



Relevansi Kompetensi Lulusan D3 Tata Busana dengan Kebutuhan Industri dan Dunia Kerja (IDUKA)

Hamidah Suryani¹, A. Nur Maidah², Irmayanti³

Universitas Negeri Makassar

Email: irmayanti@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan kompetensi lulusan D3 Tata Busana FT UNM yang dibutuhkan oleh dunia industri, menguraikan relevansi bidang kerja lulusan dengan latar belakang pendidikannya, dan memetakan relevansi kompetensi D3 Tata Busana di dunia kerja dengan kompetensi D3 Tata Busana di FT UNM. Jenis penelitian adalah penelitian survey. Populasi dalam penelitian ini adalah lulusan Program Studi D3 Tata Busana FT UNM pada wisuda tahap I dan tahap II tahun 2013 -2016 dengan jumlah 30 responden dan stakeholder ditempat lulusan bekerja kemudian dilakukan teknik sampling dengan jenis random Sampling sehingga berjumlah 15 rang. Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa industri membutuhkan kompetensi lulusan baik secara teknis maupun nonteknis. Kompetensi teknis terkait dengan technical skills, dan kompetensi non teknis terkait dengan employability skills. Secara umum, relevansi kompetensi di dunia kerja dengan kompetensi lulusan yang merupakan hasil dari perguruan tinggi pada aspek technical skills termasuk kategori cukup relevan sebesar 73,68%, namun masih terdapat 26,32% yang tidak relevan lagi. Employability skills sebagian lulusan telah mencapai tingkat ahli, hanya saja mereka lebih banyak mendapatkan hal tersebut bukan melalui pembelajaran dikampus melainkan setelah mereka bekerja.

Kata Kunci: Relevansi, Kompetensi, IDUKA

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran strategis dalam upaya menyiapkan SDM yang berkualitas menghadapi tuntutan perkembangan jaman dewasa ini terutama pada dunia pendidikan. Pendidikan sudah saatnya dikelola dengan manajemen berbasis bisnis dengan berorientasi kepuasan pelanggan dan pelayanan yang berkualitas namun tidak berorientasi profit. Paradigma ini menempatkan lembaga pendidikan maupun pelatihan sebagai lembaga pelayanan. Karena itu, perlu kiranya perubahan paradigma tersebut sekaligus pentingnya menganalisis kepuasan pelanggan sebagai dasar peningkatan kualitas pelayanan pendidikan.

Tantangan yang dihadapi perguruan tinggi dalam pengembangan kurikulum apalagi di era Industri 4.0 adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan literasi baru, yakni literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia yang berporos kepada berakhlak mulia. Salah satu upaya untuk menjawab tantangan tersebut adalah lahirnya kebijakan hak belajar bagi mahasiswa di luar program studi (Permendikbud

Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Pendidikan Tinggi). Kebutuhan relevansi antara dunia pendidikan dengan industri dan dunia kerja (IDUKA) menjadi isu penting ketika merancang model pendidikan kejuruan dan vokasi. Problematika mismatch yang dijelaskan di depan diperkirakan terkait dengan perencanaan kurikulum yang dirancang dengan tidak melalui studi kebutuhan di dunia kerja. (Arfandi, 2013).

Tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhan kebutuhan pelanggan dalam hal ini industri dan dunia kerja (IDUKA) menjadi pusat perhatian pendidikan vokasi/kejuruan. Perubahan pendidikan berbasis sekolah/kampus ke pendidikan berbasis ganda sesuai dengan pendekatan link and match, mengharapkan supaya program pendidikan kejuruan itu dilaksanakan di dua tempat. Salah satu karakteristik pendidikan vokasi/kejuruan adalah mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja, sehingga seharusnya pendidikan vokasi/kejuruan didasarkan atas "demand driven" yakni kebutuhan akan dunia kerja (Wardiman, 1998). Kebutuhan akan tenaga kerja tersebut disediakan melalui pendidikan vokasional yang melatih dan mendidik siswa untuk dapat bekerja pada suatu bidang kerja tertentu, sehingga kebutuhan akan ketersediaan tenaga kerja. Education for life dan education for earning living merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan secara tegas (Finch & Crunkilton, 1999).

Relevansi pada pendidikan kejuruan bukan saja disebabkan oleh adanya kesenjangan antara "supply" dan "demand" semata namun bisa disebabkan oleh isi kurikulum yang kurang sesuai dengan tuntutan dunia kerja, perkembangan iptek dan perkembangan ekonomi (Tilaar, 1991:8). Karena itu, pembaharuan pendidikan, kurikulum, dan pembelajaran harus selalu dilaksanakan dari waktu ke waktu dan tak pernah henti. Pendidikan, kurikulum, dan pembelajaran berbasis kompetensi merupakan contoh hasil perubahan dimaksud dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran (Mukminan, dkk, 2008).

Thompson (1973: 216) mendefinisikan bahwa pendidikan vokasi: "... any education that provides experiences, visual stimuli, affective awareness, cognitive information, or psychomotor skills; and that enhances the vocational development process of exploring, establishing, and maintaining oneself in the world of work". Yaitu segala pendidikan yang memberikan pengalaman, rangsangan visual, kesadaran afektif, informasi kognitif, atau keterampilan psikomotor; dan selanjutnya meningkatkan pengembangan vokasional pada proses eksplorasi, penguatan, dan mengelola diri sendiri pada dunia kerja.

Wenrich & Wenrich (1974:3) menyatakan "Vocational and Technical education is for people youth and adults interested in preparing for and progressing in career in some type of satisfying and productive work". Pendidikan vokasi adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang untuk mampu bekerja dan meniti karir dalam bidang pekerjaannya sebagai bekal hidup. Sedangkan menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pada penjelasan pasal 15

menyebutkan bahwa "Pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu maksimal setara dengan program sarjana". Dalam hal ini adalah jenjang pendidikan diploma dan lebih banyak berada dibawah naungan politeknik. Berdasarkan beberapa rumusan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan vokasi merupakan pendidikan yang didesain untuk mempersiapkan seseorang untuk memasuki dunia kerja, dan/atau membantu mengembangkan kemampuan seseorang yang terkait dunia kerja baik pada sektor formal maupun pada sektor informal.

Pendidikan vokasi tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dunia kerja yang ada. Pengembangan tenaga kerja yang marketable dilakukan oleh pendidikan kejuruan berdasarkan kebutuhan pasar (demand driven) melalui peningkatan kompetensi lulusan. Selain itu Pendidikan kejuruan lebih dekat dengan kebutuhan sektor industri dan mengarah kepada pemberian solusi terhadap permasalahan ketenagakerjaan dalam memasuki era perdagangan bebas yang menuntut kemampuan bersaing di tingkat nasional dan internasional. Oleh karena itu kompetensi menjadi hal yang sangat penting agar para lulusan dapat diserap di dunia kerja/industri.

Jordan, Carlile, and Stack (2008: 203) membedakan antara kompetensi dan kompeten. Kompetensi merupakan kemampuan melakukan seperangkat tugas yang membutuhkan integrasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sedangkan kompeten merupakan kemampuan melakukan peran secara efektif dalam suatu konteks. Kata 'kompetensi' ditinjau dari perspektif estimologi berasal dari kata kompeten atau mampu. Kata mampu memiliki arti sebagai kemampuan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan atau aktifitas. Tinjauan lebih luas dari kata kompetensi yang terkait dengan terminologi ketenagakerjaan, adalah suatu kemampuan/kecakapan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk melakukan suatu pekerjaan. Dalam Undang-Undang (UU) No. 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan pasal 1 ayat 10 menyebutkan bahwa kompetensi adalah kemampuan kerja setiap individu yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Kompetensi merupakan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai hasil dari suatu proses pembelajaran. Standar kompetensi lulusan adalah ukuran kemampuan atau keahlian yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dicapai peserta didik yang telah menyelesaikan proses dalam satuan pendidikan tertentu. Standar kompetensi lulusan pada pendidikan tinggi memiliki tujuan untuk membentuk lulusan yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, memiliki sikap yang menemukan, mengembangkan, dan menerapkan ilmu, teknologi, dan seni yang berguna bagi masyarakat. Standar kompetensi lulusan digunakan sebagai referensi utama dalam pengetahuan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar

pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengolahan, dan standar pembiayaan.

Kompetensi lulusan mahasiswa Program Studi D3 Tata Busana bisa dilihat dari Struktur kurikulum yang digunakan terdiri dari Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK), Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK), Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB), dan Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB). Visi-misi dan kurikulum yang telah ditetapkan dan diterapkan tersebut diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan tuntutan atau kebutuhan industri dan dunia kerja (IDUKA) dibidang busana. Sehingga lulusan Program Studi D3 Tata Busana dapat berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi nasional. Lulusan program studi D3 Tata Busana mempunyai kualifikasi sarjana Diploma, diharapkan dapat bekerja sebagai: (1) Fashion Designer atau fashion stylist, (2) Visual Merchandiser, (3) Pattern Marker, (4) Dressmaker, (5) Fashion Writer. Selain itu, lulusan program studi D3 Tata Busana dapat menjadi pengusaha Modiste, butik, Konfeksi, Garmen dan pengelola diklat Tata Busana.

Salah satu cara mengukur keberhasilan dan kualitas lulusan suatu institusi pendidikan adalah dengan melakukan survey penelusuran lulusan dan kepuasan lulusan terhadap stakeholder dalam hal ini industri dan dunia kerja (IDUKA). Penelusuran lulusan dan kepuasan pengguna atau stakeholder juga merupakan pemenuhan standar yang telah ditetapkan oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN PT). Kegiatan penelusuran lulusan dan kepuasan pengguna (stakeholder) akan memperoleh informasi penting berupa umpan balik dan bukti empiris dari lulusan terkait pekerjaan, awal karir, dan relevansi pekerjaan lulusan dengan pendidikan tinggi. Dari data tersebut akan digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap kurikulum dan ketercapaian visi-misi Program Studi D3 Tata Busana FT UNM.

Berdasarkan latar belakang di atas tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menguraikan kompetensi lulusan D3 Tata Busana FT UNM yang dibutuhkan oleh dunia industri, (2) menguraikan relevansi bidang kerja lulusan dengan latar belakang pendidikannya, dan (3) memetakan relevansi kompetensi D3 Tata Busana di dunia kerja dengan kompetensi D3 Tata Busana di FT UNM.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian survey. Variabel yang diperhatikan dalam penelitian ini adalah kompetensi lulusan D3 Tata Busana, masa tunggu lulusan, relevansi bidang kerja, dan relevansi kompetensi. Agar variabel-variabel dapat diukur secara jelas, maka variabel tersebut perlu dioperasionalkan sehingga jelas ukurannya. Definisi operasional variabel adalah sebagai berikut:

1. kompetensi lulusan D3 Tata Busana merupakan seperangkat keterampilan yang dimiliki oleh lulusan setelah menyelesaikan studi pada D3 Tata Busana dalam hal *ini technical skills dan employability skills*.

2. masa tunggu lulusan adalah rentang waktu antara saat lulus studi sampai pada mendapatkan pekerjaan pertama
3. relevansi bidang kerja adalah kesesuaian bidang kerja lulusan dengan bidang ilmu yang dimiliki, dalam hal ini bidang busana (Fashion).
4. relevansi kompetensi adalah kesesuaian seperangkat keterampilan yang dimiliki oleh lulusan dengan keterampilan yang dibutuhkan oleh industri dan dunia kerja (IDUKA)

Populasi dalam penelitian ini adalah lulusan Program Studi D3 Tata Busana FT UNM pada wisuda tahap I dan tahap II tahun 2013 -2016 dengan jumlah 30 responden dan stakeholder ditempat lulusan bekerja. Sampel merupakan suatu bagian dari populasi yang akan diteliti dan yang dianggap dapat menggambarkan populasinya (Soehartono, 2004:57). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah probability yang jenisnya Random Sampling. Random Sampling merupakan teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Tabel 1. Jumlah sampel penelitian

Tahun lulus	Jumlah Lulusan D3	Industri/Dunia Kerja	Sampel
2013	7	Usaha Butik	5
2014	9	Usaha Taylor	3
2015	6	Usaha Konfeksi	2
2016	8	Usaha LPK	5
Jumlah	30		15

Data dikumpulkan dengan menggunakan wawancara terstruktur secara langsung dan tidak langsung yang dilengkapi panduan wawancara yang berisi pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Instrumen penelitian ini terdiri atas: (1) Kuesioner yakni pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kompetensi lulusan, masa tunggu dan relevansi, (2) Pedoman wawancara berisi pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka bagi lulusan dan dunia industri terkait kompetensi lulusan dan relevansi kompetensi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah hasil penelitian adalah analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan rata-rata, maksimum, dan minimum yang diperhatikan dalam penelitian ini dan mendeskripsikan hasilnya kedalam bentuk table-tabel dan diinterpretasikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

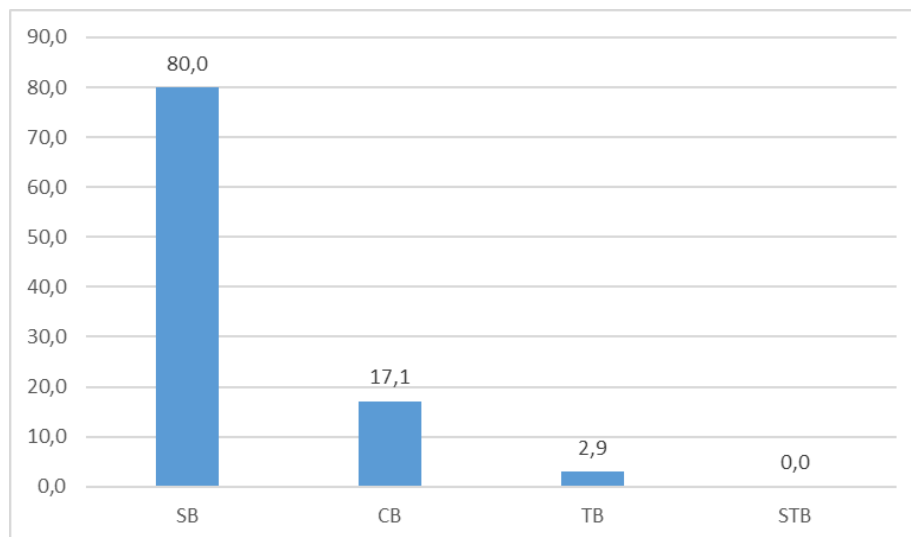
1. Hasil Penelitian

A. Kompetensi lulusan yang dibutuhkan industry

Kompetensi lulusan D3 Tata busana yang menjadi obyek kajian penelitian ini terdiri dari technical skills dan employability skills. Berikut hasil penelitian masing-masing keterampilan (skills) tersebut.

1) Technical Skills

Secara umum, beberapa tugas yang menjadi obyek penelitian pada komponen technical skills menunjukkan hasil sangat dibutuhkan sebesar 80 %, Cukup dibutuhkan sebesar 17,1%, dan tidak dibutuhkan sebesar 2,9%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 1. Grafik technical skills yang dibutuhkan industry Jasa Busana

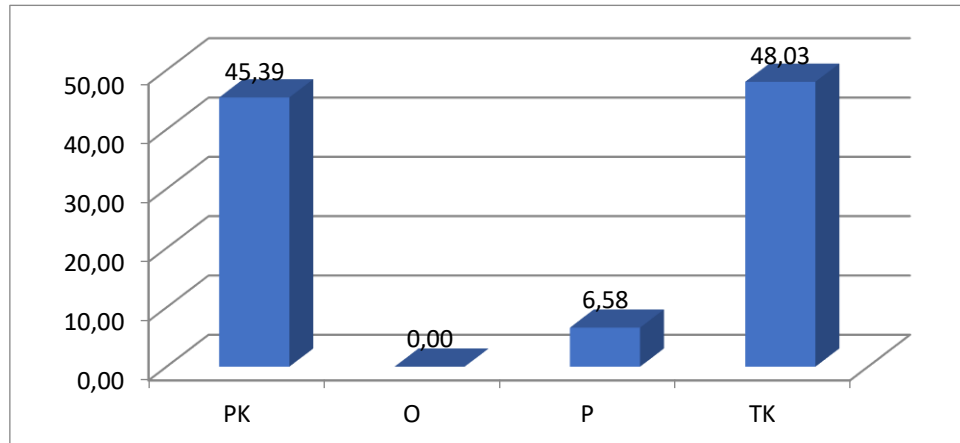
Pada gambar 1 menunjukkan bahwa 80 % technical skills yang diidentifikasi masih sangat dibutuhkan oleh industry Jasa Busana, namun terdapat 17.1%, technical skills yang menurut industri cukup dibutuhkan dan Tidak dibutuhkan sebesar 2,9%. Jika dilihat dari industri jasa busana yang digunakan sebagai tempat pengambilan data hanya butik, modiste, konfeksi dan taylor sehingga menurut industri kompetensi dalam mendesain secara computer, hanya dibutuhkan oleh industri besar. Disamping itu kompetensi untuk membuat bordir secara manual sudah tidak dibutuhkan lagi.

Penjelasan diatas memberikan gambaran bahwa pekerjaan di bidang jasa busana membutuhkan kompetensi yang kompleks bukan skills yang terbatas pada mengoperasikan alat saja tetapi sampai pada penghayatan nilai-nilai kerja itu sendiri, sesuatu yang sulitdicapai oleh lulusan jika tidak memiliki pengalaman. Sehingga lembaga pendidikan perlu menyesuaikan dengan tuntutan industri mulai dari

kurikulum, sarana, fasilitas, maupun layanan pembelajaran yang mampu menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan industri.

2) Mendapatkan Technical Skills

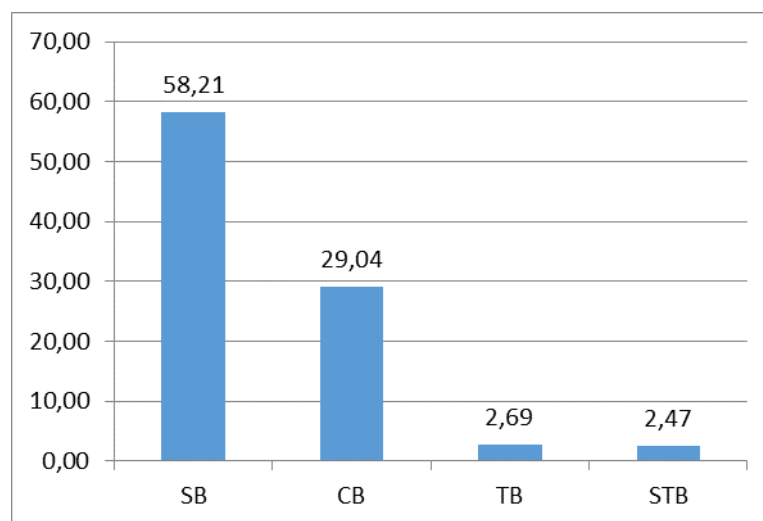
Sebagai tambahan informasi, kami mencoba untuk mengetahui dimana lulusan mendapatkan technical skills. Hasil penelitian dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Tempat mendapatkan technical skills

3) Employability Skills

Komponen employability skills yang dibutuhkan industry terdiri dari 8 komponen. Secara umum, beberapa tugas yang menjadi obyek penelitian pada komponen employability skills menunjukkan hasil sangat dibutuhkan sebesar 65,60%, Cukup dibutuhkan sebesar 20,37%, Tidak dibutuhkan sebesar 3,31%, dan sangat tidak dibutuhkan sebesar 2,89%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 3. Grafik employability skills yang dibutuhkan industry

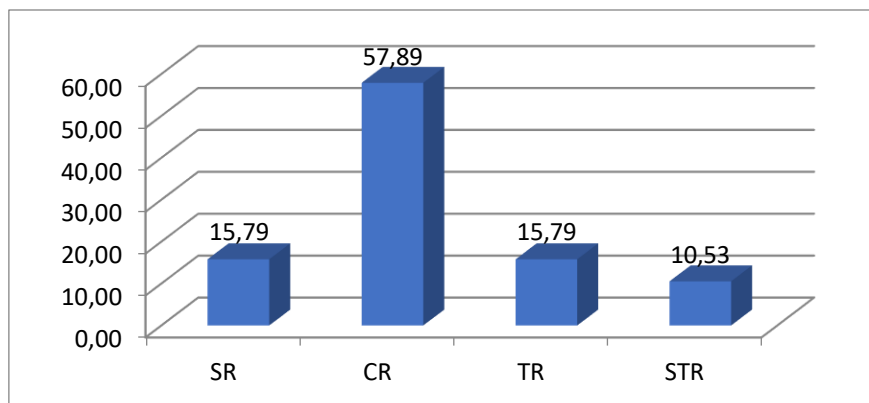
Komponen employability skills menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi berada pada posisi tertinggi yang sangat dibutuhkan sebesar 71,43% yang selanjutnya diikuti keterampilan inisiatif dan keberanian berusaha, kerja tim, sampai pada keterampilan belajar sepanjang hayat. Namun demikian, terdapat juga komponen employability skills yang tidak dibutuhkan bahkan juga terdapat komponen yang sangat tidak dibutuhkan walaupun relative kecil yakni pada komponen keterampilan kerja tim, komunikasi, belajar sepanjang hayat, dan perencanaan dan pengelolaan.

Kompetensi komunikasi yang masih perlu ditingkatkan oleh mahasiswa antara lain adalah mampu bernegosiasi dalam penyelesaian kontrak atau transaksi jual beli. Untuk meningkatkan kompetensi ini, mahasiswa perlu berlatih tawar menawar pada saat membeli barang atau menawarkan produknya sendiri. Pengembangan aspek-aspek employability.

B. Memetakan relevansi kompetensi D3 Tata Busana di dunia kerja dengan kompetensi D3 Tata Busana di FT UNM

1) Technical Skills

Secara umum, beberapa tugas yang menjadi obyek penelitian pada komponen technical skills menunjukkan hasil sangat relevan sebesar 15,79%, Cukup relevan sebesar 57,89%, Tidak relevan sebesar 15,79%, dan sangat tidak relevan sebesar 10,53%.

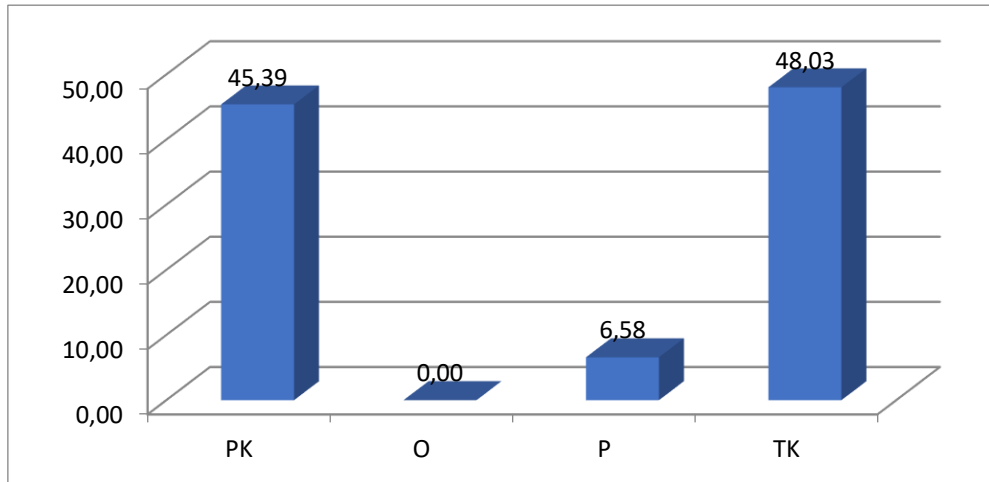


Gambar 4. Relevansi technical skills lulusan

Dari Gambar 5 di atas, terlihat bahwa tingkat relevansi technical skills lulusan berada pada level cukup relevan dengan nilai sebesar 57,89% dan sangat relevan sebesar 15,79%. Namun demikian, masih terdapat keterampilan lulusan yang tidak relevan sebesar 15,79% bahkan sangat tidak relevan sebesar 10,53%. Relevansi technical skills lulusan secara lebih detail dapat dilihat pada Tabel 8 dibawah ini:

2) Mendapatkan Technical Skills

Sebagai tambahan informasi, kami mencoba untuk mengetahui dimana lulusan mendapatkan technical skills. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

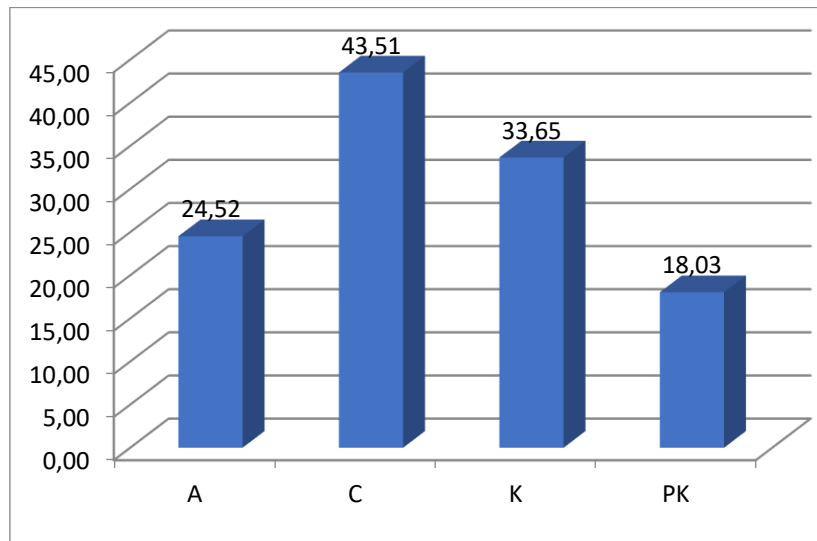


Gambar 5. Tempat mendapatkan technical skills

Dari gambar 5 di atas memperlihatkan bahwa 45,39% lulusan menyatakan bahwa mereka mendapatkan technical skills melalui pembelajaran di kampus, namun demikian 48,03% lulusan menyatakan bahwa mereka mendapatkan technical skills di tempat kerja, dan 6,58% lulusan menyatakan mendapatkan pada lembaga pelatihan.

3) Kemampuan Employability Skills

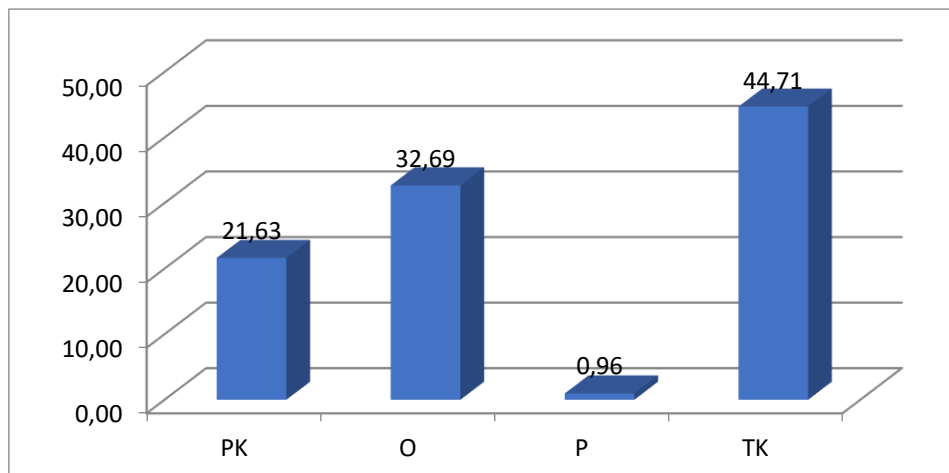
Kemampuan employability skills merupakan penilaian diri mereka sendiri dalam melihat kemampuannya sendiri. Secara umum, beberapa tugas yang menjadi obyek penelitian pada komponen employability skills menunjukkan hasil bahwa kemampuan lulusan adalah sebagai berikut: Ahli sebesar 24,52%, Cakap sebesar 43,51%, Kompeten sebesar 33,65%, dan Perlu Dikembangkan sebesar 18,03%. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 6 di bawah ini:



Gambar 6. Kemampuan lulusan dalam hal employability skills

4) Mendapatkan Employability Skills

Employability skills merupakan keterampilan yang mendukung seseorang untuk dapat bekerja secara efektif dan efisien. Penelitian ini juga berusaha mengungkapkan dimana lulusan memperoleh employability skills. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini:



Gambar 7. Tempat mendapatkan employability skills

Dari Gambar 4.7 di atas memperlihatkan bahwa 44,71% lulusan menyatakan bahwa mereka mendapatkan employability skills di tempat kerja, 32,69% menyatakan bahwa mereka mendapatkan di organisasi, 0,96% lulusan menyatakan bahwa mereka mendapatkan pada lembaga pelatihan, dan hanya 21,63% lulusan yang menyatakan bahwa mereka mendapatkan employability skills pada pembelajaran di kampus.

2. Pembahasan

a. Kompetensi lulusan yang dibutuhkan industri

Dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa technical skills lulusan masih sangat dibutuhkan yakni sebesar 47,37%, namun demikian masih terdapat 1,50% pihak industri berpendapat bahwa technical skills lulusan tidak lagi dibutuhkan. Untuk melihat technical skills yang tidak lagi dibutuhkan oleh industri, selanjutnya dijabarkan pada komponen technical skills yang menunjukkan tugas-tugas yang terkait pekerjaan computer tidak terlalu dibutuhkan seperti menggambar desain busana, serta tugas yang berkaitan dengan peralatan dan pemesian baik dalam hal pengoperasian, pemeliharaan, maupun perbaikan. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran di kampus sebaiknya tidak lagi menitik beratkan pada pekerjaan-pekerjaan manual baik dalam teori maupun prakteknya sehingga mahasiswa lebih dibekali keterampilan-keterampilan yang bersifat komputerisasi, otomatisasi, dan modernisasi.

Pada aspek employability skills yang terdiri dari keterampilan komunikasi, kerjasama tim, pemecahan masalah, manajemen diri, perencanaan dan pengelolaan, teknologi, belajar sepanjang hayat, dan inisiatif dan keberanian berusaha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 58,21% industri berpendapat bahwa employability skills sangat dibutuhkan namun juga terdapat 2,47% industri yang berpendapat bahwa employability skills sangat tidak dibutuhkan. Komponen employability skills yang tidak dibutuhkan berada dalam indikator kerjasama tim dimana didalamnya terdapat item kemampuan bekerja sendiri, individualis, dan merasa tidak membutuhkan bantuan orang lain. Hal ini dimungkinkan karena pekerjaan di dunia konstruksi merupakan pekerjaan yang saling terikat antara satu sama lain sehingga sangat sulit untuk bias bekerja sendiri. Namun demikian, beberapa industri yang beranggapan bahwa kemampuan bekerja sendiri masih dibutuhkan terutama pada bagian pola dan penjahitan, karena yang dibutuhkan adalah kemampuannya dalam mengerjakan sendiri tugas-tugas penggambaran bukan dengan meminta bantuan orang lain.

b. Relevansi bidang kerja lulusan

Relevansi bidang kerja lulusan dengan latar belakang pendidikannya telah cukup baik. Hal ini terlihat dari jumlah lulusan yang bekerja pada sektor konstruksi mencapai 86% dan sisanya 14% bekerja pada bidang lain walaupun juga terkait dengan bidang tata busana. Bidang kerja lulusan yang tidak relevan tersebut antara lain pada menjadi kasir di toko, menjadi pelayan di restoran. Lulusan yang mampu bekerja pada bidang pekerjaan yang tidak relevan dengan bidangnya menunjukkan bahwa mereka tidak saja memiliki kemampuan pada bidang tata busana namun juga memiliki kemampuan dalam bidang lainnya walaupun hal tersebut masih bersifat 'pembenaran', karena seharusnya sesuai tujuan pendidikan vokasi, mereka sepatasnya bekerja pada bidangnya karena mereka menghabiskan waktu untuk belajar mendalami bidang keahliannya sementara hasil yang diperoleh tidak sesuai.

Hal tersebut mesti dilihat secara normatif bahwa lulusan akan memiliki pola pikir yang dapat berubah ketika mereka menyelesaikan studi, karena setelah lulus mereka akan berusaha untuk menghasilkan uang dengan bekerja pada pilihan pekerjaan yang ada dihadapan mereka. Pola pikir untuk bekerja pada bidang apapun merupakan hal yang ingin membuktikan bahwa mereka mampu mencari uang baik untuk keperluan sendiri maupun untuk keperluan keluarga sehingga tidak lagi bergantung pada orang tua, bahkan berusaha untuk memberikan yang terbaik kepada orang tua mereka. Selain itu, dapat pula dikatakan bahwa keinginan untuk segera bekerja menjadi bukti bahwa mereka memiliki kemampuan untuk bekerja.

c. Relevansi kompetensi di dunia kerja dengan kompetensi di perguruan tinggi

Tingkat relevansi technical skills lulusan berada pada level cukup relevan dengan nilai sebesar 57,89% dan sangat relevan sebesar 15,79%. Namun demikian, masih terdapat keterampilan lulusan yang tidak relevan sebesar 15,79% bahkan sangat tidak relevan sebesar 10,53%. Bagi lulusan yang bekerja pada dunia butik, mereka umumnya memiliki relevansi kompetensi technical skills yang cukup bagus. Namun demikian terdapat pula lulusan yang belum memiliki relevansi kompetensi yang bagus.

Walaupun lulusan telah memperoleh keterampilan teknis pada pembelajaran di kampus, namun kebanyakan lulusan berpendapat bahwa mereka lebih banyak mendapatkan keterampilan teknis di tempat mereka bekerja. Hal ini merupakan cambuk bagi perguruan tinggi dalam menghasilkan lulusan yang belum siap pakai dan siap kerja karena industri masih perlu memberikan keterampilan tambahan hampir separuh keterampilan yang dibutuhkan dunia kerja. Karena itu, model pembelajaran di kampus harus berorientasi dunia kerja nyata sehingga lulusan yang dihasilkan pun harus bisa siap kerja dan siap pakai oleh dunia industri.

Dalam hal kemampuan employability skills lulusan terlihat sudah sangat bagus, hanya saja masih perlu dikembangkan sekitar 18%. kemampuan lulusan yang perlu dikembangkan terutama pada komponen keterampilan kerja tim, komunikasi, perencanaan dan pengelolaan, pemecahan masalah, teknologi, dan keterampilan inisiatif dan keberanian berusaha. Dari hasil ini, kemudian kita sesuaikan dengan tempat mereka mendapatkan keterampilan tersebut dan ternyata bahwa hanya 21,63% lulusan yang mengatakan bahwa mereka mendapatkan employability skills pada pembelajaran di kampus, selebihnya mereka dapatkan pada organisasi sebesar 32,69% bahkan 44,71% lulusan berpandangan bahwa mereka mendapatkan employability skills nanti setelah mereka bekerja.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Industri membutuhkan kompetensi lulusan baik secara teknis maupun nonteknis. Kompetensi teknis terkait dengan technical skills, dan kompetensi non teknis

terkait dengan employability skills. Pada technical skills, industri tidak lagi membutuhkan lulusan D3 Tata Busana pada tugas-tugas yang bersifat manual dan terkait dengan peralatan mesin jahit dan mesin bordir. Sementara pada employability skills industri sangat membutuhkan terutama pada komponen keterampilan komunikasi, inisiatif dan keberanian berusaha, kerjasama tim, pemecahan masalah, perencanaan dan pengelolaan, penguasaan teknologi, manajemen diri, dan belajar sepanjang hayat.

2. Relevansi bidang kerja lulusan dengan latar belakang pendidikannya telah cukup baik. Hal ini terlihat dari jumlah lulusan yang bekerja pada sektor usaha butik dan konfeksi mencapai 86% dan sisanya bekerja pada bidang lain walaupun juga terkait dengan usaha busana tailoring, Lembaga kursus keterampilan.
3. Secara umum, relevansi kompetensi di dunia kerja dengan kompetensi lulusan yang merupakan hasil dari perguruan tinggi pada aspek technical skills termasuk kategori cukup relevan sebesar 73,68%, namun masih terdapat 26,32% yang tidak relevan lagi. Employability skills sebagian lulusan telah mencapai tingkat ahli, hanya saja mereka lebih banyak mendapatkan hal tersebut bukan melalui pembelajaran dikampus melainkan setelah mereka bekerja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Berbagai pihak telah memberikan bantuan dan kesempatan, sehingga program Penelitian ini dapat terlaksana. Untuk ini diucapkan terima kasih kepada: Rektor Universitas Negeri Makassar, Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Makassar. Tak lupa kami ucapkan terima kasih kepada tim peneliti dan tim supporting yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Artikel ini merupakan hasil penelitian PNBPF Fakultas Teknik dengan nomor kontrak 595/UN36/HK/2022 tahun 2022 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Negeri Makassar.

REFERENSI

- Anas, Arfandi (2013). Relevansi Kompetensi Lulusan Diploma Tiga Teknik Sipil Di Dunia Kerja. https://www.researchgate.net/publication/328460709_Relevansi_kompetensi_lulusan_Diploma_Tiga_teknik_sipil_di_dunia_kerja/fulltext/5bcf322b299bf1a43d9b1ed5/Relevansi-kompetensi-lulusan-Diploma-Tiga-teknik-sipil-di-dunia-kerja.pdf. Diakses tgl. 23 Februari 2022
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud). (1997). Keterampilan menjelang 2020. Jakarta: Depdikbud.
- Finch, C. R., & Crunkilton, J. R. (1999). *Curriculum Development in Vocational and Technical Education : Planning, Content and Implementation 5th Ed.* Boston, Massachusetts : Allyn & Bacon, Inc.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2022

"Membangun Negeri dengan Inovasi tiada Henti Melalui Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat"

LP2M-Universitas Negeri Makassar

- Jordan, A., Carlile, O., and Stack, A. (2008). *Approach to Learning : A Guide for teachers*. Newyork: Open University Press & Mc. Graw Hill.
- Mukminan, Waras K., Herminarto S., et el. (2008). *Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Dikti
- Thompson, J. F. (1973). *Foundations of Vocational Education*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Wardiman D. (1998). *Pengembangan Sumber Daya Manusia melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta : Jayakarta.