

PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN PELAKSANAAN PEKERJAAN *LANDSCAPE* DI PT SUMMARECON AGUNG TBK

THE DEVELOPMENT OF EDUCATION AND TRAINING MEDIA OF LANDSCAPE JOB IMPLEMENTATION IN PT SUMMARECON AGUNG TBK

Oleh: Fitri Miandari, FT Universitas Negeri Yogyakarta, e-mail: fitri.miandari@gmail.com

Dosen Pembimbing: Retna Hidayah, S.T., M.T., Ph.D.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pendidikan dan pelatihan bagi karyawan di bidang *landscape* mata diklat metode pelaksanaan *landscape* Departemen *Project Real Estate (Housing)* PT. Summarecon Agung, Tbk. Hasil penelitian pengembangan secara keseluruhan: (1) pada tahap *define* setelah dilakukan analisis standar kompetensi *job level* didapatkan 2 Kompetensi pokok bahasan, 7 kompetensi dasar dan 10 bahasan materi, tahap *design* dilakukan penyajian materi ke dalam modul dengan format tujuan, pendahuluan, materi dan soal latihan, tahap *develop* dilakukan perbaikan terhadap masukan dari ahli media dan materi (2) Penilaian kelayakan ahli media 3,03% dalam kategori “Layak”. (3) Penilaian kelayakan ahli materi 3,9% dalam kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci: media pendidikan dan pelatihan, pekerjaan *landscape*

Abstract

This development aimed to develop education and training media in the form of Landscape Job Implementation Module in PT Summarecon Agung Tbk. The results of developing are known that: (1) In the define produced two subject modules, seven basic competencies, and ten subject, in the design material from define is presented into the module in the form of objective, introduction, and exercise. In the develop, the material is repaired based on suggestions from media and material expert.(2) properness of Landscape Job Implementation Module based on media experts validation is 3,03 including “proper” criteria to be used as education and training media. (3) while properness of module based on material experts validation is 3,9 including “very proper” criteria to be used as education and training media.

Keywords: education and training media, landscape job

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia mempunyai peranan penting dimana sumber daya manusia adalah potensi yang merupakan aset dan berfungsi sebagai modal di dalam perusahaan yang dapat diwujudkan menjadi potensi yang nyata secara fisik dalam mewujudkan eksistensi perusahaan. Pada setiap perusahaan faktor tenaga kerja manusia merupakan bagian yang penting dalam pencapaian tujuan perusahaan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk

masyarakat. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu serta penerapan sistem pengelolaan yang baik, maka perlu dilakukan perencanaan, pengadaan, pemeliharaan, pembinaan atau pelatihan, pengembangan pemuasan dan pemanfaatan sebaik-baiknya.

Menurut Peraturan Menteri Ketenagakerjaan No.2 tahun 2016 tentang Sistem Standarisasi Kompetensi Kerja Nasional bab 1 pasal 1, disebutkan bahwa pelatihan kerja adalah keseluruhan kegiatan untuk memberi, memperoleh, meningkatkan, serta mengembangkan kompetensi kerja, produktivitas, disiplin, sikap, dan etos kerja pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu sesuai dengan jenjang dan kualifikasi jabatan atau pekerjaan. Dalam hal ini perusahaan berkewajiban untuk

meningkatkan kinerja karyawannya melalui pelatihan.

PT. Summarecon Agung, Tbk sebagai salah satu perusahaan *Developer Real Estate* terbesar di Indonesia sejak tahun 1975. Kegiatan usaha yang dilakukan yaitu mengembangkan kawasan perumahan skala besar yang diintegrasikan dengan kawasan komersial serta fasilitas pendukung yang lengkap sehingga menjadi kota terpadu. Berdasarkan misi PT. Summarecon Agung, Tbk berkomitmen untuk mengembangkan kemampuan teknis karyawan melalui program pelatihan dan pengembangan karir. Program pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan merupakan modal awal untuk mendapatkan karyawan dengan kompetensi dan kecakapan dalam berbagai bidang.

Landscape adalah salah satu bidang yang dimiliki oleh PT. Summarecon Agung, Tbk sebagai perusahaan *Developer Real Estate*. *Landscape* merupakan suatu tempat atau wadah atau ruang rekonstruksi yang sengaja ditata untuk berbagai tujuan estetika. Pelaksanaan pekerjaan *landscape* merupakan salah satu sub bidang *landscape* yang harus dikuasai agar kawasan *landscape* tersaji sesuai dengan yang telah direncanakan.

Menurut Simond dan Starke dalam Pertiwi (2012:8) menyatakan bahwa tahapan pelaksanaan merupakan perwujudan atau kegiatan setelah selesainya tahap perancangan. Selanjutnya simond dan starke berpendapat bahwa pelaksanaan pekerjaan meliputi: pekerjaan penyerahan kontrak, pengawasan, sanksi pelanggaran, dan batas-batas pelaksanaan.

Pelatihan dapat dilaksanakan melalui *off the job training* maupun *on the job training* (Nawawi, 2016: 3). Menurut Peraturan Menteri Ketenagakerjaan dan Transportasi Pasal 7 Nomor 8 tahun 2014, Pelaksanaan Pelatihan Berbasis Kompetensi (PBK) merupakan interaksi antara tenaga pelatih dan peserta dengan menerapkan berbagai metode dan teknik pelatihan, serta pemanfaatan perangkat media pelatihan yang relevan untuk mencapai tujuan pelatihan. Sehingga dalam pelaksanaan pelatihan agar

tujuan tercapai diperlukan adanya tenaga pelatih, peserta, metode dan media pelatihan.

Selain selama pelaksanaan pelatihan perlu dipertimbangkan pula penggunaan media sebagai sarana belajar mandiri. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran dengan cakupan kompetensi yang luas dan mendasar juga dapat dipelajari secara individu oleh peserta pelatihan. Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan Tahun 2008 tentang Penulisan Modul bahwa modul merupakan media yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh pengguna. Dengan keberadaan modul input materi tidak hanya terjadi selama proses pelatihan tetapi juga di luar proses pelatihan sehingga pelaksanaan pelatihan menjadi lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan di atas serta keadaan di perusahaan, tuntutan pelatihan belum dapat direalisasikan dengan baik karena keterbatasan media pendidikan dan pelatihan berupa modul dimana belum banyak tersedia di Summarecon. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media diklat berupa modul yang dapat diaplikasikan pada sistem pendidikan dan pelatihan khususnya pelaksanaan pekerjaan *landscape* yang sistematis dan terstruktur untuk setiap job level.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu peningkatan kualitas dan kompetensi teknis sumber daya manusia di perusahaan dapat dilakukan melalui pelatihan. Pelatihan harus berdasarkan kompetensi dan diimplementasikan pada model pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan. PT Summarecon Agung belum mengimplementasikan pelatihan berbasis kompetensi kepada karyawan karena persyaratan pelatihan berupa media pendidikan dan pelatihan belum terpenuhi. Media pendidikan dan pelatihan perencanaan pekerjaan *landscape* berupa modul belum banyak tersedia dan masih sangat perlu untuk dikembangkan. Tujuan yang ingin dicapai setelah dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pendidikan dan pelatihan berupa Modul Pelaksanaan Pekerjaan

Landscape di Departemen Project Real Estate (Housing) PT Summarecon Agung Tbk.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang mengadaptasi dari model 4D (*Define, Design, Develop, Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pelatihan *job level* di PT. Summarecon Agung, Tbk.

Waktu dan Tempat Penelitian

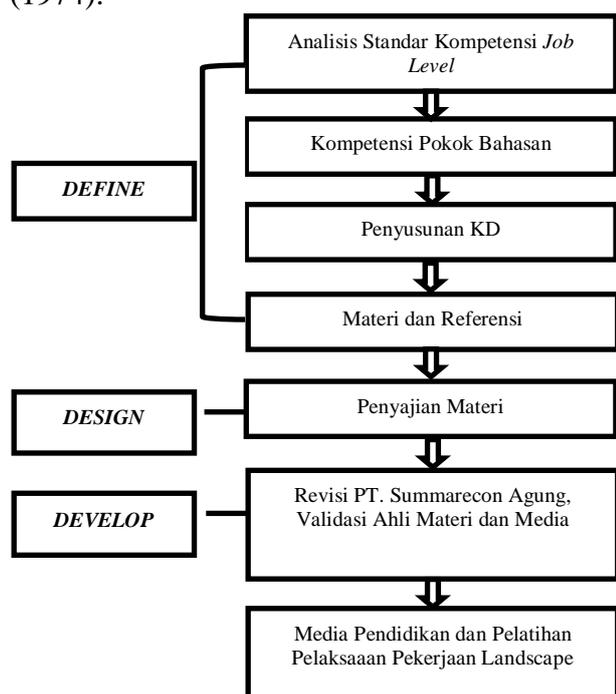
Penelitian pengembangan media pendidikan dan pelatihan berupa Modul Pelaksanaan Pekerjaan *Landscape* di PT. Summarecon Agung, Tbk dilaksanakan mulai April 2017 hingga Februari 2018.

Target/Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu validasi ahli materi dan ahli media.

Prosedur

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model 4D oleh Thiagarajan (1974).



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data pada penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* (FGD). FGD merupakan metode atau teknik pengumpulan data dimana sekelompok orang berdiskusi tentang suatu fokus masalah atau topik tertentu dipandu oleh seorang fasilitator atau moderator (Indrizal, 2014:76). Alat pengumpulan data dilakukan secara *direct* (survei lokasi dan diskusi terbimbing).

Data kuantitatif diperoleh dari instrumen berupa angket, yaitu alat pengumpulan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden (Margono, 2009: 167). Instrumen kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari ahli media dan ahli materi. Jenis skala yang digunakan dalam instrumen yaitu skala 4 alternatif jawaban.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek	Butir Pernyataan
1	Kesesuaian materi	1,2
2	Kelengkapan materi	3,4
3	Keakuratan dan kemuakhiran materi	5,6,7
4	Teknik penyajian materi	8,9,10,11
5	Pendukung penyajian	12,13,14
6	Kesesuaian evaluasi	15,16,17,18,19
7	Penggunaan istilah	20,21,22

Sumber: BSNP (2014) dengan modifikasi

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek	Butir Pernyataan
1	Ukuran	1,2,3
2	Desain cover buku	4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,
3	Tata letak isi buku	15,16,17,18,19,20
4	Tipografi isi modul	21,22,23,24,25
5	Teknik penyajian gambar	26,27,28,29
6	Komunikasi dan visual	30,31,32,33

Sumber: BSNP (2014) dengan modifikasi

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Susunan skala yang digunakan pada angket atau kuesioner berdasarkan skala likert (interval 1 sampai 4) akan dihitung jumlah skor yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kualitatif mengacu pada tabel berikut.

$$\begin{aligned} \text{Bentang} &= 3 \\ \text{Lebar bentang} &= \frac{3}{4} = 0,75 \end{aligned}$$

Tabel 3. Kategori kelayakan

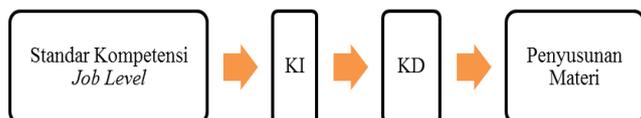
Rerata Skor	Keterangan
3,25-4	Sangat Layak
2,5-3,25	Layak
1,75-2,5	Kurang Layak
1-1,75	Tidak Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahap *Define*

Tahap *define* merupakan tahapan awal dalam pengembangan media metode 4D. Tahapan *define* memiliki alur sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Kerja *Define*

Pada tahap *define* menghasilkan 2 pokok bahasan yaitu Standar Pelaksanaan Pekerjaan *Landscape* (SOP) Penanaman Tanaman dan Perawatan dan Pengelolaan Tanaman, dengan masing-masing secara berurutan memiliki 5 dan 2 Kompetensi Dasar.

Tahap *Design*

Tahap *design* merupakan tahap perancangan dan penyusunan modul awal. Pada tahapan ini, penulis menuangkan materi dari tahapan sebelumnya (*define*) dalam modul sebagai bahan ajar pelatihan.

Materi disajikan dengan memperhatikan beberapa aspek, seperti: *layout*, format penulisan,

penyusunan bab, penulisan narasi, penyajian tabel dan gambar. Setiap komponen disajikan dengan mempertimbangkan aspek ketersampaian informasi dan kemudahan pemahaman.

Tahap *Develop*

Kegiatan dalam tahap ini adalah validasi atau penilaian kelayakan modul. penilaian dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya yaitu dosen. Sebelum dilakukan proses validasi oleh dosen, dilakukan validasi oleh pihak Summarecon sehingga terdapat saran-saran yang diberikan untuk memperbaiki materi media berupa modul yang telah disusun.

1. Validasi Summarecon

Tim ahli dari Summarecon bidang *landscape* yaitu Ibu Dwi Pujiningsih, Ibu Arthy Kusumawardhani dan Ibu Susi melakukan validasi terhadap modul diklat yang telah disusun. Validasi meliputi materi, uraian/narasi materi, gambar serta bahasa dan tata tulis. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk melihat kesesuaian materi modul dengan kebutuhan dan standar perusahaan.

Dalam tahapan ini, hasil validasi berupa saran/masukan dari PT. Summarecon Agung selaku pengguna modul berupa penambahan dan pengurangan materi pada pokok bahasan modul pertama, sedangkan pokok bahasan modul kedua berupa pengubahan kalimat menjadi lebih sederhana dan mudah dimengerti.

2. Validasi Ahli Media

Pengujian kelayakan media dilakukan oleh dosen jurusan PTSP FT UNY yaitu Bapak Dr. V. Lilik Hariyanto, M.Pd. Instrumen angket validasi media terdiri dari 7 aspek yaitu ukuran, desain cover, tata letak isi, tipografi isi modul, teknik penyajian gambar, komunikasi dan visual.

Skor hasil penilaian media sebesar 100 dari 33 butir pernyataan, sehingga skor rerata penilaian media sebesar 3,03 dan masuk kedalam kategori "Layak" dengan rentang skor rerata 2,5-3,25.

Dosen ahli media memberikan saran perbaikan modul berupa pengubahan ukuran logo pada sampul modul. Saran tersebut akan dipergunakan oleh peneliti untuk

menyempurnakan produk akhir media diklat berupa Modul Pelaksanaan Pekerjaan *Landscape*.

3. Validasi Ahli Materi

Pengujian kelayakan dilakukan oleh dosen PTSP FT UNY yaitu Bapak Drs. Sumarjo, H. Instrumen angket validasi materi terdiri dari 7 aspek yaitu kesesuaian materi, kelengkapan materi, keakuratan dan kemutakhiran materi, Teknik penyajian materi, pendukung penyajian, penggunaan bahasa dan penggunaan istilah.

Skor hasil penilaian media sebesar 86 dari 22 butir pernyataan, sehingga skor rerata penilaian media sebesar 3,9 dan masuk kedalam kategori "Sangat Layak" dengan rentang skor rerata 3,25-4.

Dosen ahli materi memberikan saran perbaikan modul berupa penambahan soal evaluasi pada setiap pokok bahasan modul. Saran tersebut akan dipergunakan oleh peneliti untuk menyempurnakan produk akhir media diklat berupa Modul Pelaksanaan Pekerjaan *Landscape*.

Kajian Produk Akhir

Penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan bertujuan untuk menghasilkan media pelatihan dan pendidikan interaktif dan mengetahui kelayakannya. Pengembangan media dilakukan dengan metode 4D yang setiap tahapannya telah dilaksanakan sesuai dengan uraian pada Pengembangan Produk Awal.

Berdasarkan aspek materi modul yang dikembangkan memenuhi aspek Kesesuaian materi, kelengkapan materi, keakuratan dan kemutakhiran materi, Teknik penyajian materi, pendukung penyajian, penggunaan bahasa dan penggunaan istilah. Secara umum, aspek-aspek tersebut berkaitan dengan penyajian materi dalam modul.

Sedangkan dalam aspek media, modul yang dikembangkan juga telah memenuhi aspek ukuran, desain cover, tata letak isi, tipografi isi modul, teknik penyajian gambar, komunikasi dan visual. Berdasarkan aspek tersebut, modul yang dikembangkan telah disajikan dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut. Sehingga modul yang dihasilkan menarik dan mudah digunakan.

Uraian di atas menunjukkan bahwa modul pendidikan dan pelatihan pelaksanaan pekerjaan *landscape* yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan produk yang diperlukan sebagai bahan ajar peserta pelatihan. Peserta pelatihan dapat menggunakan modul sebagai sumber belajar utama karena telah memenuhi aspek sebagai media maupun materi.

Tingkat kelayakan modul pendidikan dan pelatihan pelaksanaan pekerjaan *landscape* ditentukan oleh validasi oleh ahli media dan materi. Dari hasil validasi oleh ahli media, modul pendidikan dan pelatihan pelaksanaan pekerjaan *landscape* mendapatkan skor rerata 3,03 sehingga dapat diklasifikasikan pada kategori "Layak". Sementara validasi oleh ahli materi, modul mendapat skor rerata 3,9 sehingga dapat diklasifikasikan pada kategori "Sangat Layak".

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pendidikan dan pelatihan pelaksanaan pekerjaan *landscape* di PT. Summarecon Agung, Tbk telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan 4D Thiagaraja. Pada tahap define setelah dilakukan analisis Standar Kompetensi Job Level didapatkan 2 Kompetensi pokok bahasan, 7 kompetensi dasar dan 10 bahasan materi. Pada tahap design dilakukan penyajian materi ke dalam modul dengan format Tujuan, Pendahuluan, Materi dan Soal latihan. Pada tahap develop dilakukan perbaikan terhadap masukan dari ahli media berupa pengubahan ukuran dan warna font logo Summarecon dan UNY, dan masukan dari ahli media berupa penambahan soal-soal latihan.
2. Penilaian kelayakan berdasarkan penilaian ahli media 3,03% dalam kategori "Layak".
3. Penilaian kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi 3,9% dalam kategori "Sangat Layak".

Saran

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, peneliti dapat memberikan saran pemanfaatan produk sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pengembangan 4D dilaksanakan secara lengkap hingga tahap develop agar media dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta pelatihan.
2. Pelatihan dengan media yang telah dikembangkan sebagai sumber pokok sebaiknya dilaksanakan sesuai dengan acuan pelaksanaan yang telah disusun dalam media agar tujuan dan kompetensi peserta pelatihan dapat tercapai.
3. Media dipergunakan sesuai dengan tingkatan *job level* peserta pelatihan karena setiap modul telah disesuaikan dengan kompetensi tuntutan setiap *job level*.

DAFTAR PUSTAKA

- Indrizal, E. (2014). Diskusi Kelompok Terarah *Focus Group Discussion* (FGD) (Prinsip-Prinsip dan Langkah Pelaksanaan Lapangan). *Jurnal Antropologi*, 16, 75-82
- Kemenaker. (2016). *Peraturan Menteri Ketenagakerjaan RI Nomor 2, Tahun 2016, tentang Sistem Standarisasi Kompetensi Kerja Nasional*.
- Kemenakertrans. (2014). *Peraturan menteri Tenaga Kerja dan transmigrasi RI Pasal 7 Nomor 8, Tahun 2014, tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan berbasis kompetensi*.

Margono. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nawawi, A. (2016). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui OJT. *Jurnal Manajemen Pusklat Migas, Vol 06 No 2*.

Pertiwi, G. (2012). *Proses Pelaksanaan Pekerjaan Landscape pada Proyek Penataan Kawasan Sport Center Rumbai, Riau, di Nindya-TWW, Jo*. Skripsi, tidak diterbitkan, Institut Pertanian Bogor, Bogor.

Prasetya, I.G.A.S., Wirawan, I.M.A., Sindu, I.G.P. (2017). Pengembangan E-Modul pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model *Problem Based Learning* di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 14. 96-105.

Sugihartini, N. & Jayanta, N.L. (2017). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 14. 221-230

Sukoco., Arifin, Z., Sutiman., et al. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 22. 215-226.