik di pelatihan kejuruan komputer tidak merasa kesulitan dengan metode tersebut dan mampu memahami materi *soft skill* dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan metode praktik akan lebih baik untuk menjadikan peserta didik lebih kompeten. Sependapat dengan itu, Taali et al., (2019) menyampaikan bahwa kombinasi pelaksanaan pembelajaran dengan cara ceramah dan praktek dilakukan guna memastikan peserta didik benar-benar memahami materi secara baik. Hambatan terjadi dalam penggunaan metode pembelajaran tersebut yaitu pada proses penerimaan materi ke peserta didik dikarenakan pelatihan menerima peserta didik secara inklusif bukan eksklusif dengan dasar pengetahuan peserta didik yang berbeda-beda.

Pembelajaran di pelatihan kejuruan komputer memakai media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Berdasarkan dari hasil penelitian mendapatkan informasi terkait pembelajaran saat praktik menggunakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran berupa komputer, LCD, *whiteboard*, buku modul, buku praktik, ATK, printer, dan ditambah alat bantu untuk materi *soft skill* berupa kertas origami, metaplan, dan sedotan. Adanya penggunaan media tersebut dapat menunjang pembelajaran karena peserta didik cenderung lebih mudah memahami dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga media pembelajaran tersebut dapat menunjang berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Luh & Ekayani, (2021) bahwa media juga disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, kemampuan, dan keterampilan sehingga mampu mendorong proses pembelajaran.



Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan diawali dengan berdoa, presensi, dan dilanjutkan dengan pengulasan materi sebelumnya atau apersepsi untuk materi yang akan disampaikan. Kegiatan inti penyampaian materi, diskusi pemecahan masalah, game, dan penutupnya presentasi hasil dari sebuah karya dan hasil dari diskusi untuk menekankan pemahaman terkait *soft skill* yang akan diterapkan pada dunia kerja. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sutrisno (2018) bahwa pembelajaran *soft skill* perlu adanya dukungan terkait strategi pembelajaran yang cukup bervariasi untuk memberi penguatan dalam pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar. Materi yang diajarkan instruktur kepada peserta didik selama kegiatan pembelajaran berisi tentang pembelajaran membangun konsep diri yang positif dalam bekerja, membangun integritas sebagai tenaga kerja profesional, mengembangkan kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan masalah, membentuk tanggung jawab dan komitmen dalam bekerja, meningkatkan etika dan etiket di lingkungan kerja, mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam tim yang kemudian dijabarkan dalam kriteria unjuk kerja atau praktik yang didapatkan peserta didik. Menurut Mahfud, Kusuma, & Mulyani, (2017) penanaman kompetensi *soft skill* sangat penting untuk calon tenaga kerja yang menjadi modal dasar untuk mengaktualisasikan dirinya. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa hambatan berupa ruangan yang kurang memadai dan hambatan dari teman-teman yang tidak mudah memahami materi.

Sarana prasarana yang sudah disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran ada ruang kelas yang berisikan 16 perangkat komputer yang digunakan masing-masing peserta didik, satu printer, meja, kursi, *whiteboard*, alat kebersihan, AC, kipas angin, toilet, dan mushola. Peserta didik juga mendapatkan buku modul, *flasdisk*, ATK, baju kerja, dan uang transport. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian, sarana prasarana yang sudah disediakan oleh UPT BLK kurang maksimal, perlu adanya perbaikan pada sarana prasarana terutama gedung dan peralatan-peralatan yang sudah lama digunakan, serta penambahan printer

### c. Evaluasi Pembelajaran

Setelah perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, selanjutnya yang dilaksanakan adalah tahap evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menjadi tahap akhir dalam proses pembelajaran di kejuruan komputer yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari pembelajaran, seperti yang telah diungkapkan Ekosiswoyo, Sutarto, & Rifai RC (2016:192) evaluasi pembelajaran digunakan untuk membandingkan dan mengetahui hasil dari suatu tindakan yang telah dilaksanakan. Evaluasi pembelajaran di pelatihan kejuruan komputer dilaksanakan oleh UPT BLK dan instruktur kejuruan. Evaluasinya meliputi evaluasi materi, evaluasi terhadap instruktur, evaluasi sarana prasarana, dan evaluasi peserta didik.

Hasil penelitian mendapatkan informasi terkait evaluasi materi yang dilaksanakan dengan cara tertulis dan non tertulis yaitu dengan cara praktik disetiap jobset dan presentasi serta game oleh peserta didik, selain itu ada penilaian materi melalui pengisian kuisioner. Evaluasi materi bagi peserta didik dapat diterima dengan baik, karena dapat sebagai pengingat, dan pengulas sehingga dapat meningkatkan kompetensi peserta didik serta melaksanakan uji kompetensi. Kemudian evaluasi instruktur di kejuruan komputer dilaksanakan dalam bentuk kuisioner pembagian kertas pengisiannya berupa point dan penjelasan singkat serta ada evaluasi dalam bentuk form online yang harus diisi peserta didik terkait penguasaan materi dan cara penyampaian instruktur dalam proses pembelajaran. Evaluasi instruktur dilaksanakan dengan tujuan agar penyampaiannya sesuai dengan standart pelayanan kepada peserta didik serta untuk perbaikan kedepannya. Sependapat dengan itu, Khairunnisa & Solihah, (2016) mengungkapkan bahwa pendidik menjadi pemegang kunci dalam generator dan pengembang daya untuk penyampaian kreatif kepada peserta didik.

Selain itu, evaluasi sarana prasarana juga dilaksanakan dalam bentuk kuisioner pembagian kertas dan dalam bentuk form online yang harus diisi peserta didik. Evaluasi sarana prasarana ini dilaksanakan untuk mengetahui kualitas, kuantitas, dan spesifikasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk ditindaklanjuti oleh lembaga. Evaluasi yang pengisian melalui kuisioner dilaksanakan pada hari terakhir pelaksanaan pembelajaran, sedangkan pengisian melalui form online 2 minggu setelah dilaksanakan pembelajaran. Menurut Rifa'i, (2007:64) hasil dari evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik dan petunjuk kepada pihak yang terlibat pada pendidikan, misal (siswa, guru), dan pembuat keputusan, serta kelompok yang menggunakan hasil penelitian.

Kemudian ada evaluasi peserta didik yang dilaksanakan setiap hari dengan cara praktik, penggabungan dari sikap, kedisiplinan, *skill*, dan pengetahuan, serta keseluruhan dari materi yang di dapatkan untuk mempersiapkan bekal dalam dunia kerja. Hal itu juga di ungkapkan Aryanti *et al.*, (2018) bahwa evaluasi peserta didik diperoleh dari penilaian berdasarkan pengetahuan, keterampilan,

dan sikap peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Setelah semua proses pembelajaran di pelatihan kejuruan komputer dilaksanakan, maka akan dilaksanakan evaluasi untuk menilai peserta didik. Seperti yang diungkapkan Kamil (2012:162) bahwa penilaian dilaksanakan diakhir materi maupun praktik yang dipadukan oleh penyelenggara. Menurut hasil penelitian, evaluasi peserta didik oleh instruktur dilaksanakan secara tertulis dan non tertulis dengan mengadakan praktik, game, presentasi, dan penilaian saat proses pembelajaran dengan nilai minimal 75 serta dan ujian kompetensi untuk mendapatkan sertifikat kompetensi dari LSP harus mampu menguasai semua kompetensi tanpa terkecuali dan untuk mendapatkan sertifikat pelatihan dari UPT BLK harus mengikuti pelatihan sampai akhir pembelajaran.

Kemudian evaluasi peserta didik yang berkaitan dengan kesempatan kerja dilaksanakan dengan cara memberi informasi lowongan kerja dan pengisian form sudah mendapatkan kesempatan kerja atau belum. Dari materi komputer dan *soft skill* diharapkan peserta didik mendapatkan pekerjaan atau membuka peluang usaha. Menurut Irawati (2018:75) terkait pelatihan yang telah dilaksanakan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang, sehingga dapat terampil dan memperoleh pekerjaan atau melaksanakan pekerjaan dengan lebih cepat dan efektif.

#### **Hasil Pengelolaan Pembelajaran *Soft Skill***

Hasil pembelajaran tidak akan dapat tercapai dengan baik jika tanpa adanya pengelolaan pembelajaran yang matang. Pelatihan kejuruan komputer di UPT BLK berjalan dengan lancar, dengan adanya pembelajaran *soft skill* sehingga dapat menunjang hasil pembelajaran dari pelatihan kejuruan komputer yang menjadi point tersendiri dalam meningkatkan keterampilan peserta didik untuk digunakan pada saat bekerja. Dari hasil penelitian, pembelajaran *soft skill* berpengaruh besar untuk dunia kerjanya sekarang. Hal itu juga diungkapkan dalam penelitian Rokhayati *et al.*, (2017:108) bahwa *soft skill* mempunyai peran penting yang dibutuhkan seseorang dalam sebuah organisasi yang menjadi faktor penentu untuk menghasilkan kinerja yang baik.

Pembelajaran disampaikan dalam bentuk pengembangan pemikiran, berdiskusi secara langsung untuk mengetahui taraf pemecahan masalah materi *soft skill* terkait kepemimpinan, melatih berbicara didepan umum, membentuk tanggung jawab, dan dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam tim sehingga menambah wawasan yang dapat berpengaruh dimasa yang akan datang. Wahyu *et al.*, (2020:408) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran memberikan perubahan perilaku ketika pembelajaran yang efektif diberikan dengan cara pemahaman yang baik, dan cara mengaplikasikannya. Selain itu, Ariyana, (2019: 538) mengungkapkan bahwa *soft skill* menjadi fondasi bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan pemecahan masalah.

Hasil pembelajaran yang tercapai, tidak terlepas dari instruktur yang terampil, profesional, dan kompeten pada bidangnya sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang kompeten dengan bekal *soft skill* untuk menunjang kompetensi peserta didik dan untuk meningkatkan keterampilannya dengan bekal yang diajarkan berkaitan dengan KSA (*knowledge, skill, attitude*). Menurut Sari, Novitasari, & Miftah, (2020:33) terkait hasil pembelajaran tidak terlepas dari pengaruh instruktur, ini dikarenakan instruktur menjadi salah satu faktor berpengaruhnya secara signifikan terhadap hasil pembelajaran, karena instruktur yang berkompoten baik dalam segi kognitif maupun keterampilan akan dapat mempengaruhi dan mendorong pembelajaran peserta pelatihan. Hal tersebut juga tentu didukung oleh pengelolaan pembelajaran yang telah diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk bekal bekerja atau berwirausaha.

Adanya pembelajaran *soft skill* dapat menunjang hasil pembelajaran materi komputer yang berpengaruh terhadap wawasan keterampilan peserta didik, sehingga pembelajaran *soft skill* menjadi pembelajaran wajib untuk peserta didik yang diajarkan, antara lain:

- 1) Pembelajaran membangun konsep diri yang positif dalam bekerja
- 2) Membangun integritas sebagai tenaga kerja profesional
- 3) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan masalah
- 4) Membentuk tanggung jawab dan komitmen dalam bekerja
- 5) Meningkatkan etika dan etiket di lingkungan kerja
- 6) Mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam tim yang kemudian dijabarkan dalam praktik unjuk kerja.

Pembelajaran yang dilaksanakan ini merupakan hasil dari pengelolaan sehingga produktivitas dapat diterapkan dengan optimal dalam proses pembelajaran. Diungkapkan Oktiani, *et al.*, 2019 bahwa lingkungan usaha harus dapat meningkatkan produktivitas kerja dan merancang



kondisi kedepannya sehingga salah satu faktor kesuksesan atau kegagalan dalam bekerja dipengaruhi oleh produktivitas sumber daya manusia.

Dari hasil penelitian, diadakannya pembelajaran yang berkaitan dengan *soft skill* berkaitan dengan lulusan untuk meningkatkan produktivitas kerja yang sebagai pendukung sertifikat uji kompetensi. Kesuksesan seseorang dapat dipengaruhi dari peranan *soft skill* yang menjadi peran penting bagi seseorang (Sustrisno, 2016:56). Menurut Zainuddin *et al.*, (2010:6) lulusan yang memiliki *hard skill* dan *soft skill* yang tinggi adalah lulusan dengan keterampilan yang menunjukkan profesional yang cakap, mampu bekerja sama tim, penuh percaya diri, dan siap melaksanakan tanggung jawab di dunia kerja. Selain itu, menurut Wahyudhi, 2019 menjelaskan *soft skill* diperlukan pada perencanaan dan proses pencarian pekerjaan terkait kesuksesan seseorang saat meniti karir pekerjaan, inilah yang menjadikan *soft skill* dapat menentukan kecepatan seseorang mendapatkan pekerjaan, selain dengan didukungnya kemampuan *hard skill* yang telah dimiliki.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan peneliti bahwa pengelolaan pembelajaran *soft skill* di UPT BLK Kabupaten Rembang melalui beberapa tahap yaitu

- 1) Tahapan perencanaan pembelajaran diawali dengan pembagian tugas instruktur, perumusan tujuan pembelajaran yang ditunjukkan agar peserta didik kompeten terhadap *knowledge, skill, and attitude*, perencanaan selanjutnya mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, penetapan silabus pembelajaran, persiapan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari standar kompetensi, metode pembelajaran, perencanaan kegiatan pembelajaran yang disusun dari pendahuluan kegiatan inti dan penutup, perencanaan waktu pembelajaran. Kemudian adanya perencanaan evaluasi dan dilaksanakan juga persiapan sumber non manusiawi yaitu sarana prasarana.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan praktik dengan presentasinya 1:3, kemudian pada pembelajaran *soft skill* ditambah dengan presentasi, game dan diskusi. Hambatan terjadi dalam penggunaan metode pembelajaran tersebut yaitu pada proses penerimaan materi ke peserta didik dikarenakan dasar pengetahuan peserta didik yang berbeda-beda. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran *soft skill* dilaksanakan dengan 28 JP (Jam Pembelajaran) yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan diawali dengan berdoa, presensi, dan dilanjut dengan pengulasan materi sebelumnya atau apersepsi untuk materi yang akan disampaikan, kegiatan inti penyampaian materi disertai praktik, diskusi pemecahan masalah, game, dan kegiatan penutup berisikan penekanan materi, presentasi hasil dari sebuah karya dan hasil dari diskusi untuk menekankan pemahaman terkait *soft skill* yang akan diterapkan pada dunia kerja. Sarana prasarana yang sudah disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran perlu adanya perbaikan pada sarana prasarana terutama gedung dan peralatan-peralatan yang sudah lama digunakan, serta penambahan printer.
- 3) Tahap terakhir yaitu evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan oleh UPT BLK dan instruktur kejuruan. Evaluasinya meliputi evaluasi materi, evaluasi instruktur, evaluasi sarana prasarana, dan evaluasi peserta didik. Terkait evaluasi materi dilaksanakan dengan cara praktik disetiap jobset dan presentasi serta game oleh peserta didik, dan melalui pengisian kuisioner. Selain itu, evaluasi instruktur dan evaluasi sarana prasarana dilaksanakan dalam bentuk kuisioner pembagian kertas dan dalam bentuk form online yang harus diisi peserta didik. Kemudian ada evaluasi peserta didik yang dilaksanakan setiap hari dengan cara tertulis dan non tertulis dengan mengadakan praktik, game, presentasi, dan penilaian saat proses pembelajaran penggabungan dari sikap, kedisiplinan, *skill*, dan pengetahuan, serta keseluruhan dari materi yang didapatkan dengan harus mendapatkan nilai minimal 75 untuk lulus agar dapat mempersiapkan bekal dalam dunia kerja dengan baik, dilaksanakan uji kompetensi untuk mendapatkan sertifikat kompetensi dari LSP BNSP dan sertifikat pelatihan dari UPT BLK.

Hasil dari pengelolaan pembelajaran *soft skill* yang dilaksanakan adalah

- 1) Dapat menunjangnya keterampilan peserta didik dari hasil pembelajaran pelatihan kejuruan komputer dengan adanya pembelajaran *soft skill* yang menjadi point tambah tersendiri dalam meningkatkan keterampilan peserta didik untuk digunakan pada saat

bekerja.

- 2) Meminimalisir pengangguran dan membuka lapangan pekerjaan baru yang berpengaruh besar untuk dunia kerja.
- 3) Menghasilkan peserta didik kompeten dengan bekal *soft skill* untuk menunjang kompetensi peserta didik dan untuk meningkatkan keterampilannya dengan bekal yang diajarkan berkaitan dengan KSA (*knowledge, skill, attitude*).

Hal tersebut juga tentu didukung oleh pengelolaan pembelajaran yang telah diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk bekal bekerja atau berwirausaha. Adanya pembelajaran *soft skill* dapat menunjang hasil pembelajaran materi komputer yang berpengaruh terhadap wawasan keterampilan peserta didik. Diadakannya pembelajaran *soft skill* untuk meningkatkan produktivitas kerja sebagai pendukung sertifikat uji kompetensi yang dimiliki para lulusan.

## REFRENSI

- Affiah, N., & Panggabean, S. (2019). *Hubungan Berfikir Kreatif dan Softskill Terhadap Prestasi Belajar Kewirausahaan Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU*. 6(1), 64–75.
- Alfiati, D. A., & Kisworo, B. (2017). Manajemen Pelatihan Praseleksi Program Pemagangan ke Jepang di Lembaga Pelatihan Kerja Jiritsu. *Universitas Negeri Semarang*, 8(9), 101–118.
- Aryanti, T., Supriyono, & Ishaq M. (2018). Evaluasi Program Pendidikan dan Pelatihan. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 10(1), 1–13. Diambil dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13674>
- Ekosiswoyo, R., Sutarto, J., & Rifai RC, A. (2016). *Pendidikan Nonformal Teori dan Kebijakan*. Semarang: Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Unnes.
- Hidayat, D. (2017). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Kewirausahaan Masyarakat Program Kejar Paket C. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.15294/jne.v3i1.8727>
- Irawati, R. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Pembinaan Terhadap Pengembangan Usaha Kecil. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, 12(1), 74–84. <https://doi.org/10.32812/jibeka.v12i1.18>
- Khairunnisa, A., & Solihah, H. (2016). *Pengaruh Kreativitas Pendidik Anak Usia Dini Terhadap Kemandirian Anak di Taman Kanak-Kanak Se-Kecamatan Rancabungur Kabupaten Bogor*. 1(1), 59–76.
- Putri, Y. E., Nuraina, E., & Styaningrum, F. (2019). Peningkatan Kualitas Hard Skill Dan Soft Skill Melalui Pengembangan Program Teaching Factory (TEFA) Di Smk Model PGRI 1 Mejayan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7(2), 26–33.
- Rokhayati, A., Kambara, R., & Ibrahim, M. (2017). Pengaruh Soft Skill dan Perencanaan Karir Terhadap Kinerja Karyawan dengan Kualitas Pelatihan Sebagai Variabel Modertor. *Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen Tirtayasa*, 1(2), 107–125.
- Sari, I. P., Novitasari, A. T., & Miftah, Z. (2020). Efektivitas Pel atihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Macro Powerpoint Bagi Guru. *Research and Development Journal of Education*, 6(2), 31. <https://doi.org/10.30998/rdje.v6i2.6107>
- Sutarto, J. (2007). *Pendidikan Nonformal Konsep Dasar, Proses Pembelajaran & Pemberdayaan Masyarakat*. Semarang: UNNES PRESS.
- Syafaruddin, & Nasution, I. (2005). *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Wahyu, M. N., Sutiarmo, S., Bharata, H., Magister, P., Matematika, P., Lampung, U., & Lampung, K. B. (2020). *Pembelajaran Soft Skill Komunikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa*. 04(01), 406–413.
- Zainuddin, M., Hartini, N., Hendriani, W., Soeratri, W., Puspaningsih, N. N. T., Mustofa, I., ... Alamsjah, M. A. (2010). *Melejitkan Soft Skills Mahasiswa*. Surabaya: Airlangga University Press.