



# Evaluasi Program Praktek Kerja Lapangan (PKL) Berdasarkan Analisis Kebutuhan Stakeholder dan Kompetensi Mahasiswa

Priyantini Widiyaningrum<sup>a</sup>, Agus Yulianto<sup>b</sup>, Anggyi Trisnawan Putra<sup>c</sup>, Dante Alighiri<sup>d</sup>, Dian Tri Wiyanti<sup>e,\*</sup>

<sup>a,b,c,d,e</sup> FMIPA Universitas Negeri Semarang, Sekarang Gunungpati Semarang 20229, Jawa Tengah Indonesia

\* Alamat Surel: [diantriyanti@mail.unnes.ac.id](mailto:diantriyanti@mail.unnes.ac.id)

## Abstrak

Program Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh mahasiswa program studi nonkependidikan sesuai dengan tuntutan kurikulum sebagai penerapan teori yang telah diperoleh agar yang bersangkutan memperoleh pengalaman kerja di lapangan sesuai dengan bidangnya. Kompetensi yang diharapkan oleh industri praktis adalah keterampilan yang sesuai dengan bidangnya (*hard skill*) dan kompetensi sikap yaitu kerjasama dan motivasi yang tergolong dalam *soft skill*. Perguruan tinggi di Indonesia sedang berupaya untuk membentuk lulusannya dapat memiliki dua keterampilan tersebut. Tim pengelola PKL FMIPA UNNES memiliki program yakni Workshop PKL. Yang mana dalam program tersebut mempertemukan antara pengambil kebijakan di FMIPA dengan *stakeholder* dimana instansinya biasa menjadi tempat tujuan mahasiswa untuk melaksanakan program PKL. Dalam kegiatan tersebut dilakukan pelaporan terkait pengembangan PKL yang telah dilakukan, serta bagaimana memperbaiki sistem PKL saat ini dengan menerima masukan dan saran dari *stakeholder*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil berupa desain atau modul pengembangan program PKL, dimana masukan dan saran dari pengguna atau *stakeholder* dapat digunakan oleh pemangku kebijakan untuk menganalisa kebutuhan mahasiswa nonkependidikan sesuai kompetensi ataupun kurikulum di jurusan masing-masing.

## Kata kunci:

Praktek Kerja Lapangan, keterampilan, kompetensi

© 2020 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

## 1. Pendahuluan

Kompetensi yang diharapkan oleh industri praktis adalah keterampilan yang sesuai dengan bidangnya (*hard skill*) dan kompetensi sikap yaitu kerjasama dan motivasi yang tergolong dalam *soft skill*. Perguruan tinggi di Indonesia sedang berupaya untuk membentuk lulusannya dapat memiliki dua keterampilan tersebut. Diharapkan lulusan perguruan tinggi akan dapat bersaing dalam dunia kerja. Namun tak jarang belum adanya kesamaan visi antara perguruan tinggi dan industri menjadikan celah antara lulusan perguruan tinggi dengan tuntutan di industri.

Universitas Negeri Semarang telah mewadahi latihan pengembangan keterampilan di dunia industri untuk mahasiswa non kependidikan. Program Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh mahasiswa program studi nonkependidikan sesuai dengan tuntutan kurikulum sebagai penerapan teori yang telah diperoleh agar yang bersangkutan memperoleh pengalaman kerja di lapangan sesuai dengan bidangnya. Proses PKL yang ada di FMIPA, mulai tahun 2017 telah menggunakan sistem *online* berbasis *web*, beralamat di <http://pk1.unnes.ac.id> (Mashuri *et al.*, 2018).

Pasar kerja pada umumnya, dan dunia industri pada khususnya, sangat membutuhkan SDM yang berkualitas. Untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tuntutan pasar kerja atau dunia usaha dan dunia industri, maka perlu adanya hubungan timbal balik antara pihak dunia usaha dan dunia industri

## To cite this article:

Widiyaningrum, P., Yulianto, A., Putra, A.T., Alighiri, D., & Wiyanti, D.T. (2020). Evaluasi Program Praktek Kerja Lapangan (PKL) Berdasarkan Analisis Kebutuhan Stakeholder dan Kompetensi Mahasiswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 3, 665-669

dengan lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Salah satu bentuk hubungan timbal balik tersebut adalah pihak dunia usaha dan dunia industri harus dapat merumuskan kebutuhan kualifikasi sumber daya manusia yang diinginkan, untuk menjamin kesinambungan usaha atau industri tersebut. Sedangkan pihak lembaga diklat atau sekolah atau kampus akan menggunakan standar tersebut sebagai acuan dalam merumuskan kebijakan dalam pengembangan SDM secara makro. Kagayutan dua aspek penting inilah yang kemudian menjadi gerakan nasional yang dikenal dengan nama “Standar Kualifikasi Kompetensi Nasional Indonesia yang disingkat SKKNI (Fransiska, Yudana dan Natajaya, 2013).

Tim pengelola PKL FMIPA UNNES memiliki program yakni Workshop PKL. Yang mana dalam program tersebut mempertemukan antara pengambil kebijakan di FMIPA dengan *stakeholder* dimana instansinya biasa menjadi tempat tujuan mahasiswa untuk melaksanakan program PKL. Dalam kegiatan tersebut dilakukan pelaporan terkait pengembangan PKL yang telah dilakukan, serta bagaimana memperbaiki sistem PKL saat ini dengan menerima masukan dan saran dari *stakeholder*.

Maka, penelitian berjudul “Evaluasi Program Praktek Kerja Lapangan (PKL) Berdasarkan Analisis Kebutuhan Stakeholder dan Ekspektasi Karir Mahasiswa Sesuai Kompetensi yang Dimiliki” ini diharapkan dapat memberikan hasil berupa desain atau modul pengembangan program PKL, dimana masukan dan saran dari pengguna atau *stakeholder* dapat digunakan oleh pemangku kebijakan untuk menganalisa kebutuhan mahasiswa nonkependidikan sesuai kompetensi ataupun kurikulum di jurusan masing-masing.

---

## 2. Metode

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini :

### 2.1. Sumber data

Sumber data penelitian mencakup semua informan/responden yang terpilih untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap pengembangan proses PKL yang telah berlangsung. Sumber data tersebut adalah:

- Informan kunci, yaitu mahasiswa PKL dan tim gugus PKL.
- Informan sekunder adalah mitra dan praktisi yang dianggap mengetahui tentang masalah kebaruan dalam dunia industry sekaligus sebagai mitra yang sering melakukan kerjasama dengan universitas terkait mewadahi mahasiswa untuk melakukan kegiatan PKL.

### 2.2. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data wawancara dan Focus Group Discussion (FGD) dalam kegiatan Workshop PKL. Adapun mitra yang diundang sebanyak 69 perwakilan mitra yang selama ini bekerjasama dalam program PKL dengan program studi non kependidikan di lingkungan FMIPA UNNES.

---

## 3. Pembahasan

### 3.1. Stakeholder

Kini pengertian stakeholder tidak semata pada individu tapi bisa juga kelompok. Oleh karena itu akhir-akhir ini dikenal bahwa stakeholder adalah individu atau kelompok yang memiliki satu atau lebih jenis-jenis usaha (bisnis) di mana stakeholder bisa terdiri dari berbagai fungsi; pelaksana, pemegang kebijakan, pengaman dan pelaku bisnis itu sendiri. Namun secara operasional dapat dikatakan Stakeholder adalah kelompok atau individu yang dukungannya diperlukan demi kesejahteraan dan kelangsungan hidup organisasi, yang terbagi menjadi dua yaitu stakeholder primer dan stakeholder sekunder. Stakeholder primer adalah pihak di mana tanpa partisipasinya yang berkelanjutan organisasi tidak dapat bertahan. Contohnya adalah pemegang saham, investor, pekerja, pelanggan, dan pemasok. Suatu perusahaan atau organisasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang merupakan rangkaian kompleks hubungan antara kelompok-kelompok kepentingan yang mempunyai hak, tujuan, harapan, dan tanggung jawab yang berbeda. Sedangkan stakeholder sekunder didefinisikan sebagai pihak yang mempengaruhi atau dipengaruhi oleh perusahaan, tapi mereka tidak terlibat dalam transaksi dengan perusahaan dan tidak begitu penting untuk kelangsungan hidup perusahaan. contohnya adalah media dan berbagai kelompok

kepentingan tertentu. M. Ilyasin dalam bukunya “Manajemen Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran, menyatakan stakeholder adalah pelanggan dalam dunia pendidikan yaitu para pihak/orang yang memiliki kepentingan dalam dunia pendidikan, yang dibedakan menjadi dua macam, yaitu pelanggan eksternal yang terdiri dari siswa, orang tua, masyarakat, pemerintah dan orang yang memiliki andil serta memegang peranan penting dalam pendidikan.

Definisi Stakeholder Freedman yang mendefinisikan stakeholders yaitu: “Any group or individual who can affect or is affected by the achievement of the organization’s objectives.” (Wahyudi Isa & Azheri B, 2008:73). Selanjutnya, stakeholder dapat didefinisikan sebagai seseorang atau kelompok orang yang memiliki satu atau lebih kepentingan yang berbeda. Stakeholder dapat diartikan juga sebagai setiap orang atau sekelompok orang yang dapat mempengaruhi atau dipengerahui oleh tindakan, keputusan, kebijakan, praktik atau tujuan (Widjaja Gunawan & Pratama Y, 2008:47). Macam – Macam Stakeholder :

- Pemerintah (Government) adalah organisasi yang memiliki kekuasaan untuk membuat dan menerapkan hukum serta undang-undang di wilayah tertentu (Wikipedia, Pemerintah).
- Masyarakat (sebagai terjemahan istilah society) adalah sekelompok orang yang membentuk sebuah sistem semi tertutup (atau semi terbuka), dimana sebagian besar interaksi adalah antara individu-individu yang berada dalam kelompok tersebut (Wikipedia, Masyarakat).
- Swasta (Private Sector) adalah Sektor swasta adalah bagian ekonomi, kadang-kadang dirujuk sebagai warga negara, yang dijalankan oleh individu swasta atau kelompok, biasanya sebagai sarana untuk perusahaan untuk keuntungan, dan ini tidak dikendalikan oleh negara (daerah ekonomi yang dikontrol oleh negara dirujuk sebagai sektor publik) (Wikipedia, Private sector).

### 3.2. Sumbangsih saran untuk perbaikan kualitas PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh mahasiswa program studi nonkependidikan sesuai dengan tuntutan kurikulum sebagai penerapan teori yang telah diperoleh agar yang bersangkutan memperoleh pengalaman kerja di lapangan yang sesuai dengan bidangnya.

Saat ini perusahaan/industri mitra PKL pun telah banyak terpengaruh dengan revolusi industry 4.0, seperti bidang model layanan dan bisnis, keandalan dan produktivitas berkelanjutan, keamanan TI khususnya IoT, keamanan mesin, penjualan pabrik, siklus hidup produk, industri manufaktur: perubahan masal pabrik menggunakan IoT, pencetakan 3d dan pembelajaran mesin, rantai nilai industry, pendidikan dan skill pekerja, serta sosio-ekonomi.

Kompetensi yang diharapkan oleh industri praktis adalah keterampilan yang sesuai dengan bidangnya (*hard skill*) dan kompetensi sikap yaitu kerjasama dan motivasi yang tergolong dalam *soft skill*. Pasar kerja pada umumnya, dan dunia industri pada khususnya, sangat membutuhkan SDM yang berkualitas. Untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tuntutan pasar kerja atau dunia usaha dan dunia industri, maka perlu adanya hubungan timbal balik antara pihak dunia usaha dan dunia industri dengan lembaga pendidikan formal maupun nonformal.

Salah satu bentuk hubungan timbal balik tersebut adalah pihak dunia usaha dan dunia industri harus dapat merumuskan kebutuhan kualifikasi sumber daya manusia yang diinginkan, untuk menjamin kesinambungan usaha atau industri tersebut. Sedangkan pihak lembaga diklat atau sekolah atau kampus akan menggunakan standar tersebut sebagai acuan dalam merumuskan kebijakan dalam pengembangan SDM secara makro. Kagayutan dua aspek penting inilah yang kemudian menjadi gerakan nasional yang dikenal dengan nama “Standar Kualifikasi Kompetensi Nasional Indonesia yang disingkat SKKNI (Fransiska, Yudana dan Natajaya, 2013).

Terdapat tiga hal yang dapat diupayakan agar meningkatkan kualitas SDM mahasiswa, yaitu:

- literasi digital,
- literasi teknologi, dan
- literasi manusia

Tiga keterampilan ini diprediksi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di masa depan atau di era industri 4.0. Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (Big Data), literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain. Literasi baru yang diberikan diharapkan menciptakan lulusan yang kompetitif dengan menyempurnakan gerakan literasi lama yang hanya fokus

pada peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan matematika. Adaptasi gerakan literasi baru dapat diintegrasikan dengan melakukan penyesuaian kurikulum dan sistem pembelajaran sebagai respon terhadap era industri 4.0.

### 3.3. Representasi Industri Dalam Dunia Pendidikan

Saat ini Indonesia sedang dituntut untuk mengembangkan infrastruktur sebagai penunjang keberhasilan pertumbuhan ekonomi yang berdaya saing dan berkesinambungan yang telah di aplikasikan sejak pemerintahan sebelumnya dengan program MP3EI (Masterplan Pembangunan dan Percepatan Pertumbuhan Ekonomi Indonesia 2011-2025 menuju Indonesia Emas 2045) dan dilanjutkan pemerintahan saat ini yaitu program NAWACITA, yang pada intinya adalah mewujudkan cita-cita luhur kemerdekaan bangsa Indonesia menjadi negara yang adil makmur yang salah satunya dengan dukungan infrastruktur yang baik dan terintegrasi sebagai modal utama peningkatan pertumbuhan ekonomi bangsa, dan sebaran keadilan yang menyeluruh bagi segenap warga tanah air.

4C meliputi *Critical thinking*, *Creativity*, *Communication*, dan *Collaboration* menjadi fokus utama yang dapat membantu dunia Pendidikan untuk meningkatkan kapabilitas mahasiswa dalam proses Pendidikan dan penelitian yang akan berimbas pada pengalaman kerja dalam aktivitas PKL. Beberapa hal berikut dapat dijadikan referensi sebagai pengembangan keilmuan yang berkelanjutan :

- Kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), terutama sistem pakar dapat dipertimbangkan untuk dikolaborasi dengan *Supply Chain Practice* atau *Supply Chain Management* untuk memprediksi pesanan dari para pelanggan. Sistem pakar berbasis aturan dapat dikembangkan untuk membantu *outsourcing* logistik atau membuat keputusan kontrak. *Artificial intelligence* dapat diintegrasikan dengan sistem yang sudah ada dari berbagai mitra *supply chain* tanpa mengganggu arus informasi lintas *supply chain*.
- Kemungkinan sinergi antara berbagai ilmu, seperti matematika terapan dan kecerdasan buatan, dapat dipertimbangkan untuk memecahkan masalah pengambilan keputusan terdistribusi atau Decision Support System.
- Sistem berbasis agen (*multiple agent-based systems*) dapat mengelola kompleksitas dengan lebih baik. Hal ini dapat diterapkan pada serangkaian masalah strategis *supply chain* yang baru seperti *supply chain integration* dan *supply chain manajemen risiko* (bencana). Teori permainan dapat dimasukkan ke dalam sistem berbasis agen untuk memahami dinamika *supply chain* dan membentuk kemitraan *supply chain* strategis.

---

## 4. Simpulan

Berdasarkan hasil kajian yang telah diuraikan, ditarik beberapa hal yang dapat disimpulkan pada penelitian ini:

- Dunia industri dan pendidikan di Indonesia perlu menjalin kerja sama yang baik. Hal ini penting untuk mengoptimalkan potensi sumber daya manusia (SDM) yang akan terjun ke dunia industri.
- Dengan menjalin kerja sama, dunia industri mendapatkan SDM dari dunia pendidikan yang kompeten di bidangnya, dan dunia pendidikan juga dapat mempersiapkan SDM-nya sesuai dengan yang dibutuhkan oleh dunia industri.
- Kalangan civitas akademika atau lembaga pendidikan bisa bersinergi dengan industri/dunia usaha dalam menghadapi tantangan dan peluang menyambut revolusi industri 4.0. Pentingnya kerja sama kalangan kampus dengan industri, disebabkan kunci dari keberhasilan investasi SDM adalah partisipasi industri.

---

## Daftar Pustaka

- Fransiska, M., Yudana, I. M. dan Natajaya, N. (2013) "Kontribusi Praktek Kerja Industri, Bimbingan Karir Kejuruan, dan Ekspektasi Karir terhadap Kompetensi Kejuruan (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Tata Boga Undhira Bali)," *Jurnal Penelitian Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.
- Mashuri *et al.* (2018) *Buku Panduan Praktik Kerja Lapangan (PKL) Menggunakan SIMPKL*. Semarang: Unnes.

- Wahyudi, I., & Azheri, B. (2008). Corporate social responsibility: Prinsip, pengaturan dan implementasi. Institute for Strengthening Transition Society Studies (In-Trans Institute): Institute for Supporting Programe Institution and Research Development (Inspire).
- Widjaja, Gunawan & Pratama, Yeremia Adi. 2008. Risiko Hukum & Bisnis Perusahaan Tanpa CSR. Jakarta : Niaga Swadaya.