

DATA DUKUNG PROGRAM INOVASI

CAPAIAN INDIKATOR KINERJA SUPER GEN-Z (SOFTSKILL UPGRADE FOR GENERATION – Z)



**NAMA INOVASI : SUPER GEN-Z (SOFTSKILL UPGRADE
FOR GENERATION – Z) NEXT UPGRADE -
SKILLGRAB**

**UNIT PELAKSANA : UPTD BALAI LATIHAN KERJA (BLK)
DINAS TENAGA KERJA DAN
PERINDUSTRIAN KABUPATEN WONOGIRI**

**DINAS TENAGA KERJA DAN PERINDUSTRIAN
KABUPATEN WONOGIRI
2024**

LANGKAH - 1 **MENETAPKAN INDIKATOR KINERJA - MEMBUAT** **RENCANA PERBAIKAN**

A. MENETAPKAN ALTERNATIF SOLUSI

Untuk mengatasi masalah lemahnya kemampuan soft skill generasi Z di Indonesia, khususnya akibat kurangnya penanaman soft skill dalam kurikulum pendidikan sebagai penyebab utama (berdasarkan analisis sebelumnya), berikut adalah tabel solusi yang disusun menggunakan parameter 5M+E (Man, Material, Method, Machine, Environment). Setiap parameter akan mencakup upaya spesifik, tujuan, dan indikator keberhasilan untuk memastikan solusi yang terstruktur dan terukur.

Tabel 3.1. Solusi untuk Mengatasi Lemahnya Soft Skill Generasi Z

Parameter	Upaya Solusi	Tujuan
Man (Sumber Daya Manusia)	1) Pelatihan Guru untuk Mengajarkan Soft Skill : Mengadakan program sertifikasi guru untuk mengintegrasikan soft skill (komunikasi, kerja tim, berpikir kritis) dalam pembelajaran. 2) Melibatkan Praktisi Industri sebagai Mentor : Mengundang profesional untuk mengajar soft skill melalui lokakarya di sekolah. 3) Edukasi Orang Tua : Mengadakan seminar tentang pentingnya mendukung pengembangan soft skill di rumah.	Meningkatkan kapasitas guru, profesional, dan orang tua dalam membimbing generasi Z untuk mengembangkan soft skill .
Material (Bahan/Sumber Daya)	1) Modul Pembelajaran Soft Skill : Mengembangkan modul standar untuk pelatihan soft skill	Menyediakan sumber daya yang mendukung

	(misalnya, panduan komunikasi efektif, simulasi kerja tim). 2) Akses ke Literatur Digital : Menyediakan platform daring gratis dengan materi soft skill (e-book, video tutorial). 3) Alat Penilaian Soft Skill : Membuat rubrik penilaian standar untuk mengukur kemajuan soft skill siswa.	pembelajaran dan penilaian soft skill .
Method (Metode)	1) Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) : Mengintegrasikan proyek kolaboratif dalam kurikulum untuk melatih kerja tim dan pemecahan masalah. 2) Simulasi Dunia Kerja : Mengadakan kegiatan seperti mock interviews dan role-playing untuk melatih komunikasi dan adaptabilitas. 3) Pendekatan Kurikulum Merdeka : Merevisi kurikulum untuk mengalokasikan 20–30% waktu pembelajaran untuk soft skill.	Mengubah metode pengajaran agar lebih praktis dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja.
Machine (Teknologi/Alat)	1) Platform E-Learning untuk Soft Skill : Mengembangkan aplikasi atau situs web interaktif untuk pelatihan soft skill (misalnya, kursus daring tentang komunikasi). 2) Simulasi Virtual Reality (VR) : Menggunakan teknologi VR untuk mensimulasikan situasi kerja yang membutuhkan soft skill. 3) Alat Analitik Data : Menggunakan perangkat lunak untuk melacak kemajuan soft skill siswa melalui penilaian digital.	Memanfaatkan teknologi untuk mempercepat dan memperluas akses pembelajaran soft skill .
Environment (Lingkungan)	1) Program Magang Nasional : Membangun kemitraan antara	Menciptakan lingkungan yang

	sekolah/universitas dan industri untuk menyediakan magang yang melatih soft skill. 2) Kampanye Literasi Digital : Mengedukasi generasi Z tentang penggunaan media sosial yang produktif untuk mengurangi dampak negatif pada komunikasi. 3) Komunitas Belajar : Membentuk kelompok belajar di sekolah/komunitas untuk melatih kerja tim dan kepemimpinan.	mendukung pengembangan soft skill melalui praktik nyata dan budaya positif.
--	---	---

B. MENETAPKAN SOLUSI FINAL

Pembobotan solusi yang telah disusun dalam tabel sebelumnya guna mengatasi lemahnya soft skill generasi Z di Indonesia, kita akan mengevaluasi setiap upaya solusi berdasarkan tiga komponen: biaya, keahlian, dan waktu pelaksanaan. Skoring dilakukan dengan skala 1–5, di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan solusi yang lebih menguntungkan (biaya rendah, keahlian mudah tersedia, waktu pelaksanaan cepat). Tabel pembobotan akan disusun untuk setiap parameter 5M+E (Man, Material, Method, Machine, Environment), dengan penjelasan kriteria dan hasil skoring.

Tabel Pembobotan Solusi

Berikut adalah tabel pembobotan untuk setiap upaya solusi yang diusulkan dalam parameter 5M+E, dengan penjelasan singkat untuk setiap skor.

Parameter	Upaya Solusi	Biaya (1–5)	Keahlian (1–5)	Waktu Pelaksanaan (1–5)	Skor Total
Man	Pelatihan Guru untuk Soft Skill	3	3	3	9
	Praktisi Industri sebagai Mentor	4	4	4	12

	Edukasi Orang Tua	4	5	5	14
Material	Modul Pembelajaran Soft Skill	4	4	4	12
	Akses ke Literatur Digital	3	4	4	11
	Alat Penilaian Soft Skill	4	3	4	11
Method	Pembelajaran Berbasis Proyek	3	3	3	9
	Simulasi Dunia Kerja	4	4	4	12
	Revisi Kurikulum Merdeka	2	2	2	6
Machine	Platform E-Learning Soft Skill	3	3	3	9
	Simulasi Virtual Reality (VR)	1	2	2	5
	Alat Analitik Data	3	3	3	9
Environment	Program Magang Nasional	2	3	2	7
	Kampanye Literasi Digital	4	5	5	14
	Komunitas Belajar	4	4	4	12

Pembobotan menunjukkan bahwa solusi seperti edukasi orang tua, kampanye literasi digital, praktisi industri sebagai mentor, modul pembelajaran, simulasi dunia kerja, dan komunitas belajar adalah yang paling layak untuk diimplementasikan segera karena biaya rendah, keahlian tersedia, dan waktu pelaksanaan cepat. Solusi seperti revisi kurikulum dan

simulasi VR memiliki dampak besar tetapi memerlukan investasi dan waktu yang signifikan, sehingga lebih cocok untuk jangka panjang. Dengan pendekatan bertahap, solusi ini dapat secara efektif meningkatkan soft skill generasi Z dan mengurangi tingkat pengangguran

C. KOMENTAR DAN PERSETUJUAN

Kepala Dinas Tenaga Kerja
dan Perindustrian
Kabupaten Wonogiri
Selaku Ketua KBK



WIYANTO, SH. M.Si.

Inovator



ADI ROHMADI ABDULLAH, ST.

LANGKAH - 2

MELAKSANAKAN PERBAIKAN – ANALISA

KOMPARASI PERBAIKAN

A. TAHAP PERENCANAAN PERBAIKAN

Setelah ditentukan rencana perbaikan, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan, sesuai dengan tugas pokok dan fungsi Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian melalui unit layanan penyiapan kompetensi melalui UPTD Balai Latihan Kerja (BLK).

Masalah	Penyebab	Why	What	When	Where	Who	Kepuasan KBK
Kurangnya penanaman soft skill dalam kurikulum pendidikan memiliki korelasi kuat dengan rendahnya jumlah generasi Z yang mampu masuk ke dunia kerja	Man (Sumber Daya Manusia) Kapasitas Instruktur dan tenaga profesional dalam mengintegrasikan softskill dalam pelatihan	Pelatihan untuk Mengajarkan Soft Skill : Mengadakan program pelatihan untuk mengintegrasikan soft skill (komunikasi, kerja tim, berpikir kritis) dalam pembelajaran.	Meningkatkan kapasitas instruktur dan tenaga profesional dalam membimbing generasi Z untuk mengembangkan softskill	Mulai awal 2024	BLK Wonogiri	Tim KBK	Baik
	Material (Modul Pembelajaran Soft Skill : Mengembangkan modul standar untuk pelatihan soft skill (misalnya, panduan komunikasi efektif, simulasi kerja tim).	Perlunya menyediakan sumber daya yang mendukung pembelajaran dan penilaian	Perubahan program dan kurikulum pelatihan yang terintegrasi dengan materi peningkatan softskill	Mulai awal 2024	BLK Wonogiri	Tim KBK	Baik
	Method (Metode pengajaran	Diperlukan metode pengajaran agar	1) Pembelajaran Berbasis	Mulai awal 2024	BLK Wonogiri	Tim KBK	Baik

	agar lebih praktis dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja)	lebih praktis dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja	Proyek (Project-Based Learning) : Mengintegrasikan proyek kolaboratif dalam kurikulum untuk melatih kerja tim dan pemecahan masalah. 2) Simulasi Dunia Kerja : Mengadakan kegiatan seperti mock interviews dan role-playing untuk melatih komunikasi dan adaptabilitas. 3) Pendekatan Kurikulum Pelatihan : Merevisi kurikulum untuk mengalokasikan 20–30% waktu pembelajaran untuk soft skill.				
	Machine (Menyediakan platform pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi)	Perlunya memanfaatkan teknologi untuk mempercepat dan memperluas akses pembelajaran	Platform E-Learning untuk Soft Skill : Mengembangkan aplikasi atau situs web interaktif untuk pelatihan soft skill (misalnya,	Mulai awal 2024	BLK Wonogiri	Tim KBK	Baik

			kursus daring tentang komunikasi).				
	Environment : (Kampanye Literasi Digital : Mengedukasi generasi Z tentang pentingnya softskill)	Perlunya menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan soft skill melalui praktik nyata dan budaya positif.	Kampanye Literasi Digital : Mengedukasi generasi Z tentang penggunaan media sosial yang produktif untuk mengurangi dampak negatif pada komunikasi	Mulai awal 2024	BLK Wonogiri	Tim KBK	Baik

B. ANALISA KOMPARASI PERBAIKAN

Penyebab	Sebelum	Sesudah	Hasil Perbaikan
Man (Sumber Daya Manusia) Kapasitas Instruktur dan tenaga profesional dalam mengintegrasikan softskill dalam pelatihan	Konsep PBK yang menempatkan softskill sebagai materi tersendiri, tidak terintegrasi dalam proses penyajian pelatihan..	Meningkatnya kapasitas instruktur dan tenaga profesional dalam membimbing generasi Z untuk mengembangkan softskill secara terintegrasi.	Instruktur mampu mengintegrasikan Softskill dalam penyampaian materi pelatihan PBK
Material (Modul Pembelajaran Soft Skill : Mengembangkan modul standar untuk pelatihan soft skill (misalnya, panduan komunikasi efektif, simulasi kerja tim).	Modul dan materi pelatihan softskill dan hardskill yang terpisah dalam proses pelatihan PBK.	Kurikulum pelatihan PBK yang terintegrasi dengan penerapan softskill	Materi Softskill telah terintegrasi dalam program pelatihan BLK dalam setiap proses kegiatan.
Method (Metode pengajaran agar lebih praktis dan relevan	Metode penyajian pelatihan yang mengacu pada system	1) Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based	Pelaksanaan pelatihan PBK di BLK Wonogiri telah

dengan kebutuhan dunia kerja)	PBK yang menekankan pada pelaksanaan penguasaan hardskill, dengan softskill hanya sebagai penunjang.	Learning) : Mengintegrasikan proyek kolaboratif dalam kurikulum untuk melatih kerja tim dan pemecahan masalah. 2) Simulasi Dunia Kerja : Mengadakan kegiatan seperti mock interviews dan role-playing untuk melatih komunikasi dan adaptabilitas. 3) Pendekatan Kurikulum Pelatihan : Merevisi kurikulum untuk mengalokasikan 20–30% waktu pembelajaran untuk soft skill.	menggunakan metode pengintegrasian pengembangan softskill
Machine (Menyediakan platform pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi)	Belum optimal dalam pemanfaatan teknologi untuk mempercepat dan memperluas akses pembelajaran	Platform E-Learning untuk Soft Skill : Mengembangkan aplikasi atau situs web interaktif untuk pelatihan soft skill (misalnya, kursus daring tentang komunikasi).	• Penggunaan layanan website BLK Wonogiri untuk mendukung penerapan softskill, mulai dari pengenalan karakter awal dengan test MBTI • Upgrade layanan pelatihan digital
Environment : (Kampanye Literasi Digital : Mengedukasi generasi Z tentang pentingnya softskill)	Masih rendahnya literasi digital di kalangan Gen-Z terutama pada pentingnya softskill.	Kampanye Literasi Digital : Mengedukasi generasi Z tentang penggunaan media sosial yang produktif untuk mengurangi dampak negatif pada komunikasi	Penggunaan media sosial BLK Wonogiri untuk kampanye literasi digital pentingnya pengembangan softskill.

Integrasi softskill dalam pelatihan berbasis kompetensi di BLK Wonogiri mampu menjadi model pengembangan dan penguatan karakter peserta pelatihan dengan semakin banyaknya serapan peserta pelatihan yang mampu masuk ke dunia usaha dan industri. Integrasi softskill dalam pelatihan perlu terus dikembangkan menjadi dalam beberapa aspek terutama kesesuaian terhadap karakter generasi Z yang sangat erat dalam penggunaan teknologi informasi dan kurang dalam interaksi sosial nyata.

C. KOMENTAR DAN PERSETUJUAN

Kepala Dinas Tenaga Kerja
dan Perindustrian
Kabupaten Wonogiri
Selaku Ketua KBK

Inovator



WIYANTO, SH. M.Si.



ADI ROHMADI ABDULLAH, ST.