

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di tingkat SMK adalah pendidikan yang kontekstual. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terkait dengan kebutuhan keterampilan sesuai dengan situasi dunia nyata dibidangnya. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan kejuruan yaitu membekali pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik agar siap untuk memasuki dunia kerja dan sekaligus menciptakan tenaga kerja terampil yang dibutuhkan oleh dunia kerja (Khurniawan, 2016 : 54).

Menurut Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Kemdikbudristekdikti tahun 2021, tiga bidang keahlian yang mendominasi lulusan dan angkatan kerja SMK yaitu Teknologi dan Rekayasa, Bisnis dan Manajemen, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Puslitjak, 2021:3). Berikut adalah tabel yang berisi data lulusan SMK Tahun 2019 per bidang keahlian.

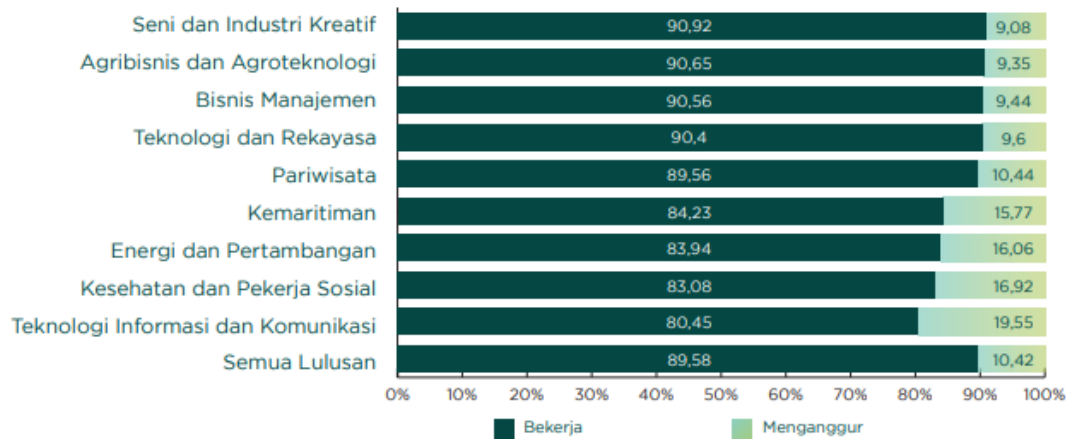
Tabel 1.1 Jumlah Lulusan SMK Tahun 2019 Per Bidang Keahlian

Sumber : Direktorat Pembinaan SMK, 2019

No	Bidang Keahlian	Jumlah Lulusan	%
1.	Energi dan Pertambangan	4.222	0,3%
2.	Seni dan Industri Kreatif	19.279	1,2%
3.	Kemaritiman	28.154	1,8%
4.	Kesehatan dan Pekerja Sosial	68.886	4,3%
5.	Agribisnis dan Agroteknologi	69.213	4,4%
6.	Pariwisata	123.950	7,8%
7.	Teknologi Informasi dan Komunikasi	360.997	22,7%
8.	Bisnis dan Manajemen	398.774	25,1%
9.	Teknologi dan Rekayasa	513.960	32,4%
JUMLAH		1.587.435	100%

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 diperoleh informasi bahwa lulusan kerja bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah sebanyak 360.997 lulusan atau 22,7% dan menduduki peringkat ketiga jumlah lulusan terbanyak berdasarkan

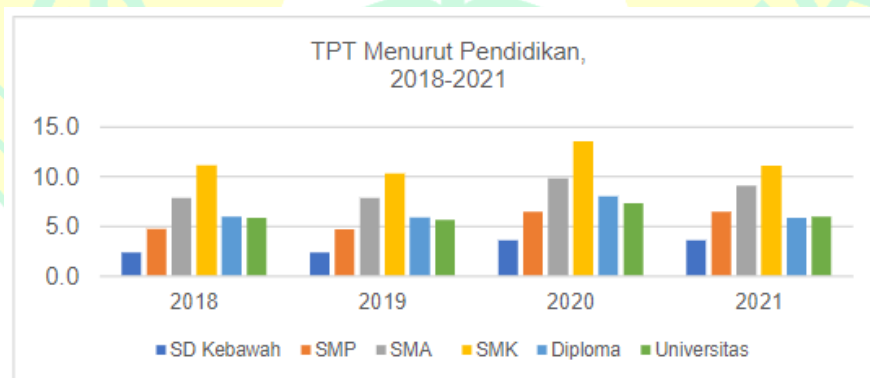
bidang keahlian. Kondisi ini tentunya menjadi pusat perhatian bahwa keterserapan lulusan pada dunia kerja sangat penting. Selanjutnya berdasarkan data tingkat ke bekerjaan dan pengangguran lulusan SMK Tahun 2019 diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 1.1 Tingkat Ke bekerjaan dan Pengangguran Lulusan SMK

Sumber: Sakernas (BPS) 2019, diolah oleh Puslitjak 2020

Berdasarkan Gambar 1, diperoleh data bahwa lulusan bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi yang bekerja adalah sebanyak 80,45% dan yang menganggur adalah 19,55% (Puslitjak, 2021:5). Selain itu, dampak pandemi covid-19 juga merupakan permasalahan yang meningkatkan tingkat pengangguran terbuka (TPT) pada usia muda yaitu rentang 15-24 tahun (Br. Saragih & Usman, 2022:100). Tingkat pengangguran terbuka (TPT) menurut pendidikan dideskripsikan pada Gambar 2 berikut:



Gambar 1.2 TPT Menurut Pendidikan Tahun 2018-2021

Sumber: Sakernas 2021

Tingkat pengangguran terbuka berdasarkan Gambar 2 mendeskripsikan bahwa didominasi oleh lulusan SMK (Ayu et al., 2023:130). Padahal seharusnya lulusan SMK memiliki kompetensi pada bidangnya yang dapat digunakan sebagai modal untuk memperoleh pekerjaan pada lapangan kerja yang tersedia.

Salah satu Kompetensi Keahlian pada Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah Multimedia. Kabupaten Bogor sebagai wilayah dengan jumlah SMK terbanyak di Provinsi Jawa Barat menyelenggarakan SMK dengan berbagai kompetensi keahlian (Dedi Supandi, 2021:136). Jumlah SMK yang menyelenggarakan kompetensi keahlian Multimedia di Kabupaten Bogor sebanyak 35 SMK.

Pembelajaran di SMK berkembang dengan penggunaan pola pembelajaran berbasis kompetensi atau dikenal dengan CBT (*Competency Based Training*). CBT yang dikenal di Indonesia adalah pola pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat menguasai kemampuan berdasarkan unit-unit yang berurutan dan dinyatakan hasil akhirnya dalam bentuk sertifikasi. Di negara lain, konsep pembelajaran berbasis kompetensi juga diterapkan. Proyek *school-in-factory* merupakan contoh praktik terbaik yang diterapkan di Thailand. Thailand mengusung konsep WIL atau *work integrated learning* yaitu menerapkan budaya kerja industri dalam pendidikan (Phalasoorn, 2017: 1-12).

Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis kompetensi yang maksimal diperlukan guru yang memiliki kompetensi yang sesuai pada bidangnya. Pada bidang kejuruan dan vokasi, kompetensi guru yang perlu dikuasai salah satunya yaitu penggunaan media yang kontekstual (Destiana & Utami, 2017: 216). Pendidikan kejuruan yang kontekstual membuat peserta didik mampu mengaitkan keterampilan yang diperoleh dari proses pembelajaran di sekolah dengan penerapannya dalam profesi pekerjaannya di dunia nyata agar kelak setelah lulus memiliki kompetensi yang sesuai pada bidangnya. Agar lulusan SMK memiliki daya saing, pada tahun 2016 konsep *Teaching Factory* diusung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan diluncurkannya *Grand Design Pengembangan Teaching Factory* dan *Technopark* di SMK. *Teaching factory* merupakan kegiatan pembelajaran berbasis kompetensi dan berbasis produksi yang didalamnya dilakukan sinkronisasi kebutuhan kompetensi antara sekolah

dengan industri. Pendidikan yang dilakukan yaitu pendidikan yang memiliki integrasi antara dunia pendidikan dan dunia industri. Dengan adanya integrasi tersebut menimbulkan adanya pola pikir penyelesaian masalah sesuai dengan konteks dunia nyata. Sejalan dengan hal itu, penelitian Dimitris Mavrikiosa, Konstantinos Georgouliaa, dan George Chryssolourisa (2018:2) juga mengemukakan fakta yang mendukung adanya integrasi antara industri dengan dunia pendidikan yaitu penerapan *teaching factory* di University of Patras dengan mengungkap konsep *factory to classroom* dan *lab to factory* yaitu adanya transfer keterampilan dari industri kepada institusi pendidikan.

Pembelajaran dengan *Teaching Factory* ini didefinisikan sebagai pembelajaran dengan titik fokus pengembangan utama yaitu penerapan pola pembelajaran berbasis kompetensi yang didukung dengan pembelajaran berbasis produksi sesuai dengan konsep *Grand Design* Pengembangan *Teaching Factory* dan *Technopark* di SMK seperti pada Gambar 3 berikut.



Gambar 1.3 Titik Fokus Pengembangan *Teaching Factory*

Sumber : *Grand Design* Pengembangan *Teaching Factory* dan *Technopark* di SMK/Kemendikbud(2016)

Pembelajaran berbasis *Teaching Factory* merupakan pembelajaran yang terkontrol oleh pihak industri, dengan jenis kegiatan berupa proses produksi yang berkelanjutan. Proses produksi dapat dilakukan pada ruang kelas yang memiliki fasilitas seperti yang ada pada pabrik atau industri.

Model pembelajaran *teaching factory* bertujuan memberikan pelatihan kepada peserta didik agar dalam melaksanakan kegiatan praktek untuk mencapai kompetensi tertentu dan memenuhi ketepatan waktu, dengan mental kerja, dan

kemampuan manajerial untuk melakukan produksi harus sesuai dengan kualitas standar yang diterapkan oleh industri (Martawijaya, 2011: 272). Oleh sebab itu, penerapan pembelajaran *teaching factory* menjadi bahan penelitian yang banyak dilakukan. Salah satunya yaitu di wilayah Jakarta Selatan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri Ghanim Septia Habiba (2020: 97) bahwa *Teaching Factory* terselenggara dengan baik di sekolah karena sekolah memiliki tempat praktek yang memadai serta didukung dengan adanya sumber daya manusia yang berkompetensi pada bidangnya. Sekolah dengan bidang keahlian manajemen akuntansi memiliki bisnis center sebagai tempat praktik peserta didik yang sesuai dengan dunia kerja. Berbeda dengan daerah lain, Thomas Sukardi dan Ibnu Siswanto (2011: 62) menyatakan bahwa beberapa sekolah RSBI di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta menerapkan *Teaching Factory*. Temuan penelitian menunjukkan keberadaan faktor yang mendukung dan menghambat dalam pelaksanaan *Teaching Factory*. Salah satu faktor penghambat dari penyelenggaraan tersebut yaitu kurangnya kerjasama antara sekolah dengan industri sehingga pemasaran dari kompetensi peserta didik dan hasil praktik yang dihasilkan tidak sesuai dengan standar industri. Selanjutnya ditempat berlainan, penelitian *Teaching Factory* di Kota Malang juga menunjukkan bahwa terdapat kendala pelaksanaan *Teaching Factory* akibat hubungan industri yang kurang maksimal. Sehingga alternatif solusi pada permasalahan tersebut yaitu dengan membangun komunikasi yang intensif dengan industri agar hasil dari pelaksanaan *Teaching Factory* bisa maksimal. Harapan pelaksanaan *Teaching Factory* tersebut yaitu peserta didik memiliki kompetensi sesuai kebutuhan industri (Renita et al., 2020: 156)

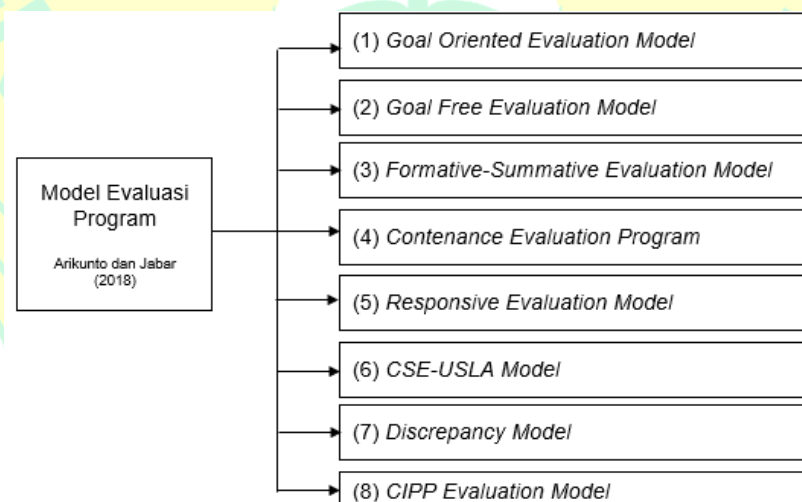
Penerapan *Teaching Factory* di Indonesia disesuaikan dengan parameter keberhasilan yang diterbitkan oleh pihak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu *Grand Design Pengembangan Teaching Factory* dan *Technopark* di SMK. Parameter tersebut terdiri dari tujuh item, yaitu : (1) Manajemen, mencakup transaksi, struktur organisasi, standar kinerja, dampak implementasi, sarana dan prasarana, dan dukungan internal dan eksternal; (2) Ruang praktek, mencakup peralatan, standar pemakaian, layout, standar industri, *Maintanance, Repair, and Callibration* (MRC), dan kesehatan dan keselamatan

kerja (K3); (3) Pola pembelajaran mencakup bahan baku, pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pelatihan, dan orientasi tujuan sesuai industri; (4) Marketing, mencakup target dan segmen pasar, dan promosi; (5) Produk dan Jasa, mencakup waktu produksi, kualitas, keberterimaan pasar, dan pengembangan produk; (6) Sumber Daya Manusia (SDM) berpengalaman dan inovatif; (7) Hubungan Industri, yang dapat memberikan transfer teknologi kepada sekolah serta adanya investasi yang dilakukan industri (Khurniawan, 2016: 156).

Penerapan *Teaching Factory* pada SMK perlu dilakukan evaluasi. Salah satu bagian dari proses pelaksanaan kebijakan dan program pendidikan adalah evaluasi. Evaluasi memungkinkan untuk mengetahui apa yang telah dicapai dan apa yang belum dicapai oleh program. Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai sumber informasi untuk meningkatkan program tersebut (Hajaroh, 2019:28).

Evaluasi program memiliki maksud untuk memahami pencapaian tujuan program. Program tersebut merupakan program yang telah dilaksanakan. Selanjutnya hasil yang diperoleh dari evaluasi program digunakan sebagai landasan untuk mengambil keputusan dalam rangka tindak lanjut program (Arthur, 2015: 964-965).

Model evaluasi program sangat beragam. Menurut Arikunto dan Jabar (2018:40) terdapat beberapa model evaluasi program. Berikut adalah jenis-jenis model evaluasi program:



Gambar 1.4. Model evaluasi program

Sumber: Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan/Arikunto dan Jabar (2018:40)

Konsep Goal Oriented Evaluation Model pertama kali diprakarsai oleh Ralph W Tyler pada tahun 1940-1950an. Model evaluasi Goal Oriented digunakan sebagai model evaluasi pendidikan yang pada awalnya menggunakan instrumen tes dengan kriteria. Dikutip dari Rina Novalinda, et al, (2020: 143) Tyler mendefinisikan penilaian pendidikan sebagai suatu proses menentukan tingkat pencapaian program pendidikan atau program sekolah ditinjau dari tujuan pendidikan. Langkah-langkah penilaian Tyler meliputi: (1) Menetapkan sasaran yang tegas; (2) Menggunakan pengelompokan yang obyektif; (3) Menyusun tujuan dengan indikator yang terukur; (4) Mengatur waktu pencapaian tujuan yang dapat dipertanggungjawabkan; (5) Memilih dan mengembangkan metode pengukuran yang sesuai; (6) Menghimpun informasi atau data; dan (7) Menganalisis data kinerja atau informasi tujuan yang diuraikan pada individu yang berharga. Model evaluasi Goal Oriented digunakan untuk mengevaluasi program berdasarkan tujuan.

Selain menggunakan model evaluasi *Goal Oriented*, penelitian ini menggunakan metode *Delphi* untuk menentukan standar penilaian pelaksanaan *Teaching Factory*. *Delphi* adalah metode pengorganisasian ide di antara para ahli untuk memperbaiki kondisi kelembagaan di masa depan (Weaver, 1971:267 dalam Soenarto 1994). Selanjutnya, dijelaskan bahwa metode Delphi dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mengumpulkan pendapat di antara para ahli tentang fenomena sosial yang akan mempengaruhi situasi institusi (Lewis, 1984:89 dalam Soenarto 1994).

Tujuan dari metode *Delphi* adalah untuk mengeksplorasi secara kreatif dan handal ide pakar atau menghasilkan informasi yang cocok untuk pengambilan keputusan (Rahmawati & Soenarto, 2019: 93). Menurut Soenarto dengan menggunakan metode *Delphi*, berbagai pandangan tentang suatu peristiwa di antara individu yang memiliki kepentingan terkait dapat dikumpulkan, dicari persamaannya, dan disusun sehingga mencapai kesepakatan bersama untuk menetapkan rencana program.

Metode *Delphi* adalah suatu teknik yang menggunakan konsep berupa pengumpulan pendapat para ahli atau pakar yang dilakukan menggunakan suatu

instrument berupa kuesioner, dalam hal ini pakar adalah ahli *Teaching Factory* dan dunia kerja yang menggunakan lulusan SMK sebagai tenaga kerja. Kuesioner yang diisi oleh industri tersebut berusaha mengungkap standar kualifikasi keterampilan yang menggambarkan kompetensi peserta didik dan yang diinginkan oleh dunia kerja. Sedangkan model evaluasi *Goal Oriented* adalah salah satu jenis model evaluasi yang berorientasi tujuan yang berfokus pada ketercapaian tujuan yang dihitung melalui pengukuran. Dalam hal ini adalah mengukur penerapan *Teaching Factory*. Kombinasi dari model evaluasi *Goal Oriented* dan metode *Delphi* tersebut harapannya mampu menghasilkan suatu acuan untuk mengukur implementasi *Teaching Factory* yang dilaksanakan di SMK Wilayah Kabupaten Bogor. Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini berusaha mendeskripsikan hasil pengukuran penerapan program *Teaching Factory* dengan judul **“Penerapan Model Evaluasi *Goal Oriented* Dengan Metode *Delphi* Pada Pelaksanaan *Teaching Factory* Kompetensi Keahlian Multimedia di Kabupaten Bogor”**.

## **1. 2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut adalah identifikasi masalah pada penelitian ini :

1. Tiga bidang keahlian yang mendominasi lulusan dan angkatan kerja SMK yaitu Teknologi dan Rekayasa, Bisnis dan Manajemen, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Lulusan kerja bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah sebanyak 360.997 lulusan atau 22,7% dan menduduki peringkat ketiga jumlah lulusan terbanyak berdasarkan bidang keahlian.
2. Berdasarkan data Sakernas (BPS) 2019 dampak pandemi covid-19 juga merupakan permasalahan yang meningkatkan tingkat pengangguran terbuka (TPT) pada usia muda yaitu rentang 15-24 tahun.
3. Lulusan SMK seharusnya memiliki kompetensi pada bidangnya yang dapat digunakan sebagai modal untuk memperoleh pekerjaan pada lapangan kerja yang tersedia. Namun Tingkat pengangguran terbuka (TPT) berdasarkan pendidikan sesuai data dari Sakernas 2021 justru lulusan SMK yang memiliki angka pengangguran tertinggi.
4. Kabupaten Bogor sebagai wilayah dengan jumlah SMK terbanyak di Provinsi Jawa Barat menyelenggarakan SMK dengan berbagai kompetensi



keahlian. Salah satu Kompetensi Keahlian pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah Multimedia. Jumlah SMK yang menyelenggarakan Kompetensi Keahlian Multimedia di Kabupaten Bogor sebanyak 35 SMK.

5. Pembelajaran di SMK berkembang dengan penggunaan pola pembelajaran berbasis kompetensi atau dikenal dengan CBT (*Competency Based Training*). Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis kompetensi yang maksimal diperlukan guru yang memiliki kompetensi yang sesuai pada bidangnya.
6. Perlunya diterapkan model pembelajaran yang memberikan keterampilan kepada peserta didik dengan menerapkan pembelajaran *Competency Based Training* (CBT) dan *Production Based Educational Training* (PBET) yang dikombinasikan sehingga muncul konsep *Teaching Factory* di SMK dengan tujuan membekali peserta didik dengan kompetensi sesuai bidangnya.
7. Perlunya diketahui standar kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia kerja maupun industri bagi lulusan SMK dengan Kompetensi Keahlian Multimedia, sehingga kompetensi lulusan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Salah satu metode yang bisa digunakan yaitu metode *Delphi*. Metode *Delphi* digunakan untuk melakukan prediksi kebutuhan dimasa yang akan datang berdasarkan konsensus pendapat ahli.
8. Setiap program yang dijalankan perlu dilakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian pelaksanaannya. Evaluasi program menggunakan metode dan model tertentu. Sampai dengan saat ini, pelaksanaan *Teaching Factory* di Kabupaten Bogor belum pernah di evaluasi menggunakan model evaluasi program.

### 1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan diatas, permasalahan yang diteliti pada penelitian ini adalah penerapan model evaluasi *Goal Oriented* dengan metode *Delphi* pada penerapan *Teaching Factory* di Kabupaten Bogor. Aspek dari model evaluasi program yang difokuskan pada penelitian ini adalah:

1. Konsep penerapan *Teaching Factory* yang seharusnya dilaksanakan di SMK.
2. Penyusunan standar penilaian dengan metode *Delphi* pada evaluasi

penerapan *Teaching Factory*.

3. Hasil penelitian evaluasi program dengan model *Goal Oriented* dan metode *Delphi* pada pelaksanaan *Teaching Factory* pada Kompetensi Keahlian Multimedia pada SMK di Kabupaten Bogor.

#### **1. 4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan yang diteliti yaitu:

1. Bagaimana konsep *Teaching Factory* yang seharusnya dilaksanakan di SMK?
2. Bagaimana penyusunan standar penilaian dengan metode *Delphi* pada evaluasi penerapan *Teaching Factory*?
3. Bagaimana hasil penelitian evaluasi program dengan model *Goal Oriented* dan metode *Delphi* pada pelaksanaan *teaching factory* pada Kompetensi Keahlian Multimedia pada SMK di Kabupaten Bogor?

#### **1. 5 Tujuan Penelitian**

Penelitian evaluasi program yang dilakukan ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui konsep penerapan *Teaching Factory* yang seharusnya diterapkan di SMK.
2. Untuk mengetahui cara penyusunan standar penilaian dengan metode *Delphi* pada evaluasi penerapan *Teaching Factory*.
3. Untuk mengetahui hasil penelitian evaluasi program dengan model *Goal Oriented* dan metode *Delphi* pada pelaksanaan *Teaching Factory* pada Kompetensi Keahlian Multimedia pada SMK di Kabupaten Bogor.

#### **1. 6 Kegunaan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat teoritis
  - a. Hasil penelitian secara teoritis bisa digunakan sebagai bahan studi yang akan menjadi referensi tentang konsep *Teaching Factory*.
  - b. Hasil penelitian bisa digunakan sebagai bahan studi evaluasi penerapan model pembelajaran *Teaching Factory* di SMK dengan model evaluasi *Goal Oriented* dengan penerapan metode *Delphi*.

## 2. Manfaat praktis

- a. Sebagai gambaran bagi guru mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan pada jenjang SMK pada Kompetensi Keahlian Multimedia.
- b. Sebagai masukan untuk memperbaiki penerapan *Teaching Factory* agar sesuai dengan konsep dan prinsip penyelenggaraan *Teaching Factory* pada pembelajaran di SMK.
- c. Sebagai masukan bagi pengambil keputusan yang berkaitan dengan penerapan *Teaching Factory* dengan mempertimbangkan industri sebagai pengguna lulusan SMK.

### 1. 7 Kebaruan Penelitian (*State Of The Art*)

Pada bagian *state of the art* ini, penulis melakukan studi literatur dengan mengambil beberapa penelitian terbaru yang memiliki metode yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Irenta Teguh Wahyu Widodo pada tahun 2022 melakukan penelitian dengan menerapkan analisis SWOT agar diperoleh data guna meningkatkan efektifitas penerapan *Teaching Factory* di SMK. Hasil yang diperoleh bahwa dengan analisis SWOT tersebut diperoleh informasi mengenai hasil evaluasi *Teaching Factory* di SMKN 1 Kasiman yang ada pada kategori kurang siap dalam melaksanakan *Teaching Factory*. Metode analisis SWOT mengukur kondisi internal berupa kekuatan (*strenght*) dan kelemahan (*weakness*) serta kondisi eksternal yang diuraikan dalam peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threat*). Metode analisis SWOT memiliki kekurangan yaitu informasi yang ditampilkan sangat banyak tetapi tidak memberikan fokus solusi dari permasalahan yang dihadapi. Penelitian selanjutnya menggunakan model evaluasi yang berbeda, yaitu CIPP oleh Hariati, Muhammad Yahya, dan Andi Muhammad Irfan (2022). Model evaluasi CIPP merupakan model evaluasi yang menerapkan penilaian pada aspek *context*, *input*, *process*, dan *product*. Model evaluasi CIPP tersebut memiliki kekurangan yaitu tidak responsif terhadap isu-isu yang signifikan. Selanjutnya Kurniawan Dwi Mukti dan Dr. Dra. Kokom Komariah, M.Pd (2021) melakukan penelitian terkait *teaching factory* dengan model evaluasi yang lain yaitu *Goal Oriented*. Model evaluasi tersebut mengukur adanya kesenjangan antara tujuan program yang merupakan kriteria keberhasilan program dengan hasil implementasi yang ada di lapangan. Model ini sangat efektif untuk mengukur ketercapaian

penerapan *Teaching Factory*. Tetapi kriteria pencapaian program hanya berdasarkan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran produktif, sehingga belum sesuai dengan parameter *Teaching Factory*, selain itu penggunaan model evaluasi tersebut tidak dikombinasikan dengan jenis metode yang lain.

Penelitian yang dilakukan pada kajian bidang *teaching factory* sangat banyak, masing-masing penelitian memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK. Dengan demikian, melengkapi penelitian-penelitian diatas, maka saya melakukan penelitian dengan kasus yang serupa yaitu mengenai *Teaching Factory*. Perbedaan antara penelitian yang sudah dilakukan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu saya menggunakan model evaluasi *Goal Oriented* yang dipadukan dengan metode *Delphi*. Model evaluasi *Goal Oriented* yang saya kembangkan yaitu berdasarkan tujuan penyelenggaraan *Teaching Factory* sesuai dengan *Grand Design* Pengembangan *Teaching Factory* dan *Technopark* di SMK, Tata Kelola Pelaksanaan *Teaching Factory*, dan Panduan Pelaksanaan *Teaching Factory* yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang saya kombinasikan dengan kebutuhan industri sesuai dengan kompetensi keahlian yang diteliti. Untuk memperoleh kriteria evaluasi keberhasilan program tersebut menggunakan metode analisis *Delphi* dengan mengambil kesimpulan dari pendapat pakar *Teaching Factory* dan praktisi industri. Kombinasi dari model evaluasi *Goal Oriented* dan metode *Delphi* tersebut harapannya mampu menghasilkan suatu acuan untuk mengukur implementasi *Teaching Factory* yang dilaksanakan di SMK dengan Kompetensi Keahlian Multimedia di wilayah Kabupaten Bogor.