



## Form Validasi Instrumen Penelitian

### FORM VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

#### EVALUASI PELATIHAN *THE ORGANIZATIONAL ZOO* DI PT. LENDIGLOB

Nama Validator : Dra. Suprayekti, M.Pd

Instansi : Universitas Negeri Jakarta (UNJ)

Waktu Validasi : Selasa, 30 Juli 2019

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah nilai untuk setiap butir hal mengenai validasi instrumen penelitian dibawah ini.
2. Pemberian nilai dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom : (Kurang = 1, Cukup = 2, Baik = 3, Sangat Baik = 4).
3. Apabila terdapat kekurangan atau pemberian masukan pada salah satu butir bisa dituliskan pada kolom catatan.

No.	Butir Penilaian	Rentang Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
<b>Bahasa</b>						
1.	Penggunaan bahasa dalam instrumen mudah dipahami oleh responden penelitian.				✓	
2.	Kesesuaian bahasa dalam instrumen sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓	

3.	Efektivitas penggunaan bahasa dalam instrumen				✓	
4.	Struktur kalimat instrumen untuk pemberian skor oleh responden				✓	
<b>Konstruksi</b>						
5.	Kesesuaian butir instrumen dengan kisi-kisi instrumen				✓	
6.	Butir instrumen yang disusun mewakili aspek yang akan diukur				✓	
7.	Kualitas pernyataan butir instrumen yang disusun			✓		
8.	Butir instrumen dapat menggambarkan respon yang diharapkan				✓	
<b>Materi</b>						
9.	Butir instrumen yang disusun sesuai dengan teori yang digunakan				✓	
10.	Kelengkapan materi pada butir kisi-kisi dan instrumen				✓	
11.	Kelayakan instrumen untuk digunakan				✓	

- **Saran dan Masukan**

Penggunaan instrumen disesuaikan dengan proses pelatihan.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah diberikan, maka instrumen penelitian

"Evaluasi Pelatihan *The Organizational Zoo* di PT. LenDiGlob":

- Dapat digunakan tanpa perbaikan. (Sudah dikonsultasikan 3 kali)
- Dapat digunakan dengan perbaikan.
- Tidak dapat digunakan.

Jakarta, 30 Juli 2019

Perita/Validator,



Dra. Suprayekti, M.Pd

NIP. 1960104 199003 2 001

## Surat Izin Penelitian Dari Lembaga



**PT. LENTERA DIGITAL GLOBAL**  
(Leadership, Entrepreneurship & Neurodigital)

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Celesta Viola  
Jabatan : HR Manager  
Perusahaan : PT. Lentera Digital Global

Menerangkan bahwa :

Nama : Alief Goeroeh Yulianto  
NIM : 1215151941  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Instansi : Universitas Negeri Jakarta

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka memenuhi tugas akhir (pengambilan data) di PT. Lentera Digital Global.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 8 Oktober 2019

HR Manager



Celesta Viola

## Kisi-Kisi Kuesioner Level 1

**“Evaluasi Pelatihan *The Organizational Zoo* Di PT. Lentera Digital Global  
(LenDiGlob)”**

Variabel	Komponen Reaksi	Indikator	No. Butir
Evaluasi level 1 (Reaction)	Instruktur/Pelatih	Melibatkan peserta secara aktif	1
		Menyampaikan materi dengan cara menarik dan kreatif	2
		Menguasai materi dengan baik	3
		Memiliki komunikasi yang dapat dipahami dengan baik dan benar	4
	Jadwal Pelatihan	Lama waktu pembelajaran sesuai dengan materi yang diberikan	5
		Tersedianya waktu istirahat yang cukup bagi peserta	6
	Media Pelatihan	Media yang digunakan sesuai dengan materi pelatihan	7
		Media yang digunakan dapat membantu peserta dalam memahami materi	8
		Media yang digunakan mampu menarik perhatian peserta	9
		Media yang digunakan bervariasi	10

		Materi yang diberikan bisa bermanfaat untuk peserta	11
	Materi Pelatihan	Materi yang diberikan sesuai dengan topik pelatihan	12
		Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pelatihan	13
		Konsumsi/Logistik	Konsumsi mencukupi bagi peserta pelatihan
		Makanan dan minuman yang disediakan memiliki kualitas yang baik.	15



### Kisi-Kisi Kuesioner Level 2

Variabel	Aspek	Ranah Kognitif	Teknik Penilaian	Jenis	Materi
Evaluasi level 2 ( <i>Learning</i> )	Pengetahuan	Mengetahui (C1)	Tes tertulis	Pilihan Ganda	<i>Introduction to The Organizational Zoo</i>
		Memahami (C2)	Tes tertulis	Pilihan Ganda	1. <i>DNA of Leadership</i> 2. <i>Conversations that Matter</i> 3. <i>Team Success</i>
		Mengaplikasikan (C3)	Tes kinerja	Tes simulasi ( <i>Roleplay</i> )	<i>Combining Metaphors to Enhance Effect and Performance</i>



## Kisi-Kisi Pretest Dan Posttest

“Evaluasi Pelatihan *The Organizational Zoo* Di PT. Lentera Digital Global  
(LenDiGlob)”

Variabel	Materi	Indikator	Ranah Kognitif		Jumlah
			C1	C2	
Evaluasi Level 2 (Learning)	<b>Introduction to The Organizational Zoo</b>	Peserta pelatihan dapat mengidentifikasi karakter <i>The Organizational Zoo</i> dengan baik.	6		6
	<b>DNA of Leadership</b>	Peserta pelatihan dapat mengklasifikasikan dan membandingkan karakter metamofa yang sesuai dengan kepemimpinan dengan benar.		3	3
	<b>Coversations that Matter</b>	Peserta dapat mengklasifikasikan dan membandingkan karakter metafora untuk berkomunikasi efektif dengan baik.		3	3

	<b>Team Success</b>	Peserta pelatihan dapat mengklasifikasikan dan membandingkan membedakan karakter metafora yang sesuai untuk kerjasama tim.		3	3
<b>TOTAL</b>					<b>15</b>



## Rubrik Kriteria

### “Evaluasi Pelatihan *The Organizational Zoo* di PT. Lentera Digital Global (LenDiGlob)”

No.	Komponen	Aspek	Skor dan Kriteria			
			Tidak Memuaskan (1)	Kurang Memuaskan (2)	Memuaskan (3)	Superior (4)
<b>PERSIAPAN (Kegiatan Awal)</b>						
1.	<b>Greetings</b>	Penyampaian salam pembuka di awal kegiatan oleh peserta	Penyampaian salam pembuka tidak dapat menarik perhatian para pendengar	Penyampaian salam pembuka kurang menarik perhatian para pendengar	Penyampaian salam pembuka dapat menarik perhatian sebagian para pendengar	Penyampaian salam pembuka dapat menarik perhatian seluruh para pendengar
<b>PENERAPAN (Kegiatan Inti)</b>						
1.	<b>Kesesuaian karakter</b>	Ketepatan atribut karakter yang diperankan peserta	Karakter metafora yang diperankan oleh peserta sama sekali tidak sesuai dengan atribut karakter	Karakter metafora yang diperankan oleh peserta kurang sesuai dengan atribut karakter	Karakter metafora yang diperankan oleh peserta cukup sesuai dengan atribut karakter	Karakter metafora yang diperankan oleh peserta sangat sesuai dengan atribut karakter
2.	<b>Role making</b>	Kemampuan merubah satu peran ke peran karakter lainnya.	Peserta tidak lancar dalam merubah karakter yang berbeda	Peserta kurang lancar dalam merubah karakter yang berbeda	Peserta cukup lancar dalam merubah karakter yang berbeda	Peserta sangat lancar dalam merubah karakter yang berbeda
3.	<b>Artikulasi</b>	Pengucapan dan volume suara peserta	Pengucapan kata tidak dapat dimengerti dan terdengar tidak jelas	Pengucapan kata kurang dapat dimengerti dan terdengar kurang jelas	Pengucapan kata dapat dimengerti dan terdengar cukup jelas	Pengucapan kata dapat dengan mudah dimengerti dan terdengar sangat jelas
4.	<b>Bahasa tubuh</b>	Gestur tubuh peserta dalam	Kontak mata dan ekspresi wajah peserta terlihat	Kontak mata dan ekspresi wajah	Kontak mata dan ekspresi wajah peserta terlihat cukup	Kontak mata dan ekspresi wajah peserta terlihat

		memerankan karakter	sangat kaku dalam berperan	peserta terlihat cukup kaku dalam berperan	santai dalam berperan	sangat santai dalam berperan
<b>5.</b>	<b>Interaksi</b>	Hubungan kerja sama antar peserta	Kerja sama antar peserta sama sekali tidak terjalin dengan baik	Kerja sama antar peserta kurang terjalin dengan baik	Kerja sama antar peserta cukup terjalin dengan baik	Kerja sama antar peserta terjalin dengan sangat baik
<b>PENUTUPAN (Kegiatan Akhir)</b>						
<b>1.</b>	<b>Kesimpulan</b>	Penyampaian hasil akhir di akhir kegiatan oleh peserta	Peserta tidak dapat merefleksikan pengalaman belajarnya dengan baik	Peserta kurang dapat merefleksikan pengalaman belajarnya dengan baik	Peserta dapat merefleksikan pengalaman belajarnya dengan cukup baik	Peserta dapat merefleksikan pengalaman belajarnya dengan sangat baik



### Rekapitulasi Hasil Data Kuesioner Level 1 (Reaksi)

No.	Nama	Pernyataan														
		Instruktur				Jadwal		Media				Materi			Konsumsi	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XII	XIV	XV
1.	Gita Rizqia	5	4	5	4	2	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4
2.	Ridwan Faiz	4	5	4	3	4	3	4	3	4	5	4	4	5	5	5
3.	Atya Kirana	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
4.	M. Reza Pahlevi	4	4	5	4	4	3	5	5	2	4	5	4	5	5	5
5.	Andri Prasetya	4	4	5	3	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4
6.	M. Hilman A.	3	4	4	4	3	2	4	4	4	5	5	5	4	4	4
7.	Marina Deviana	4	3	4	4	4	3	4	5	3	5	4	4	5	5	5
8.	Septian Aji P.	5	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	5	4
9.	Hanif Nur Zafar	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	3
10.	Claudia	4	4	4	4	2	2	3	4	3	4	4	4	5	5	4

Keterangan :

- Sangat Tidak Setuju = 1,
- Tidak Setuju = 2,
- Kurang Setuju = 3,
- Setuju = 4,
- Sangat Setuju = 5.

## Kuesioner Evaluasi Pelatihan *The Organizational Zoo*

### Di PT. Lentera Digital Global

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Saya Alief Goeroeh Yulianto mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian skripsi mengenai **Evaluasi Pelatihan *The Organizational Zoo* di PT. Lentera Digital Global**. Saya mohon kesediaan Anda untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Atas kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

#### Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Petunjuk pengisian :

1. Isilah terlebih dahulu identitas Anda pada kolom yang disediakan.
2. Kuesioner ini terdiri dari atas 15 pernyataan.
3. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom :

(Sangat Tidak Setuju = 1, Tidak Setuju = 2, Kurang Setuju = 3, Setuju = 4, dan Sangat Setuju = 5).

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
<b>Instruktur/Pelatih</b>						
1.	Instruktur melibatkan peserta secara aktif selama pelatihan berlangsung.					
2.	Instruktur menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan kreatif.					
3.	Instruktur menguasai materi pelatihan dengan baik.					
4.	Instruktur menggunakan bahasa yang mudah di mengerti oleh peserta.					
<b>Jadwal Pelatihan</b>						
5.	Lama waktu pembelajaran sesuai dengan materi yang diberikan					
6.	Tersedianya waktu istirahat yang cukup bagi peserta					
<b>Media Pelatihan</b>						
7.	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang diberikan kepada para peserta.					
8.	Media yang digunakan mendukung pemahaman materi untuk para peserta.					
9.	Media yang digunakan mampu menarik perhatian para peserta.					
10.	Media yang digunakan beraneka macam dalam mendukung proses pelatihan.					
<b>Materi Pelatihan</b>						

11.	Penyampaian materi bermanfaat untuk para peserta.					
12.	Materi yang diberikan sesuai dengan topik pelatihan.					
13.	Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pelatihan.					
<b>Konsumsi/Logistik</b>						
14.	Jumlah konsumsi yang disediakan mencukupi untuk para peserta.					
15.	Kualitas makanan dan minuman memiliki kualitas yang baik.					

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....



## Instrumen Pengumpulan Data *Pre-Test*

### PELATIHAN “*THE ORGANIZATIONAL ZOO*” DI LENTERA DIGITAL GLOBAL

#### Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Waktu : 30 Menit

#### Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda (X) pada pilihan jawaban yang sudah disiapkan dan yang sesuai dengan pendapat Anda.

1. Jumlah alphabetical list of zoo character profiles berjumlah...  
a. 24      b. 25      c. 26      d. 27
2. Dari sejumlah character profiles yang ada, terdapat 1 karakter yang termasuk kategori tumbuhan, yaitu...  
a. Jackal      b. Nematode      c. Vulture      d. Quercus Robur
3. Yang tidak termasuk ciri-ciri dari karakter Sloth adalah...  
a. Minimalist      b. Submissive      c. Slow      d. Selfish

4. Karakteristik hewan yang memiliki atribut powerful dan strong terletak pada karakter...

- a. Lion      b. Eangle      c. Kid      d. X-Breed

5. Triceratops, memiliki sejumlah atribut karakter tertentu, yaitu...

- a. Weary dan Strong  
b. Nostalgic dan Problematical  
c. Friendly dan Sincere  
d. Naive dan Playful

6. Karakter Whale dan Sloth memiliki kesamaan atribut negatif yang sama, yaitu....

- a. Lazy      b. Arrogant      c. Dangerous      d. Busy

7. Dalam hal kepemimpinan, karakter hewan seperti Lion bisa menjadi seorang pemimpin didalam sebuah perusahaan. Maka dari itu sifat yang sesuai adalah...

- a. Defeating a challenger, mempunyai aura superior dan kemampuan yang hebat  
b. Being a dominant gang member, lebih dominan diantara orang lainnya  
c. Being the main attraction, handal dalam menjadi pusat perhatian diantara orang-orang.  
d. Showing off their highly tuned skills, suka menunjukkan kemampuan yang dimilikinya

8. Dalam suatu lingkungan kerja, jika kita dihadapkan dengan situasi yang serius dalam suatu kegiatan project. Maka karakter hewan yang bisa menjadi *Team Leader* untuk berada dalam lingkungan kerja tersebut ialah...

- a. Eagle      b. Mouse      c. Gibbon      d. Feline

9. Dalam sebuah tim idealnya mempunyai satu orang pemimpin yang mampu mengkoordinasi seluruh anggota timnya. Tetapi, jika ada dua individu yang sama-sama mempunyai karakter *Strong* dan *Confident* maka karakter yang tidak boleh untuk berada dalam satu tim tersebut adalah...

- a. Eagle dan Vulture  
b. X-Breed dan Kid  
c. Hyena dan Lion  
d. Lion dan Eagle

10. Komunikasi merupakan salah satu kunci untuk menjaga hubungan pada setiap karyawan disuatu perusahaan, salah satu karakter yang bisa dimiliki oleh setiap orang ialah karakter...

- a. Jackal      b. Sloth      c. Dog      d. Yak

11. Seorang *freelancer* diminta untuk mengerjakan suatu *project* oleh *client*-nya. Untuk mendapatkan kepercayaan dari diri *client*, maka individu tersebut ketika berkomunikasi dengan *client*-nya harus mempunyai karakter seperti...

- a. Dog      b. Nematode      c. Bee      d. Owl

12. Ketika kita sedang berkomunikasi dengan lawan bicara kita, ada kalanya kita juga harus bisa menempatkan diri untuk menjadi seorang pendengar yang baik agar komunikasi tetap terjaga dengan baik. Karakter metafora yang mempunyai kecocokan atribut tersebut adalah...

- a. Zoo      b. X-Breed      c. Sloth      d. Dog

13. Urutkan karakter-karakter hewan yang sesuai dengan perusahaan yang sangat mengutamakan loyalitas, pekerja keras dan visioner dalam sebuah *teamwork* yang baik...

- a. Sloth → Feline → Owl  
b. Ant → Bee → Unicorn  
c. Zoo → Hyena → Quercus Robur  
d. Owl → Kid → Vulture

14. Dalam sebuah *team* dibutuhkan kerja sama dan sinergi yang baik antar anggotanya masing-masing, jika didalam *team* tersebut terdapat lebih dari satu anggota yang memiliki karakter *Two-faced*. Maka karakter yang tidak di rekomendasikan untuk berada pada satu lingkup seperti....

- a. Unicorn dan Yak  
b. Feline dan Whale

c. Chameleon dan Rattlesnake

d. Quercus Robur dan Vulture

15. Agar sebuah tim dalam kondisi yang baik dengan saling bekerja sama dan optimal dalam melakukan tugas dan pekerjaannya masing-masing, maka klasifikasi zoo characters yang ideal jika ditempatkan kedalam suatu *team project* yaitu...

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
Lion	Lion	Yak	Bee
Sloth	Gibbon	Unicorn	Owl
Nematode	Ant	Feline	Chameleon
Gibbon	Unicorn	Kid	Whale

## Instrument Pengumpulan Data *Post-test*

### PELATIHAN “*THE ORGANIZATIONAL ZOO*” DI LENTERA DIGITAL GLOBAL

(LENDIGLOB)

#### Identitas Responden

Nama :

Pekerjaan :

Waktu : 30 Menit

#### Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda (X) pada pilihan jawaban yang sudah disiapkan dan yang sesuai dengan pendapat Anda.

1. Karakteristik hewan yang memiliki atribut powerful dan strong terletak pada karakter...  
a. Lion      b. Eangle      c. Kid      d. X-Breed
2. Karakter Whale dan Sloth memiliki kesamaan atribut negatif yang sama, yaitu....  
a. Lazy      b. Arrogant      c. Dangerous      d. Busy

3. Dalam suatu lingkungan kerja, jika kita dihadapkan dengan situasi yang serius dalam suatu kegiatan project. Maka karakter hewan yang bisa menjadi *Team Leader* untuk berada dalam lingkungan kerja tersebut ialah...

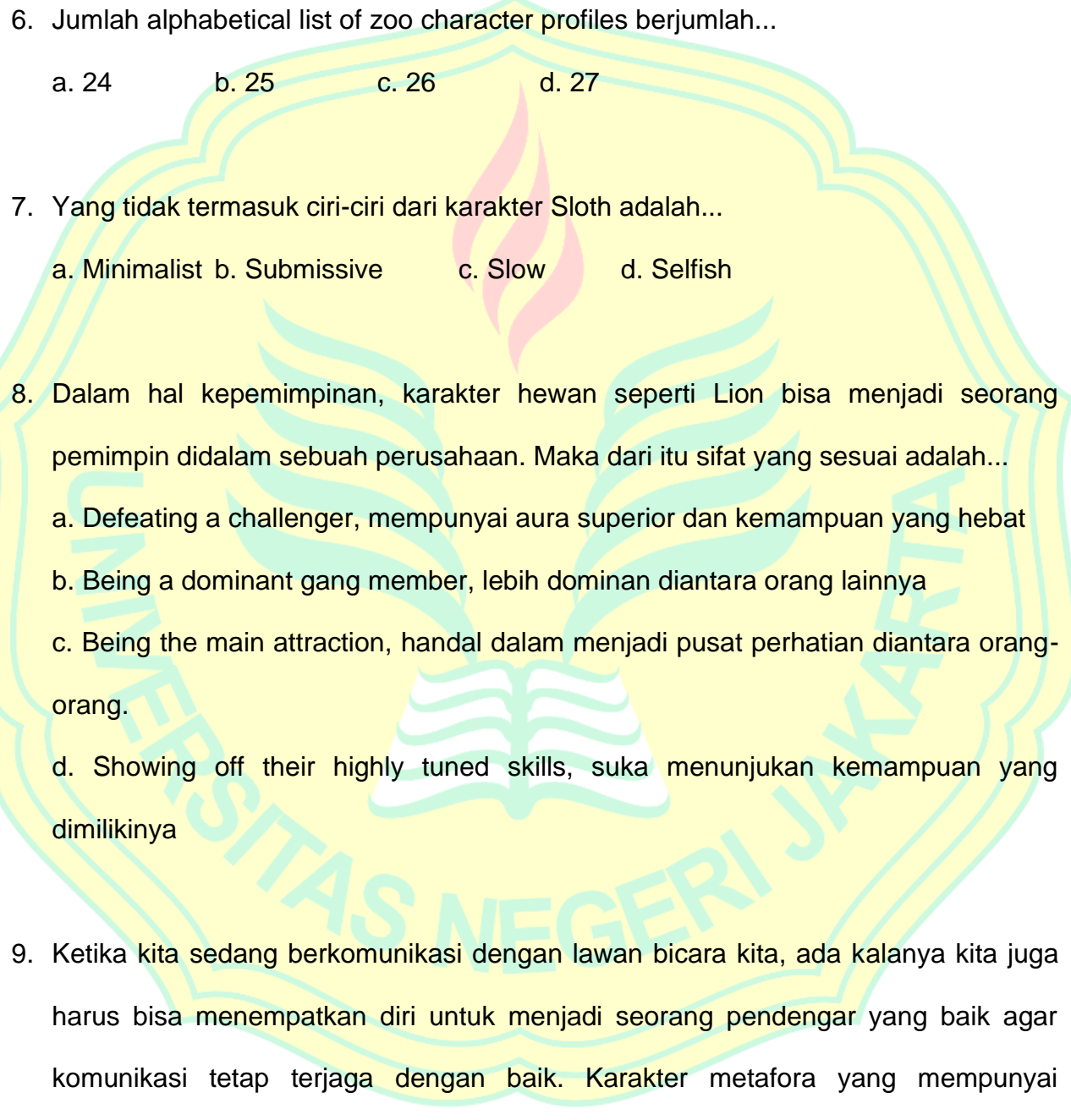
- a. Eagle    b. Mouse    c. Gibbon    d. Feline

4. Agar sebuah tim dalam kondisi yang baik dengan saling bekerja sama dan optimal dalam melakukan tugas dan pekerjaannya masing-masing, maka klasifikasi zoo characters yang ideal jika ditempatkan kedalam suatu *team project* yaitu...

A	B	C	D
Lion	Lion	Yak	Bee
Sloth	Gibbon	Unicorn	Owl
Nematode	Ant	Feline	Chameleon
Gibbon	Unicorn	Kid	Whale

5. Urutkan karakter-karakter hewan yang sesuai dengan perusahaan yang sangat mengutamakan loyalitas, pekerja keras dan visioner dalam sebuah *teamwork* yang baik...

- a. Sloth → Feline → Owl  
 b. Ant → Bee → Unicorn  
 c. Zoo → Hyena → Quercus Robur  
 d. Owl → Kid → Vulture

- 
6. Jumlah alphabetical list of zoo character profiles berjumlah...
- a. 24      b. 25      c. 26      d. 27
7. Yang tidak termasuk ciri-ciri dari karakter Sloth adalah...
- a. Minimalist   b. Submissive      c. Slow      d. Selfish
8. Dalam hal kepemimpinan, karakter hewan seperti Lion bisa menjadi seorang pemimpin didalam sebuah perusahaan. Maka dari itu sifat yang sesuai adalah...
- a. Defeating a challenger, mempunyai aura superior dan kemampuan yang hebat
- b. Being a dominant gang member, lebih dominan diantara orang lainnya
- c. Being the main attraction, handal dalam menjadi pusat perhatian diantara orang-orang.
- d. Showing off their highly tuned skills, suka menunjukkan kemampuan yang dimilikinya
9. Ketika kita sedang berkomunikasi dengan lawan bicara kita, ada kalanya kita juga harus bisa menempatkan diri untuk menjadi seorang pendengar yang baik agar komunikasi tetap terjaga dengan baik. Karakter metafora yang mempunyai kecocokan atribut tersebut adalah...
- a. Zoo      b. X-Breed      c. Sloth      d. Dog



10. Dari sejumlah character profiles yang ada, terdapat 1 karakter yang termasuk kategori tumbuhan, yaitu...

- a. Jackal    b. Nematode    c. Vulture    d. Quercus Robur

11. Dalam sebuah tim idealnya mempunyai satu orang pemimpin yang mampu mengkoordinasi seluruh anggota timnya. Tetapi, jika ada dua individu yang sama-sama mempunyai karakter *Strong* dan *Confident* maka karakter yang tidak boleh untuk berada dalam satu tim tersebut adalah...

- a. Eagle dan Vulture  
b. X-Breed dan Kid  
c. Hyena dan Lion  
d. Lion dan Eagle

12. Triceratops, memiliki sejumlah atribut karakter tertentu, yaitu...

- a. Weary dan Strong  
b. Nostalgic dan Problematical  
c. Friendly dan Sincere  
d. Naive dan Playful

13. Seorang *freelancer* diminta untuk mengerjakan suatu *project* oleh *client*-nya. Untuk mendapatkan kepercayaan dari diri *client*, maka individu tersebut ketika berkomunikasi dengan *client*-nya harus mempunyai karakter seperti...

- a. Dog      b. Nematode      c. Bee      d. Owl

14. Dalam sebuah *team* dibutuhkan kerja sama dan sinergi yang baik antar anggotanya masing-masing, jika didalam *team* tersebut terdapat lebih dari satu anggota yang memiliki karakter *Two-faced*. Maka karakter yang tidak di rekomendasikan untuk berada pada satu lingkup seperti....

- a. Unicorn dan Yak  
b. Feline dan Whale  
c. Chameleon dan Rattlesnake  
d. Quercus Robur dan Vulture

15. Komunikasi merupakan salah satu kunci untuk menjaga hubungan pada setiap karyawan disuatu perusahaan, salah satu karakter yang bisa dimiliki oleh setiap orang ialah karakter...

- a. Jackal      b. Sloth      c. Dog      d. Yak

## Tes Unjuk Kinerja Bermain Peran (*Roleplay*)

### “Evaluasi Pelatihan *The Organizational Zoo* di PT. LenDiGlob”

Nama/Grup :

Tanggal :

Pengamat : MD Indera Tasripin

#### Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda *checklist* (√) pada salah satu pilihan dari skala penilaian 1, 2, 3, dan 4 sesuai dengan hasil pengamatan dan rubrik kriteria tes unjuk kerja yang telah disediakan. Apabila ada komentar khusus mengenai komponen yang diamati dapat diuraikan pada kotak komentar.

No.	Komponen	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Persiapan (Kegiatan Awal)</b>						
1.	<i>Greetings</i>					
<b>Penerapan (Kegiatan Inti)</b>						
1.	Kesesuaian Karakter					

2.	<i>Role Making</i>					
3.	Artikulasi					
4.	Bahasa Tubuh					
5.	Interaksi					
<b>Penutupan (Kegiatan Akhir)</b>						
1.	Kesimpulan					

Jakarta, 2019

Pengamat,

MD Indera Tasripin

## Hasil Kuesioner Level 1 Peserta

### KUESIONER EVALUASI PELATIHAN *THE ORGANIZATIONAL ZOO* DI PT. LENTERA DIGITAL GLOBAL (LENDIGLOB)

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Saya Alief Goeroeh Yulianto mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian skripsi mengenai *Evaluasi Pelatihan The Organizational Zoo di PT. Lentera Digital Global*. Saya mohon kesediaan Anda untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Atas kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

#### Identitas Responden

Nama : Andri Prasetya  
Pekerjaan : Training Manager

Petunjuk pengisian :

1. Isilah terlebih dahulu identitas Anda pada kolom yang disediakan.
2. Kuesioner ini terdiri dari atas 15 pernyataan.
3. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom :  
(Sangat Tidak Setuju = 1, Tidak Setuju = 2, Kurang Setuju = 3, Setuju = 4, dan Sangat Setuju = 5).

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
<b>Instruktur/Pelatih</b>						
1.	Instruktur melibatkan peserta secara aktif selama pelatihan berlangsung.				✓	
2.	Instruktur menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan kreatif.			✓		
3.	Instruktur menguasai materi pelatihan dengan baik.				✓	
4.	Instruktur menggunakan bahasa yang mudah di mengerti oleh peserta.			✓		
<b>Jadwal Pelatihan</b>						
5.	Lama waktu pembelajaran sesuai dengan materi yang diberikan			✓		
6.	Tersedianya waktu istirahat yang cukup bagi peserta		✓			
<b>Media Pelatihan</b>						

7.	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang diberikan kepada para peserta.					✓
8.	Media yang digunakan mendukung pemahaman materi untuk para peserta.					✓
9.	Media yang digunakan mampu menarik perhatian para peserta.				✓	
10.	Media yang digunakan beraneka macam dalam mendukung proses pelatihan.				✓	
<b>Materi Pelatihan</b>						
11.	Penyampaian materi bermanfaat untuk para peserta.				✓	
12.	Materi yang diberikan sesuai dengan topik pelatihan.				✓	
13.	Materi yang diberikan sesuai dengan tujuan					✓

	pelatihan.					
<b>Konsumsi/Logistik</b>						
14.	Jumlah konsumsi yang disediakan mencukupi untuk para peserta.					✓
15.	Kualitas makanan dan minuman memiliki kualitas yang baik.					✓

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## Hasil Data *Pre-Test* Peserta

### INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA *PRE-TEST*

#### PELATIHAN “*THE ORGANIZATIONAL ZOO*” DI LENTERA DIGITAL GLOBAL (LENDIGLOB)

##### Identitas Responden

Nama : Marina Deviana

Pekerjaan : HR Manager

Waktu : 30 Menit

##### Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda (X) pada pilihan jawaban yang sudah disiapkan dan yang sesuai dengan pendapat Anda.

1. Jumlah alphabetical list of zoo character profiles berjumlah...

- a. 24      b. 25       26      d. 27

2. Dari sejumlah character profiles yang ada, terdapat 1 karakter yang termasuk kategori tumbuhan, yaitu...

- a. Jackal      b. Nematode      c. Vulture       Quercus Robur

3. Yang tidak termasuk ciri-ciri dari karakter Sloth adalah...

- a. Minimalist      b. Submissive      c. Slow       Selfish

4. Karakteristik hewan yang memiliki atribut powerful dan strong terletak pada karakter...

- a. Lion      b. Eagle      c. Kid      d. X-Breed

5. Triceratops, memiliki sejumlah atribut karakter tertentu, yaitu...

- a. Weary dan Strong  
b. Nostalgic dan Problematical  
c. Friendly dan Sincere  
 d. Naive dan Playful

6. Karakter Whale dan Sloth memiliki kesamaan atribut negatif yang sama, yaitu....

- a. Lazy      b. Arrogant      c. Dangerous      d. Busy

7. Dalam hal kepemimpinan, karakter hewan seperti Lion bisa menjadi seorang pemimpin didalam sebuah perusahaan. Maka dari itu sifat yang sesuai adalah...

- a. Defeating a challenger, mempunyai aura superior dan kemampuan yang hebat  
b. Being a dominant gang member, lebih dominan diantara orang lainnya  
 c. Being the main attraction, handal dalam menjadi pusat perhatian diantara orang-orang.

d. Showing off their highly tuned skills, suka menunjukkan kemampuan yang dimilikinya

8. Dalam suatu lingkungan kerja, jika kita dihadapkan dengan situasi yang serius dalam suatu kegiatan project. Maka karakter hewan yang bisa menjadi *Team Leader* untuk berada dalam lingkungan kerja tersebut ialah...

- a. Eagle    b. Mouse    c. Gibbon    d. Feline

9. Dalam sebuah tim idealnya mempunyai satu orang pemimpin yang mampu mengkoordinasi seluruh anggota timnya. Tetapi, jika ada dua individu yang sama-sama mempunyai karakter *Strong* dan *Confident* maka karakter yang tidak boleh untuk berada dalam satu tim tersebut adalah...

- a. Eagle dan Vulture  
b. X-Breed dan Kid  
c. Hyena dan Lion  
 d. Lion dan Eagle

10. Komunikasi merupakan salah satu kunci untuk menjaga hubungan pada setiap karyawan disuatu perusahaan, salah satu karakter yang bisa dimiliki oleh setiap orang ialah karakter...

- a. Jackal    b. Sloth    c. Dog     d. Yak

11. Seorang *freelancer* diminta untuk mengerjakan suatu *project* oleh *client*-nya. Untuk mendapatkan kepercayaan dari diri *client*, maka individu tersebut ketika berkomunikasi dengan *client*-nya harus mempunyai karakter seperti...

- a. Dog      b. Nematode      c. Bee       Owl

12. Ketika kita sedang berkomunikasi dengan lawan bicara kita, ada kalanya kita juga harus bisa menempatkan diri untuk menjadi seorang pendengar yang baik agar komunikasi tetap terjaga dengan baik. Karakter metafora yang mempunyai kecocokan atribut tersebut adalah...

- a. Zoo       X-Breed      c. Sloth      d. Dog

13. Urutkan karakter-karakter hewan yang sesuai dengan perusahaan yang sangat mengutamakan loyalitas, pekerja keras dan visioner dalam sebuah *teamwork* yang baik...

- a. Sloth → Feline → Owl  
 Ant → Bee → Unicorn  
c. Zoo → Hyena → Quercus Robur  
d. Owl → Kid → Vulture

14. Dalam sebuah *team* dibutuhkan kerja sama dan sinergi yang baik antar anggotanya masing-masing, jika didalam *team* tersebut terdapat lebih dari satu anggota yang memiliki karakter *Two-faced*. Maka karakter yang tidak di rekomendasikan untuk berada pada satu lingkup seperti....
- a. Unicorn dan Yak
  - b. Feline dan Whale
  - c. Chameleon dan Rattlesnake
  - d. Quercus Robur dan Vulture

15. Agar sebuah tim dalam kondisi yang baik dengan saling bekerja sama dan optimal dalam melakukan tugas dan pekerjaannya masing-masing, maka klasifikasi zoo characters yang ideal jika ditempatkan kedalam suatu *team project* yaitu...

A	B	C	<del>D</del>
Lion	Lion	Yak	Bee
Sloth	Gibbon	Unicorn	Owl
Nematode	Ant	Feline	Chameleon
Gibbon	Unicorn	Kid	Whale

## Hasil Data *Post-Test* Peserta

### INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA *POST-TEST*

#### PELATIHAN "*THE ORGANIZATIONAL ZOO*" DI LENTERA DIGITAL GLOBAL (LENDIGLOB)

##### Identitas Responden

Nama : Marina Deviana  
Pekerjaan : HR Manager  
Waktu : 30 Menit

##### Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda (X) pada pilihan jawaban yang sudah disiapkan dan yang sesuai dengan pendapat Anda.

1. Karakteristik hewan yang memiliki atribut powerful dan strong terletak pada karakter...  
 a. Lion      b. Eagle      c. Kid      d. X-Breed
2. Karakter Whale dan Sloth memiliki kesamaan atribut negatif yang sama, yaitu...  
 a. Lazy      b. Arrogant      c. Dangerous      d. Busy
3. Dalam suatu lingkungan kerja, jika kita dihadapkan dengan situasi yang serius dalam suatu kegiatan project. Maka karakter hewan

yang bisa menjadi *Team Leader* untuk berada dalam lingkungan kerja tersebut ialah...

- a. Eagle    b. Mouse    c. Gibbon    d. Feline

4. Agar sebuah tim dalam kondisi yang baik dengan saling bekerja sama dan optimal dalam melakukan tugas dan pekerjaannya masing-masing, maka klasifikasi zoo characters yang ideal jika ditempatkan kedalam suatu *team project* yaitu...

A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
Lion	Lion	Yak	Bee
Sloth	Gibbon	Unicorn	Owl
Nematode	Ant	Feline	Chameleon
Gibbon	Unicorn	Kid	Whale

5. Urutkan karakter-karakter hewan yang sesuai dengan perusahaan yang sangat mengutamakan loyalitas, pekerja keras dan visioner dalam sebuah *teamwork* yang baik...
- a. Sloth → Feline → Owl
- b. Ant → Bee → Unicorn
- c. Zoo → Hyena → Quercus Robur
- d. Owl → Kid → Vulture

6. Jumlah alphabetical list of zoo character profiles berjumlah...

- a. 24      b. 25       26      d. 27

7. Yang tidak termasuk ciri-ciri dari karakter Sloth adalah...

- a. Minimalist   b. Submissive      c. Slow       Selfish

8. Dalam hal kepemimpinan, karakter hewan seperti Lion bisa menjadi seorang pemimpin didalam sebuah perusahaan. Maka dari itu sifat yang sesuai adalah...

- Defeating a challenger, mempunyai aura superior dan kemampuan yang hebat
- b. Being a dominant gang member, lebih dominan diantara orang lainnya
- c. Being the main attraction, handal dalam menjadi pusat perhatian diantara orang-orang.
- d. Showing off their highly tuned skills, suka menunjukkan kemampuan yang dimilikinya

9. Ketika kita sedang berkomunikasi dengan lawan bicara kita, ada kalanya kita juga harus bisa menempatkan diri untuk menjadi seorang pendengar yang baik agar komunikasi tetap terjaga dengan baik. Karakter metafora yang mempunyai kecocokan atribut tersebut adalah...



- Zoo      b. X-Breed      c. Sloth      d. Dog

10. Dari sejumlah character profiles yang ada, terdapat 1 karakter yang termasuk kategori tumbuhan, yaitu...

- a. Jackal      b. Nematode      c. Vulture       Quercus Robur

11. Dalam sebuah tim idealnya mempunyai satu orang pemimpin yang mampu mengkoordinasi seluruh anggota timnya. Tetapi, jika ada dua individu yang sama-sama mempunyai karakter *Strong* dan *Confident* maka karakter yang tidak boleh untuk berada dalam satu tim tersebut adalah...

- a. Eangle dan Velture  
b. X-Breed dan Kid  
c. Hyena dan Lion  
 Lion dan Eagle

12. Triceratops, memiliki sejumlah atribut karakter tertentu, yaitu...

- a. Weary dan Strong  
b. Nostalgic dan Problematical  
 Friendly dan Sincere  
d. Naive dan Playful

13. Seorang *freelancer* diminta untuk mengerjakan suatu *project* oleh *client*-nya. Untuk mendapatkan kepercayaan dari diri *client*, maka individu tersebut ketika berkomunikasi dengan *client*-nya harus mempunyai karakter seperti...

- a. Dog      b. Nematode      c. Bee       Owl

14. Dalam sebuah *team* dibutuhkan kerja sama dan sinergi yang baik antar anggotanya masing-masing, jika didalam *team* tersebut terdapat lebih dari satu anggota yang memiliki karakter *Two-faced*. Maka karakter yang tidak di rekomendasikan untuk berada pada satu lingkup seperti....

- a. Unicorn dan Yak  
b. Feline dan Whale  
 Chameleon dan Rattlesnake  
d. Quercus Robur dan Vulture

15. Komunikasi merupakan salah satu kunci untuk menjaga hubungan pada setiap karyawan disuatu perusahaan, salah satu karakter yang bisa dimiliki oleh setiap orang ialah karakter...

- Jackal      b. Sloth      c. Dog      d. Yak

## Hasil Tes Unjuk Kinerja Bermain Peran (*Roleplay*)

### Tes Unjuk Kinerja Bermain Peran (*Roleplay*)

#### “Evaluasi Pelatihan *The Organizational Zoo* di PT. LenDiGlob”

Nama/Grup : Team 1

Tanggal : 3/10 2019

Pengamat : MD Indera Tasripin

#### Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu pilihan dari skala penilaian 1, 2, 3, dan 4 sesuai dengan hasil pengamatan dan rubrik kriteria tes unjuk kerja yang telah disediakan. Apabila ada komentar khusus mengenai komponen yang diamati dapat diuraikan pada kotak komentar.

No.	Komponen	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Persiapan (Kegiatan Awal)</b>						
1.	<i>Greetings</i>			✓		
<b>Penerapan (Kegiatan Inti)</b>						

1.	Kesesuaian Karakter			✓		
2.	<i>Role Making</i>		✓			
3.	Artikulasi			✓		
4.	Bahasa Tubuh		✓			
5.	Interaksi		✓			
<b>Penutupan (Kegiatan Akhir)</b>						
1.	Kesimpulan			✓		

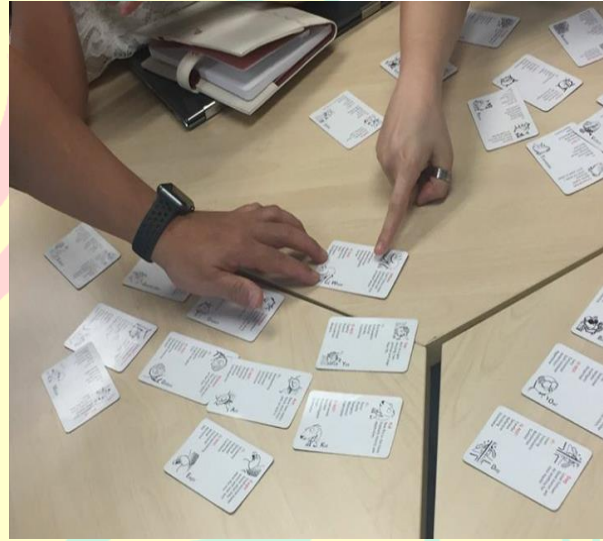
Jakarta, 3 September 2019

Pengamat,



MD Indera Tasripin

## Dokumentasi





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Alief Goeroeh Yulianto lahir di Jakarta pada tanggal 28 Maret 1997. Anak tunggal dari pasangan Bapak Yulianto dan Ibu Tuti Alawiyah. Kini berdomisili di Ciganjur, Jagakarsa. Anak dengan dengan nama panggilan “Alip” ini, menempuh pendidikan formal pertamanya di SD Negeri Cipedak 03 Pagi yang berada di Cipedak, Jagakarsa dan lulus pada tahun 2009. Setelah lulus dari pendidikan dasar, ia melanjutkan pendidikannya ke SMP Negeri 131 Jakarta dan lulus pada tahun 2012. Selanjutnya ia meneruskan pendidikannya ke SMA Negeri 49 Jakarta dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, ia meneruskan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi dan diterima di Program Studi Teknologi Pendidikan (S1) Universitas Negeri Jakarta.

Pengalaman yang pernah dimiliki olehnya baik sebelum atau selama kuliah, yaitu magang Praktek Keterampilan Mengajar (PKM) di Badan Pusat Statistik (BPS) Lenteng Agung sebagai asisten widyaiswara. Dan magang di Barkah Indah Office sebagai admin.