

Studi Pelacakan (Tracer Study)

▶ Lulusan Dua Kejuruan Digital
(Motion Graphic & Teknisi Utama
Jaringan Komputer)
di BBPVP Bekasi

Flora Aninditya, Rihlah Romdoniah, Faris Azhari
Universitas Indonesia

Latar Belakang

ILO berkolaborasi dengan Kemnaker RI menyelenggarakan pelatihan keterampilan digital untuk Motion Graphic (MG) dan Teknisi Utama Jaringan Komputer (*Computer Network / CN*)

Lokasi: BBPVP Bekasi

Waktu: Oktober - November 2021.

Metode pelatihan:
metode bauran (*blended learning*).

Dukungan ILO:

- Materi pembelajaran dalam bentuk video untuk proses belajar mandiri peserta pelatihan.
- Langganan program ADOBE
- Sesi tamu pelatihan oleh Universitas Binus untuk kelas Motion graphic.
- Sesi pelatihan tambahan untuk kelas Teknisi Utama Jaringan Komputer.

Tujuan penelitian

01



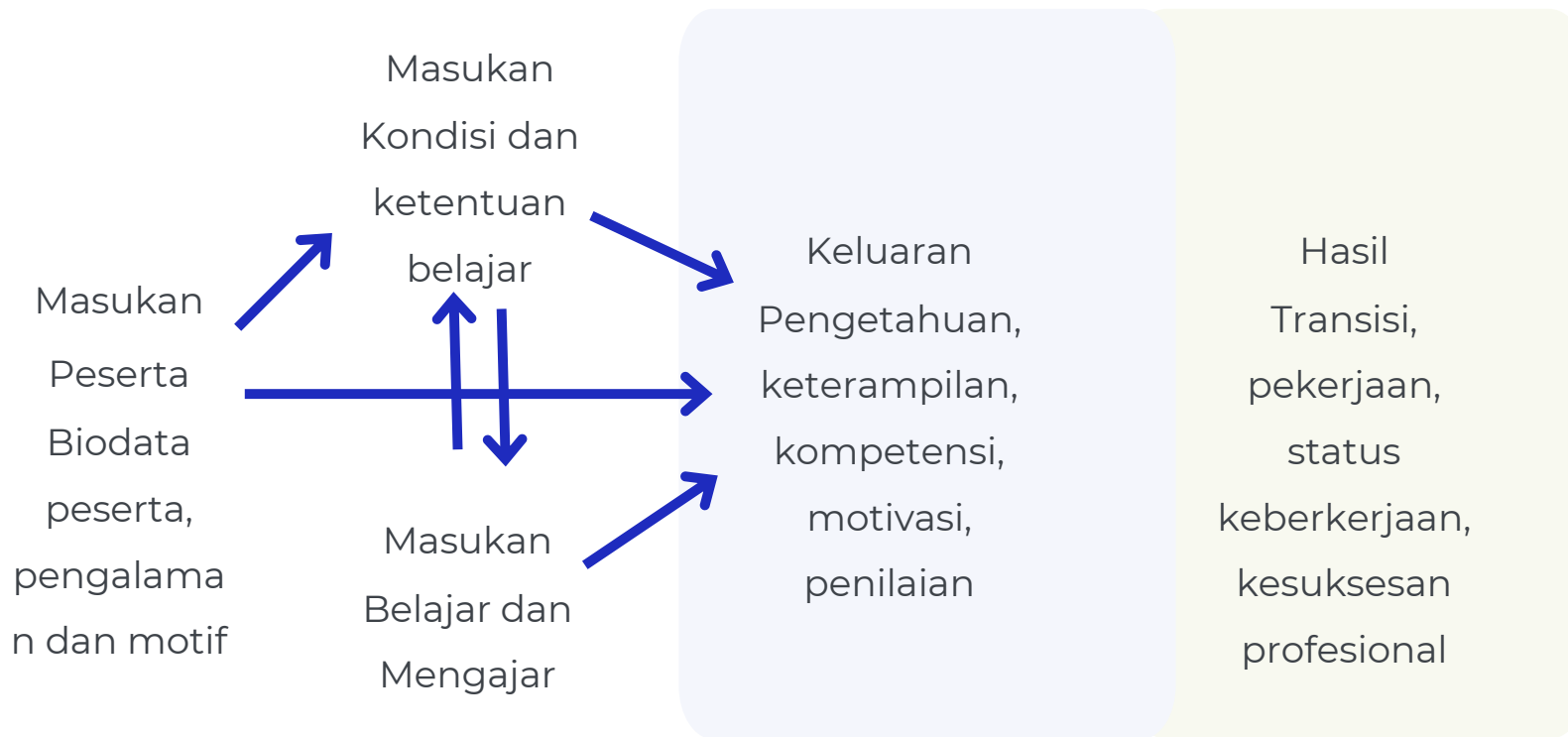
Mengumpulkan informasi kondisi kebhkerjaan (*employability*) peserta pelatihan.

02



Mengevaluasi metode pembelajaran dengan pendekatan campuran sebagai pembelajaran di masa depan

Kerangka Pikir



Konteks : Pasar tenaga kerja - wilayah - negara ; pembangunan sosio-ekonomi dan pengembangan personal

- perkembangan belajar/pelatihan,
- transisi ke bekerja,
- rekrutmen pekerjaan,
- karir pekerjaan,
- kompetensi yang digunakan,
- dan pekerjaan saat ini..

Metode

Kuantitatif

- Survei Daring menggunakan Google Form.
- Subyek penelitian:
- 32 peserta pelatihan dari dua kejuruan digital yang menyelesaikan pelatihannya pada November 2021.

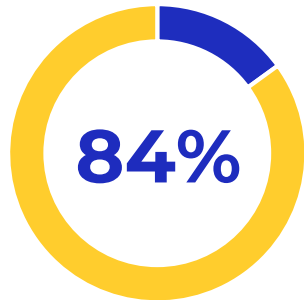
Kualitatif

- Wawancara mendalam dan *desk review*
- Subyek penelitian:
- 8 peserta pelatihan dari dua kejuruan digital yang menyelesaikan pelatihannya pada November 2021.

▶ Temuan Kunci

Karakteristik Umum Responden

% responden
ikut survei



(27/32 responden)



Profil responden (mayoritas)

- Usia muda,
- Laki-laki
- Berasal dari Bekasi
- Lulusan SMK
- 21 / 27 belum pernah ikut pelatihan BBPVP Bekasi
- 17/27 responden belum pernah bekerja sebelumnya



Profil pengalaman
kerja

sebelum pelatihan:
10/27 responden
pernah bekerja

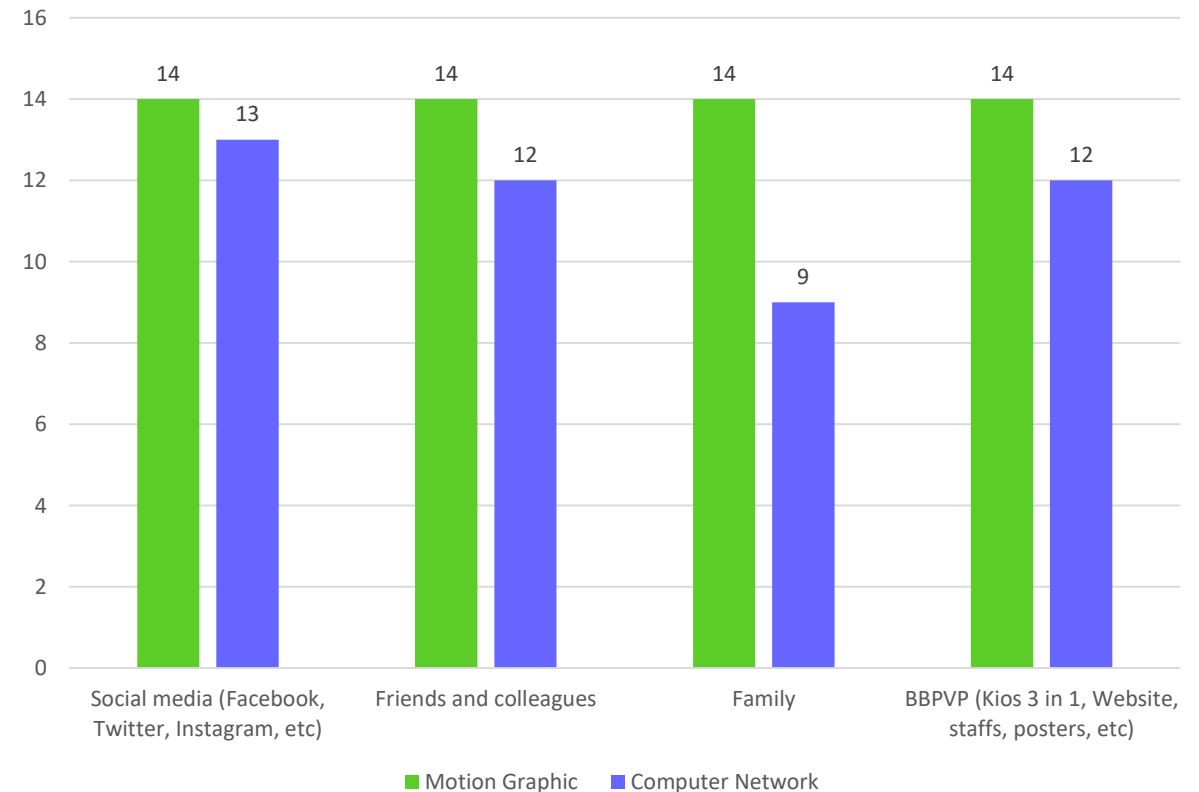
setelah pelatihan:
15 / 27 responden
bekerja saat
diwawancarai

Pengalaman Mengikuti Pelatihan

Akses informasi tentang pelatihan

- Responden dari kedua program memiliki akses terhadap informasi pelatihan dari semua kanal dan hanya beberapa yang tahu dari keluarga.
- Alasan mendaftar program: memiliki ketertarikan, dorongan keluarga / orang tua, keterkaitan dengan latar belakang Pendidikan, keterbatasan kuota di program lainnya

Distribusi Responden Menurut Akses Informasi tentang Program Pelatihan

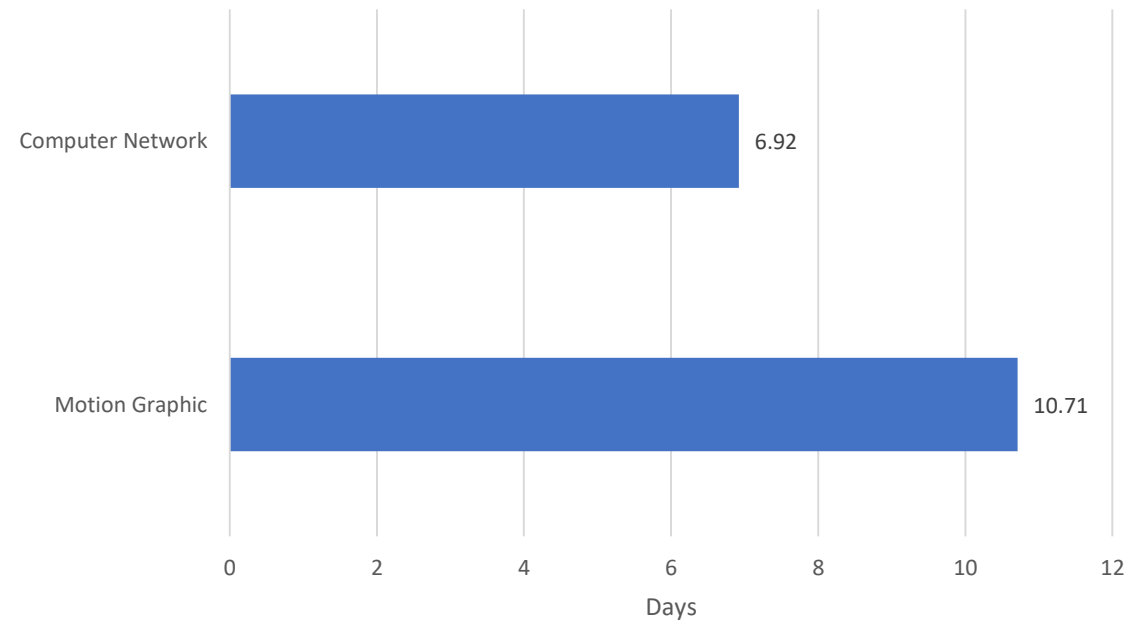


Pengalaman Mengikuti Pelatihan

Durasi waktu menunggu mulai pelatihan

- Durasi waktu menunggu dari pendaftaran hingga program dimulai didapati lebih Panjang untuk responden dari MG.
- Peserta pelatihan MG mendaftar lebih awal.

Distribusi Responden Menurut Durasi Waktu Menunggu Mulai Pelatihan



Pengalaman Mengikuti Pelatihan

Pengalaman Pelatihan Self-learning

22 / 27

responden **tahu** keberadaan platform self-learning.

20 / 22

responden **menonton** video dari self-learning platform.

13 / 20

responden mengakses platform melalui **laptop / PC**

7 / 20

responden mengakses platform melalui **telepon seluler**

Pengalaman Pelatihan Melalui Pertemuan Tatap Muka

Semua responden
menghadiri pertemuan
tatap muka.

16 / 27

Pengalaman Pelatihan Melalui Zoom

responden mengakses sesi zoom
melalui laptop / PC

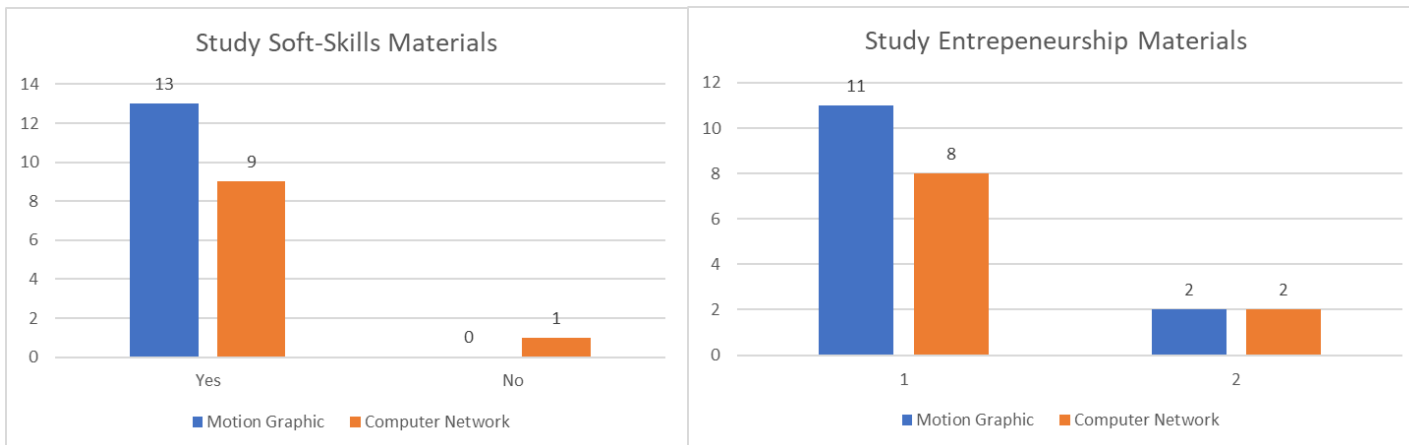
11 / 27

responden mengakses sesi zoom
melalui telepon seluler.

Pengalaman Mengikuti Pelatihan

Pengetahuan Materi Soft Skills dan Entrepreneurship

Distribusi Responden Menurut Status Pembelajaran Materi Tambahan



Alasan mempelajari materi soft skill

1. Meningkatkan skill & pengetahuan
2. Bermanfaat dalam melamar pekerjaan
3. Tidak ingin menysia-nyikan kesempatan

Alasan belajar materi entrepreneurship:

1. Berguna untuk usaha di masa depan
2. Menolong melihat kesempatan usaha

Alasan tidak mengakses materi:

1. Tidak tertarik
2. Tidak siap membuka usaha
3. Tidak sempat

▶ Pengalaman Mengikuti Pelatihan

Skill dan Kompetensi Unit

Responden dari program MG:

Terdapat beberapa unit kompetensi di dalam silabus yang tidak diujikan sehingga tidak terdaftar di sertifikat.

Responden dari program CN:

Unit kompetensi di silabus sesuai dengan kompetensi unit yang tampak di sertifikat.

Secara umum, semua responden dapat mengingat unit kompetensi yang ada di sertifikat.

Pengalaman Mengikuti Pelatihan

Dukungan ILO

Kebanyakan responden dari MG menerima langganan Adobe program dan pendampingan melalui WA grup, dan merasa dukungan tersebut bermanfaat.

Mayoritas responden menghadiri sesi Zoom tambahan dari Universitas Bina Nusantara dan mendapati sesi tersebut bermanfaat.

Namun, program Adobe tidak dieksplor secara penuh karena:

1. Spesifikasi computer yang kurang
2. Responden memilih tidak mempelajari program Adobe lebih mendalam
3. Keterbatasan sesi untuk mempelajari atau mempraktekkan program Adobe

▶ Pengalaman Mengikuti Pelatihan

Peran Instruktur

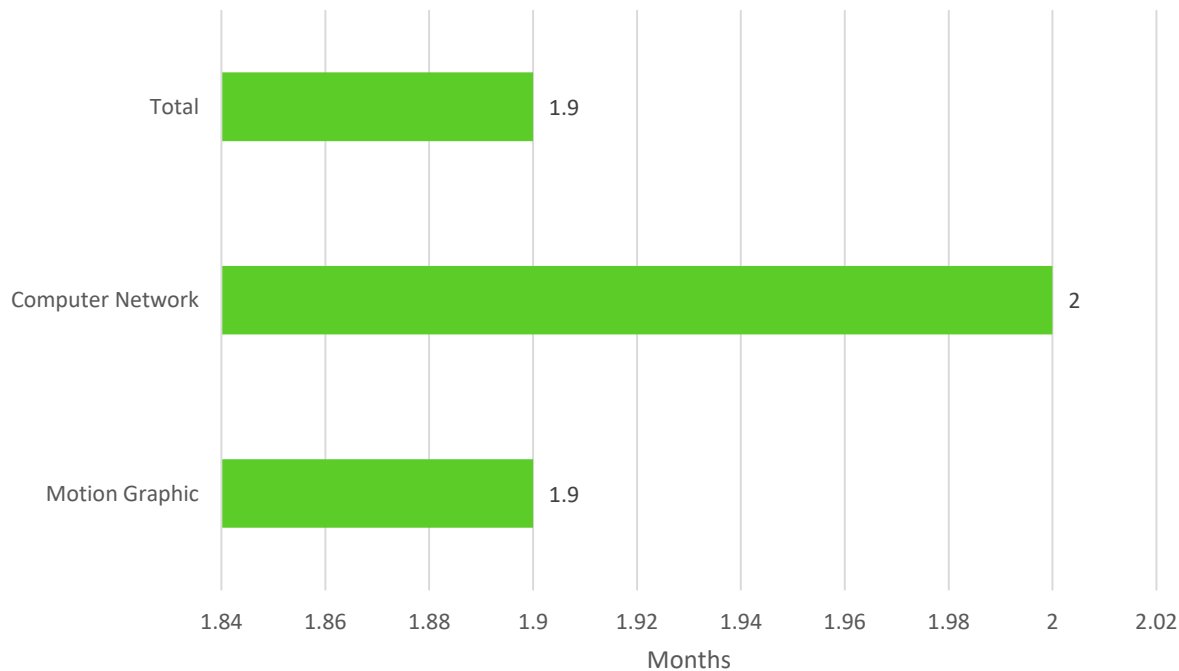
Peran Instruktur sangat vital dalam menolong dan mendorong peserta untuk berkembang.

Beberapa hal yang perlu ditingkatkan:

1. Penyampaian materi yang interaktif
2. Pembelajaran materi secara lebih mendalam
(mis: eksplorasi materi di e-learning, program Adobe, pengembangan proyek)

Pengalaman Bekerja

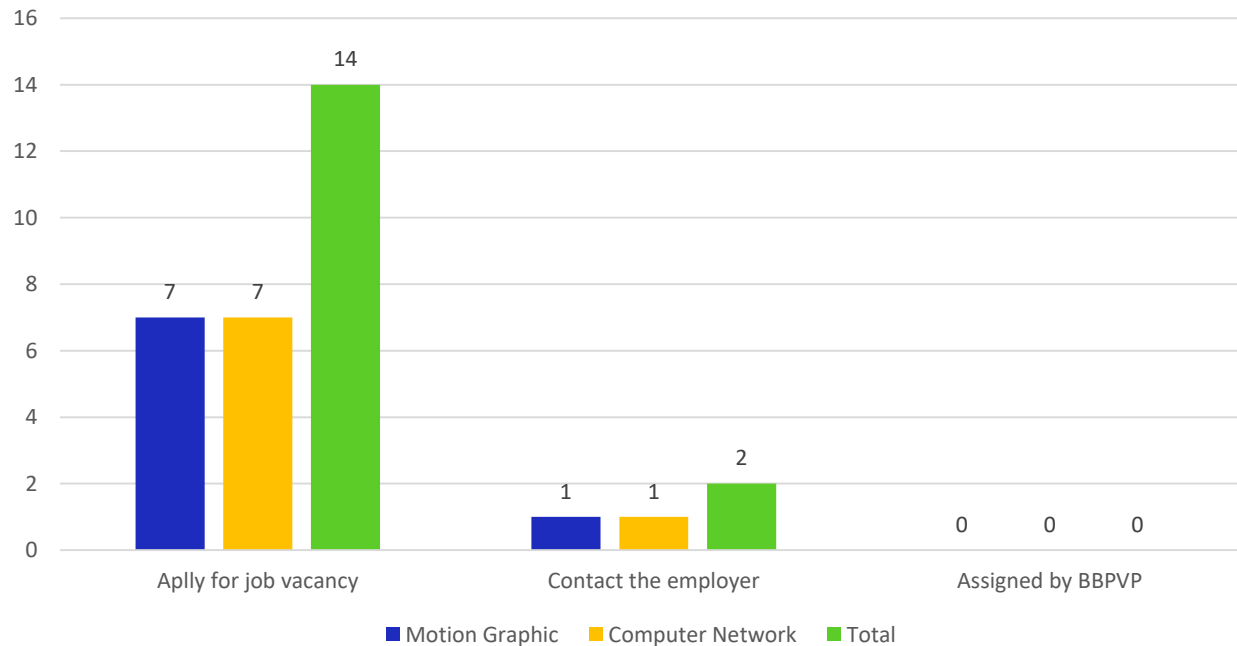
Durasi lama mencari pekerjaan



Rerata durasi mencari pekerjaan adalah 1-2 bulan setelah lulus dari BBPVP, sedikit lebih rendah dari rerata umum durasi mencari pekerjaan di Indonesia yaitu 2.8 bulan (Safitri & Afiatno, 2020).

Pengalaman Bekerja

Metode mencari pekerjaan



Metode yang paling banyak ditempuh:
Melamar iklan pekerjaan

Informasi lowongan pekerjaan didapat
dari iklan umum, bukan dari BBPVP
Bekasi.

Pengalaman Bekerja

Sertifikasi

Sertifikasi berperan penting dalam mendapatkan pekerjaan.

Kebanyakan responden dapat mengingat dan mengakui unit kompetensi yang ada di sertifikat mereka.

Namun, sertifikat dari BBPVP dan / atau BNSP tidak cukup karena hambatan di pasar kerja.

01

Banyak lowongan kerja yang mengutamakan kualifikasi level universitas, khususnya lulusan jaringan computer.

02

Banyak lowongan pekerjaan yang mengharuskan pengalaman kerja tertentu (portfolio), khususnya jurusan motion graphic.

03

Halangan karena jender. Pekerjaan di bidang jaringan komputer mengutamakan pria.



Saya tidak menyertakan sertifikat jaringan komputer dari BBPVP Bekasi karena pekerjaan yang terkait jaringan komputer lebih banyak mencari orang lulusan universitas. Sementara, bagi saya yang hanya memiliki ijazah SMK, lebih banyak tersedia lowongan pekerjaan untuk menjadi operator dan quality control di pabrik.”

[A, 18 tahun]

Pengalaman Bekerja

Sertifikasi

**Sertifikat tambahan
menolong responden
mendapatkan
pekerjaan**

“Saya ikut pelatihan jaringan komputer di Lembaga pelatihan swasta setelah ikut BBPVP Bekasi. Tambahan sertifikat tersebut ternyata memudahkan saya mendapatkan pekerjaan saat ini sebagai IT Help Desk.

[D, 18 tahun]

“Setelah lulus dari BBPVP Bekasi, saya melamar ke beberapa perusahaan animasi, tetapi ditolak karena belum memiliki portofolio yang baik. Selanjutnya ikut pelatihan animasi kembali untuk memperdalam seputar animasi dan membuat portofolio. Setelah itu, mendapatkan tawaran kerja oleh salah satu instruktur di tempat pelatihan kedua untuk menjadi 3D modeller yang menjadi pekerjaan saat ini”

[G, 22 tahun]

Pengalaman Pekerjaan

Status kerja setelah pelatihan	Status kerja sebelum pelatihan		
	Bekerja	Tidak Bekerja	Total
Bekerja	5	3	8
Tidak bekerja	2	4	6
Total	7	7	14

Sebelum dan sesudah pelatihan bekerja: 5

Sebelum dan sesudah pelatihan tidak bekerja: 4

Sebelum pelatihan bekerja, sesudah pelatihan tidak bekerja: 2

Sebelum pelatihan tidak bekerja, sesudah pelatihan bekerja: 3

Status kerja setelah pelatihan	Status kerja sebelum pelatihan		
	Bekerja	Tidak Bekerja	Total
Bekerja	2	5	7
Not working	1	4	6
Total	3	10	13

Sebelum dan sesudah pelatihan bekerja: 2

Sebelum dan sesudah pelatihan tidak bekerja: 4

Sebelum pelatihan bekerja, sesudah pelatihan tidak bekerja: 1

Sebelum pelatihan tidak bekerja, sesudah pelatihan bekerja: 5

Pengalaman Pekerjaan

Status kerja setelah pelatihan	Status kerja sebelum pelatihan		
	Bekerja	Tidak Bekerja	Total
Bekerja	5	3	8
Tidak bekerja	2	4	6
Total	7	7	14

Sebelum dan sesudah pelatihan bekerja: 5

Sebelum dan sesudah pelatihan tidak bekerja: 4

Sebelum pelatihan bekerja, sesudah pelatihan tidak bekerja: 2

Sebelum pelatihan tidak bekerja, sesudah pelatihan bekerja: 3

Status kerja setelah pelatihan	Status kerja sebelum pelatihan		
	Bekerja	Tidak Bekerja	Total
Bekerja	2	5	7
Not working	1	4	6
Total	3	10	13

Sebelum dan sesudah pelatihan bekerja: 2

Sebelum dan sesudah pelatihan tidak bekerja: 4

Sebelum pelatihan bekerja, sesudah pelatihan tidak bekerja: 1

Sebelum pelatihan tidak bekerja, sesudah pelatihan bekerja: 5

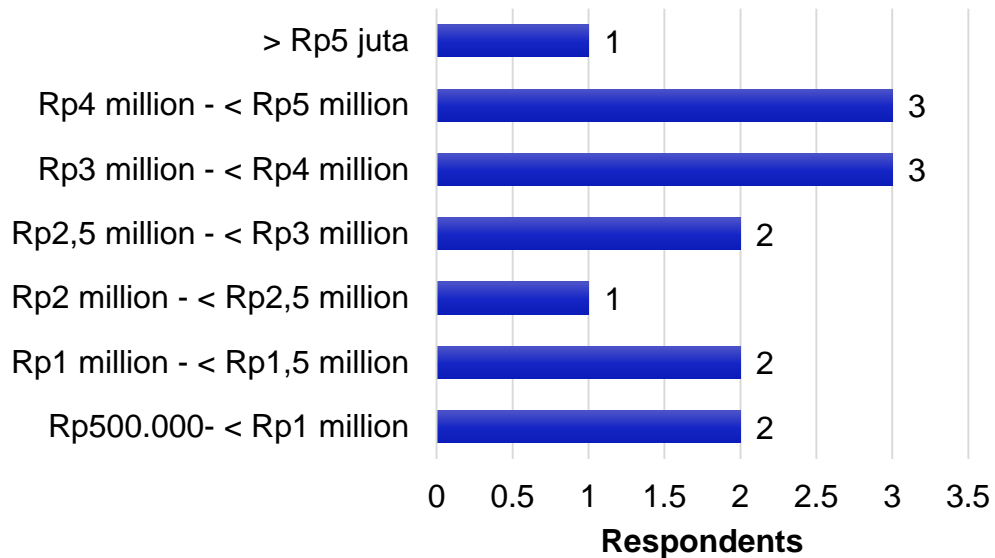
Pengalaman Bekerja

**Dari 15
responden
yang bekerja:**

- 8 responden bekerja sesuai dengan skil yang dipelajari
- 7 responden bekerja tidak sesuai dengan skil yang dipelajari
- 12 responden bekerja untuk orang lain, 1 responden berusaha sendiri, 2 orang memiliki pekerjaan ganda

Pengalaman Bekerja

Pendapatan



Dari 15 responden yang bekerja:

- 1 responden dengan pendapatan tertinggi bekerja ganda bekerja sebagai operator produksi dan pembuat akuarium. Pekerjaan tersebut tidak sejalan dengan skil yang dipelajari.
- Responden dengan pendapatan terendah <Rp.500.000 per bulan memiliki pekerjaan sesuai dengan skil yang dipelajari
- Respondent yang memiliki pekerjaan sesuai dengan skil memiliki pendapatan beragam.
- Kesesuaian pekerjaan dan keterampilan tidak menjamin pendapatan tinggi.

Pengalaman Bekerja

Responden tidak bekerja

**12 responden
tidak bekerja,
karena:**

- 01 Belum menemukan pekerjaan yang sesuai
- 02 Gagal dalam proses rekrutmen
- 03 Sertifikat mereka tidak diakui oleh pemberi kerja
- 04 Kurang memiliki keterampilan sebagaimana yang diminta industry
- 05 Dirumahkan karena pandemi COVID-19

Rekomendasi

01

Pelatihan *e-training* untuk kedua program

harus diuji coba di lebih banyak kelas dan peserta, agar bisa mendapat informasi lebih banyak tentang efektivitas pelatihan dan hasilnya.

02

Studi pelacakan lulusan program pelatihan

Sebaiknya dilakukan tidak kurang dari dua bulan sejak kelulusan. Hal ini berguna untuk memberi kesempatan bagi lulusan untuk mencari pekerjaan dan memahami proses dalam mencari kerja.

03

Komitmen untuk mengacu penuh pada silabus

khususnya dalam proses pendaftaran harus diperkuat. Artinya, manajemen BBPVP harus menginformasikan instruktur dan pewawancara yang terlibat mengenai syarat dan ketentuan penting seperti spesifikasi khusus gawai yang digunakan.

04

Komitmen untuk mengacu penuh pada silabus

dalam proses pengajaran juga harus diperkuat. Hasil studi menunjukkan bahwa industri mengharapkan para pencari kerja, termasuk lulusan BBPVP Bekasi, memiliki pengalaman dan portfolio minimum sebagai bekal memasuki pasar kerja. Silabus pelatihan dirancang untuk memenuhi harapan tersebut, dimana peserta harus mengembangkan proyek sepanjang program dan menghasilkan keluaran proyek di akhir masa pelatihan. Jika dilakukan, proyek tersebut dapat dimasukkan dalam portfolio lulusan.

05

Instruktur harus didorong untuk

- a. menciptakan komunikasi yang lebih interaktif ,
- b. mengeksplorasi materi ajar dengan lebih mendalam dan detail sebagaimana yang ada di silabus (mis: mengoptimalkan pembelajaran melalui self-learning platform, membahas program Adobe lebih dalam), dan,
- c. mendedikasikan waktu lebih banyak untuk mengikuti silabus sehingga peserta pelatihan dapat menghasilkan suatu proyek di akhir pelatihan.

06

Kapasitas instruktur harus terus dikembangkan

secara berkelanjutan, bukan hanya melalui Diklat, namun juga melalui praktikum dan kegiatan pemagangan dengan industri.

07

Perlu dilakukan studi lanjutan yang berfokus pada instruktur

Untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai perspektif instruktur dan bentuk dukungan apa yang dibutuhkan instruktur dalam merancang dan menyampaikan pelatihan keterampilan digital dan program pelatihan bauran.

08

Kemnaker perlu mempertimbangkan opsi meningkatkan (*upgrade*) platform *e-training*,

sehingga peserta pelatihan tidak memiliki kesulitan dalam mengaksesnya.

09

E-training platform yang di-upgrade,

Harus mengakomodasi komunikasi yang lebih interaktif dan aktif antara instruktur dan peserta; serta bagaimana interaksi tersebut dinilai dan diperhitungkan sebagai bagian proses belajar.

10

Untuk meningkatkan relevansi program pelatihan

di BBPVP Bekasi, industry harus terlibat sepanjang proses pengembangan materi dan penyampaian program pelatihan.

11

Untuk meningkatkan keberkerjaan lulusan,

penyedia pelatihan harus memberikan lebih banyak informasi tentang lowongan pekerjaan dan/atau kesempatan pemagangan untuk menghubungkan lulusan dengan pasar kerja lebih efektif. BPVP Bekasi bisa meningkatkan kolaborasi dengan industry dan institusi relevan lainnya.