

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil deskripsi dan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan Model Evaluasi Kirkpatrick, maka bisa disimpulkan untuk kedua level yaitu level 1 (*reaction*) dan level 2 (*learning*). Untuk level 1 dapat disimpulkan bahwa diperoleh hasil **40,31** dari 5 komponen yang diteliti yang terdiri dari Instruktur, Jadwal Pelatihan, Media Pelatihan, Materi Pelatihan dan Konsumsi. Dapat disimpulkan kembali bahwa secara keseluruhan tingkat reaksi atau kepuasan peserta pelatihan *The Organizational Zoo* yaitu "**Puas**".

Secara keseluruhan, hasil penelitian pada level 1 menunjukkan bahwa 4 dari 5 komponen yang diteliti mendapatkan respon yang positif dari peserta pelatihan. Hanya saja ada beberapa komponen yang perlu diperbaiki atau dievaluasi kembali yang dirasa masih kurang maksimal pada aspek Jadwal Pelatihan. Berikut adalah uraian kesimpulan mengenai hasil penelitian, yaitu :

1. Instruktur/Pelatih

Berdasarkan skor yang diperoleh didapatkan skor dengan rata-rata sebanyak 40, hampir semua peserta pelatihan menyatakan "**Puas**" dengan Instruktur/Pelatih. Data ini didukung dari adanya kemampuan instruktur dalam melibatkan peserta secara aktif memperoleh skor 41, penyampain materi dengan cara yang menarik dan kreatif oleh

instruktur memperoleh skor 40, penguasaan materi instruktur memperoleh skor 44, dan komunikasi antara instruktur dan peserta yang mudah dipahami memperoleh skor 35.

2. Jadwal Pelatihan

Berdasarkan skor yang diperoleh didapatkan skor dengan rata-rata sebanyak 31.5, sebagian besar peserta pelatihan menyatakan “**Cukup Puas**” dengan jadwal pelatihan yang dikelola oleh LenDiGlob. Data ini didukung dengan lamanya waktu pembelajaran sesuai dengan materi pelatihan memperoleh skor 32 dan tersedia waktu istirahat yang cukup memperoleh skor 31.

3. Media Pelatihan

Berdasarkan skor yang diperoleh didapatkan skor dengan rata-rata sebanyak 41.25, hampir semua peserta pelatihan menyatakan “**Puas**” dengan media yang digunakan selama proses kegiatan pelatihan berlangsung. Data ini didukung dengan kesesuaian penggunaan media yang digunakan dengan materi pelatihan memperoleh skor 43, penggunaan media dalam membantu pemahaman peserta memperoleh skor 42, media yang digunakan dapat menarik perhatian peserta mendapatkan skor 38, dan penggunaan media yang bervariasi mendapatkan skor 42.

4. Materi Pelatihan

Berdasarkan skor yang diperoleh didapatkan skor dengan rata-rata sebanyak 43.3, hampir semua peserta pelatihan menyatakan “**sangat puas**” dengan materi yang disajikan selama kegiatan pelatihan berlangsung. Data ini didukung dengan materi bermanfaat bagi peserta memperoleh skor 44, kesesuaian materi dengan topik pelatihan

memperoleh skor 41, dan kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan mendapatkan skor 45.

5. Konsumsi

Berdasarkan skor yang diperoleh didapatkan skor dengan rata-rata sebanyak 45.5, sebagian besar peserta pelatihan menyatakan “**Sangat Puas**” dengan konsumsi yang disajikan. Data ini didukung dengan ketersediaan konsumsi yang mencukupi bagi para peserta memperoleh skor 48 dan kualitas konsumsi yang disajikan pada para peserta memperoleh skor 43.

Sedangkan untuk level 2 yang berkaitan dengan hasil belajar peserta dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil *Pre-Test* ke *Post-Test* menunjukkan seluruh peserta dinyatakan lulus dengan kriteria skor minimal 60,0 dan mengalami peningkatan baik itu dari segi pengetahuan dan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Hal ini terbukti dengan rata-rata (*mean*) yang didapat pada hasil *Pre-Test* peserta mendapatkan nilai 50,6 dimana peserta masih baru dan belum mengenal dengan materi-materi pelatihan yang mereka pelajari. Selanjutnya setelah peserta selesai mengikuti kegiatan pelatihan, terjadi peningkatan nilai rata-rata (*mean*) yaitu 80,0 karena peserta telah memahami materi yang diberikan dan didukung dengan bantuan media yang mempermudah penyampaian pesan dan materi dari Instruktur.

Selanjutnya untuk hasil tes unjuk kerja yang dilakukan oleh peserta dalam bermain peran (*roleplay*), *Team 1* mendapatkan skor akhir paling rendah yaitu 4.5 dengan kategori baik, *Team 2* mendapatkan skor akhir tertinggi yaitu 6.25 dengan kategori

sangat baik, sedangkan untuk *Team 3* mendapatkan skor akhir 5,0 dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dalam melakukan evaluasi pelatihan *The Organizational Zoo* maka dapat diberi kesimpulan bahwa pelatihan dapat dilanjutkan dengan memperhatikan beberapa pertimbangan seperti komponen jadwal pelatihan yang menjadi bahan perbaikan untuk pelatihan kedepannya. Hal ini didasari karena adanya respon dari peserta yang dinyatakan cukup puas untuk komponen tersebut.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diberikan di atas, selanjutnya akan dijabarkan implikasi hasil penelitian terhadap *Lentera Digital Global*, sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa tingkat reaksi kepuasan dinilai puas oleh peserta pelatihan. Tetapi, terdapat adanya kekurangan pada komponen jadwal pelatihan. Hal ini menjadikan kegiatan selama pelatihan tidak sesuai dengan susunan jadwal atau acara kegiatan yang telah dibuat.
2. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan *The Organizational Zoo* meningkat dari segi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan. Sehingga hal ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan evaluasi perubahan hasil belajar pada peserta pelatihan yang ada.

3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi perbaikan ataupun kekurangan pada pelatihan *The Organizational Zoo* yang ada.
4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam pengambilan keputusan terhadap penyelenggaraan pelatihan *The Organizational Zoo*.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, penelitian ini memiliki beberapa rekomendasi untuk disampaikan kepada pihak penyelenggara pelatihan dalam hal ini adalah Lentera Digital Global sebagai tindak lanjut dan peningkatan kualitas pelatihan yang akan dilakukan di masa mendatang, yaitu :

1. Pada komponen “Instruktur/Pelatih” dengan nilai skor yaitu 40 (Puas).

Berkaitan dengan cara berkomunikasi instruktur kepada peserta pelatihan sebaiknya Instruktur menggunakan kosakata dan bahasa Indonesia yang lebih dominan dibandingkan dengan bahasa Melayu, agar peserta dapat lebih mudah memahami pesan dan informasi dengan bahasa Indonesia yang lebih familiar bagi peserta.

2. Pada komponen “Jadwal Pelatihan” dengan nilai skor 31.5 (Cukup Puas).

Sebaiknya pihak penyelenggara dalam hal ini mempertimbangkan kembali terkait susunan acara kegiatan pelatihan agar waktu pemberian materi-materi lebih proporsional sesuai dengan materi yang diberikan. Selain itu untuk ketersediaan waktu istirahat bagi peserta juga bisa diperhatikan

karena kebutuhan peserta seperti sholat dan makan peserta cukup penting berkaitan dengan kenyamanan peserta selama menjalankan pelatihan.

3. Pada komponen “Media Pelatihan” dengan nilai skor yaitu 41.25 (Puas).

Pelatihan dalam menggunakan media seperti penyajian *slide* presentasi sebaiknya pelatih tidak berbicara ataupun menjelaskan lagi dari apa yang sudah ada didalam sajian presentasi. Hal ini agar peserta dapat lebih fokus kepada *slide* presentasi yang diberikan dan tidak terbagi perhatiannya antara ucapan instruktur ataupun *slide* presentasi.

4. Pada komponen “Materi Pelatihan” dengan nilai skor yaitu 43,3 (Sangat Puas).

Pemberian materi ketika pelatihan berlangsung sebaiknya lebih memperhatikan porsi materi yang diberikan karena berkaitan dengan durasi pelatihan yang cukup padat sehingga semua materi bisa diterima oleh peserta.

5. Pada komponen “Konsumsi” dengan nilai skor yaitu 45,5 (Sangat Puas).

Berkaitan dengan konsumsi sebaiknya pada sesi *coffee break* disediakan jenis-jenis minuman yang bisa disesuaikan dengan keinginan peserta seperti banyaknya kadar gula atau susu. Lalu untuk makanan bisa diberikan penanda dari sajian apa saja yang dihidangkan.