

# Computer Based Success Skills Training CD Interaktif untuk Membangun Karakter Pribadi Sukses

Neila Ramdhani<sup>1</sup>

## I. Pendahuluan

Perubahan yang terjadi saat ini sangat cepat yang dipersepsi sebagai *'to be accelerating'*. Hal ini membawa akibat tidak hanya bagi pemerintahan dan bisnis perusahaan, tetapi juga angkatan kerja. Hanya angkatan kerja yang kompeten sajalah yang dapat memperebutkan peluang.

Merespon kenyataan ini, Perguruan Tinggi (PT) sebagai salah satu produsen terbesar angkatan kerja harus berinovasi tidak hanya pada fasilitasnya, tetapi juga pada proses pembelajarannya. Padahal hasil tracer study lulusan S1 UGM tahun 2003 melaporkan bahwa lulusan S1 UGM sudah memiliki kemampuan kognitif yang cukup baik. Namun, sebagian besar dari lulusan ini lemah dalam pengembangan aspek non-kognitif.

Aspek non-kognitif ini meliputi berbagai kemampuan antara lain mengenali diri, mengelola waktu, berperilaku asertif, berkomunikasi dan berpresentasi secara efektif, membuat perencanaan karirnya sendiri, belajar sesuai dengan modalitas belajar, menggunakan gaya belajarnya, menyeimbangkan kerja otak kanan dan kiri, membaca dan mencatat cepat, berfikir kritis dan membuat keputusan cepat dan tepat. Padahal, Armstrong (2002) mengemukakan sebagaimana aspek kognitif, non-kognitif ini juga penting bahkan sifatnya lebih menjamin kualitas individu dalam berkarya. Bila dibandingkan dengan kognitif yang dapat dibangun dan kembangkan di sekolah maupun perkuliahan, membangun dan mengembangkan aspek non-kognitif ini membutuhkan waktu yang relatif lama dan harus dilakukan secara terus menerus.

Meister dalam bukunya *Corporate University* (1998) mengemukakan bahwa untuk memenangkan persaingan, universitas harus menjadi *market-driven model university*. Dengan kata lain, universitas wajib menghasilkan lulusan yang dapat memenuhi kebutuhan pasar. 7 (tujuh) kompetensi yang dikemukakan oleh Meister, yaitu: 1) kemampuan untuk belajar cara-cara belajar yang efektif, 2) ketrampilan komunikasi dan berkolaborasi, 3) kemampuan berpikir kreatif dan memecahkan masalah, 4) kemampuan teknologi (informasi), 5) kemampuan memahami lingkungan bisnis global, 6) kepemimpinan, dan 7) mengelola diri dan merencanakan karir pribadi.

Beberapa upaya kongkrit telah dilakukan UGM untuk lebih memperbaiki hal ini. Program pelatihan *SUCCESS SKILLS* yang diberikan secara serentak pada setiap mahasiswa baru yang telah dilaksanakan semenjak dua/tiga tahun belakangan. Dari

---

<sup>1</sup> Staff Pengajar pada Fakultas Psikologi UGM, Indonesia.

pengalaman pelatihan *SUCCESS SKILLS* selama 2 periode ini menunjukkan bahwa meskipun secara substansial materi *SUCCESS SKILLS* yang meliputi *Living skill*, *Learning skill*, dan *Thinking skill* cukup bagus dan bermanfaat sekali bagi mahasiswa baru, tetapi dalam pelaksanaannya dinilai relatif mahal karena harus tatap muka dan perlu *hardcopy* materi yang jumlahnya cukup banyak, sehingga ketika dana universitas tidak tersedia, keberlanjutan program ini berupa **pelaksanaan materi pelatihan secara utuh** mungkin tidak dapat dilaksanakan. Padahal pelaksanaan yang sebagian saja dapat mengurangi makna dari pelatihan itu sendiri.

Sementara itu, perkembangan teknologi computer telah begitu maju sehingga proses pembelajaran yang selama ini hanya dapat disampaikan melalui tatap muka sudah dapat diatasi dengan *computer based teaching*, baik melalui CD maupun Website. Ramdhani (2004) melalui program RPKPS DUE-Like telah berhasil menyusun materi perkuliahan berbasis CD untuk pengajaran mata kuliah Modifikasi Perilaku di Fakultas Psikologi UGM. Materi perkuliahan ini tentu saja untuk meningkatkan pemahaman kognitif. Bila pelatihan Success Skills bertujuan meningkatkan kemampuan soft skills, dapatkah pelatihan success skills ini disajikan melalui computer?

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun bentuk pelatihan interaktif *SUCCESS SKILLS* melalui CD interaktif yang dapat diakses oleh tidak hanya mahasiswa baru, tetapi oleh semua mahasiswa UGM. Dengan model pelatihan ini, disamping operasionalnya lebih murah, mahasiswa dimungkinkan untuk mendapat *instant feedback* melalui *pre test* dan *post test scores*, dan audiens menjadi lebih luas. CD ini dapat dijadikan bahan awal bagi mahasiswa yang akan mengikuti pelatihan sehingga penyelenggaraan pelatihan dapat dipersingkat.

## **II. PAPARAN ISI CD *SUCCESS SKILLS***

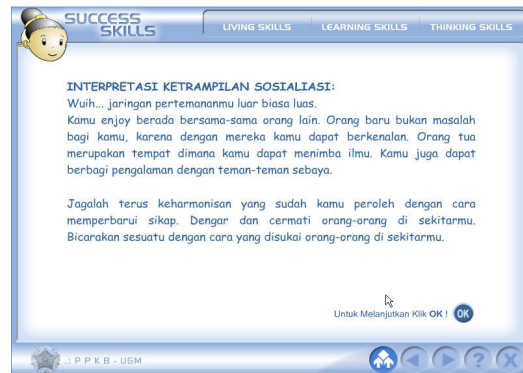
Secara struktur CD interaktif success skills ini terdiri dari 3 (tiga) bagian, yaitu Pengantar, *Living Skills*, *Learning Skills*, dan *Thinking Skills*.

### **A. Pengantar**

CD Success Skills ini dibuka dengan pengantar. Dalam bagian ini dicantumkan penjelasan atau rasional dari pelatihan. Pendekatan pelatihan sudah diperkenalkan mulai dari bab pengantar ini. Beberapa pembuka yang menggunakan kalimat tanya, misalnya 'mengapa ada orang yang sukses sehingga ia dapat terus hidup sementara lainnya tidak'. Kesuksesan itu dapat diraih siapa saja, ada yang mudah tetapi ada juga yang sulit. Oleh karena persaingan menjadi semakin ketat maka CD ini akan memberikan

kesempatan pada peserta untuk mengingat-ingat kembali macam-macam kesuksesan yang pernah dialami.

Dalam bagian pengantar ini juga, peserta diajak untuk membedakan faktor kognitif dan non kognitif, serta pengaruhnya terhadap kesuksesan seseorang. Faktor kognitif merupakan sasaran pengembangan dari tiap-tiap *core* keilmuan yang dipelajari di sekolah. Oleh karena kedua faktor tersebut, penting bagi kesuksesan seseorang, CD success skills ini disusun untuk memfasilitasi pengguna secara umum dan mahasiswa UGM khususnya untuk mengembangkan faktor non kognitif. Tiga ketrampilan yang menjadi fokus pelatihan ini, yaitu Living Skills, Learning Skills, dan Thinking Skills yang akan disajikan dalam bab-bab tersendiri. Bagian pengantar ini ditutup dengan tes ketrampilan sukses, yang terdiri dari 3 subtes, yaitu tes pengembangan diri, tes ketrampilan sosial, dan tes manajemen diri.



Gambar 1. Interpretasi Tes

Sebagaimana keunggulan penggunaan CD untuk pembelajaran, instant feedback juga difasilitasi dalam pelatihan ini. Setiap kali selesai mengerjakan semua item, pengguna CD dapat memperoleh interpretasi dari jawaban yang diberikannya. Dengan demikian, proses pengenalan diri sudah dilakukan semenjak awal pelatihan.

### **B. Living Skills**

Sesi ini bertujuan untuk mengajarkan ketrampilan untuk hidup dan berkehidupan. Pada bagian ini, mahasiswa diajak untuk menyadari beberapa fakta di dalam lingkungan di mana dia berada. Fakta pertama yang perlu disadari adalah bahwa kehidupan mahasiswa berbeda dengan kehidupan sekolah lanjutan. Mahasiswa perlu menyadari adanya perubahan yang terjadi di sekitarnya baik di lingkungan tempat tinggal, sekolah, teman, bahkan perubahan cara berpikir. Di dalam CD dipaparkan beberapa perbedaan sebagai stimulus. Di akhir materi perbedaan paradigma ini, mahasiswa diajak untuk mencari perbedaan lainnya.

Perbedaan paradigma SLTA dan PT ini bertujuan untuk menyadarkan mahasiswa baru bahwa lingkungan yang berbeda memerlukan pendekatan yang berbeda pula. Apabila seseorang dapat sukses di sekolah saat SLTA, tidak ada jaminan mereka dapat pula sukses saat kuliah bahkan sukses dalam hidup. Bagian ini diakhiri dengan pertanyaan mengenai faktor-faktor apa saja yang dibutuhkan untuk sukses dalam kehidupan?

Kesuksesan membutuhkan keunggulan yang lestari yang tidak berubah sepanjang masa yaitu kompetensi dan karakter. Karakter yang dimiliki seseorang terbagi menjadi dua yaitu, yang terlihat dari luar dan tidak terlihat dari luar. Di sini, prinsip gunung es digunakan untuk memperjelas pemahaman mahasiswa mengenai beberapa aspek yang masuk dalam katagori kompetensi. Yang terlihat dari luar misalnya pengetahuan, ketrampilan, dan peran sosial. Kompetensi ini merupakan hal yang penting dikuasai seseorang tetapi tidak cukup untuk mendukung kesuksesan dalam jangka panjang. Sedangkan karakter yang tidak tampak dari luar adalah motif, sifat, dan citra diri dan hal ini merupakan bekal yang penting untuk mencapai kesuksesan jangka panjang. Pada bagian ini kembali dilakukan penanaman dan pengembangan soft skills. Dijelaskan bahwa individu yang berkarakter memiliki dorongan nilai-nilai yang menggerakkan dan memberi warna bagi kehidupan mereka. Teori nilai yang dikutip adalah yang dikemukakan oleh Rokeach, yaitu nilai-nilai kerja dan nilai kemanusiaan sehingga dalam hidupnya ada visi yang harus diraih. Penggunaan tokoh ideal juga dilakukan dalam CD ini, yaitu mencantumkan nama dan foto Ir Soekarno sebagai Proklamator negara RI dan RA Kartini sebagai pencetus gerakan emansipasi wanita. Kedua tokoh merupakan contoh tokoh-tokoh kepemimpinan visioner.

Sebagaimana halaman depan dari CD yang dibuka dengan pertanyaan-pertanyaan, bagian ini juga diakhiri dengan pertanyaan mengenai kira-kira apa yang diinginkan mahasiswa pengguna CD dalam 50 tahun ke depan?

Visi adalah harapan tentang masa depan yang realistis, bisa diraih dan menarik dengan penjabaran tujuan kemana seseorang untuk mencapai masa depan yang lebih baik dan lebih sukses. Dengan visi maka seseorang dapat mengubah dirinya menjadi seperti apa yang diharapkannya. Setelah penjelasan ini, kembali ditanyakan mengenai visi masing-masing. Apakah mahasiswa pengguna CD sudah mempunyai atau menetapkan visi-visi masing-masing? Bagaimana pula dengan misi mereka? Apakah mahasiswa sudah mempunyai misi dalam hidupnya? Sudahkah mempunyai tujuan hidup? Sudahkah mempunyai strategi dan kegiatan untuk mencapai tujuan?

Tujuan hidup adalah segala sesuatu yang ingin dicapai dalam hidup untuk jangka waktu yang relatif panjang. Contoh tujuan ini adalah seseorang mahasiswa yang ingin lulus tepat waktu dan memiliki IP tinggi. Strategi adalah cara untuk mencapai tujuan jangka panjang seorang individu. Misalnya, untuk mencapai tujuan lulus tepat waktu dan IP tinggi, seorang mahasiswa akan mengatur jadwal aktivitas kuliah dan praktikum dengan cermat dari senin hingga jum'at dan aktivitas organisasi kemahasiswaan di hari-hari dan jam di luar perkuliahan. Untuk mencapai itu semua, dibutuhkan aktivitas jangka pendek yang terukur yang diperlukan untuk merealisasikan tujuan jangka panjang.

Karakter tujuan yang baik adalah SMART (*Specific, Measurable, Action oriented, Related or rational, Time frame*).

Sebelum melangkah lebih lanjut, CD ini mamaparkan konsep-konsep pengembangan diri. Langkah awal dalam pengembangan diri, adalah pengenalan diri. Dengan mengenali beberapa sifat positif dan negatif, seseorang dapat memahami bagian mana dari dirinya yang dapat lebih dikembangkan. Beberapa teknik dalam belajar mengenal diri dapat dengan cara sebagai berikut:

1. Introspeksi diri dengan menuliskan kelemahan dan kelebihan. Teknik ini sangat sederhana dan dapat dilakukan sendiri oleh seseorang. CD meminta pada mahasiswa pengguna untuk menuliskan hal-hal apa saja yang masuk dalam kategori positif dan negatif yang sudah dilakukan atau belum dilakukannya.



Gambar 2. Jo-Harry Windows

2. Joharry Window dilakukan melalui 2 tahapan, yaitu membuka diri dan menerima umpanbalik. Untuk melakukan pengenalan diri lebih jauh, penggunaan metode Joharry Window ini memerlukan kerjasama dengan teman atau sahabat dekat sehingga mahasiswa dapat mengetahui dengan pasti bagaimana konsep dirinya.

- o Membuka diri : mahasiswa pengguna CD diberi kesempatan untuk menuliskan sifat atau cara kerjanya yang selama ini, kemudian diminta mengungkapkan ke teman dekatnya.
- o Memberi umpan balik / *feed back* : mahasiswa pengguna CD diminta untuk memilih salah satu temannya untuk menuliskan sifat atau cara kerja mereka yang selama ini dikenali, kemudian memberitahukan padanya.

Melalui dua tahapan tersebut, pengguna CD dapat mengetahui sifat atau bagian dari dirinya yang masuk kategori:

- Daerah terbuka, yaitu yang memuat segala sesuatu yang diketahuinya dan orang lain juga tahu
- Daerah buta, yang berisi segala sifat yang diketahui orang lain tapi pengguna CD sendiri tidak tahu
- Daerah rahasia, yang berisi sifat-sifat yang orang lain tidak tahu tapi kamu mengetahui

- Daerah ketidaksadaran, yaitu jendela yang pengguna CD maupun orang lain sama-sama tidak mengetahuinya.

Beberapa catatan untuk melakukan umpan balik juga dikemukakan di sini, yaitu:

- Lakukan dalam hubungan yang masih hangat
- Lakukan secara timbal balik
- Lakukan bertahap tidak perlu terburu-buru
- Terbatas pada saat ini
- Yakinkan bahwa dua pihak
- Berniat untuk saling memperbaiki

Dengan mengungkapkan diri kepada teman, diharapkan ada umpan balik sehingga kotak terbuka semakin membesar. Namun demikian, sebagaimana membuka diri dalam memberi umpan balik, ada tips yang perlu diperhatikan, yaitu:

- Fokus pada perilaku jangan mengusik kepribadian
- Deskripsikan perilaku yang ingin disampaikan, jangan menilai
- Tunjukkan hal-hal yang spesifik bukan abstrak
- Lakukan saat ini dan di sini
- Lakukan untuk saling berbagi
- Jangan terlalu memaksa jika memang temanmu belum siap

Membuka diri dan menerima umpan balik tidak dapat dipisahkan dari persepsi, sehingga sangat potensial mengundang perbedaan. Untuk memberikan ilustrasi mengenai perbedaan persepsi yang mungkin timbul, satu contoh kasus disajikan dalam CD ini. Suatu ketika dilakukan pemilihan anggota regu penyelamat ke daerah bencana alam. Pengguna CD diminta untuk memilih beberapa profesi untuk menemaninya bila ditugaskan ke daerah tersebut. Profesi yang tersedia adalah guru, tentara, penyanyi, pengacara, tukang bangunan, dan paramedis. Andai pengguna CD diminta untuk memilih, profesi apakah yang akan dijadikan pendamping selama di sana.

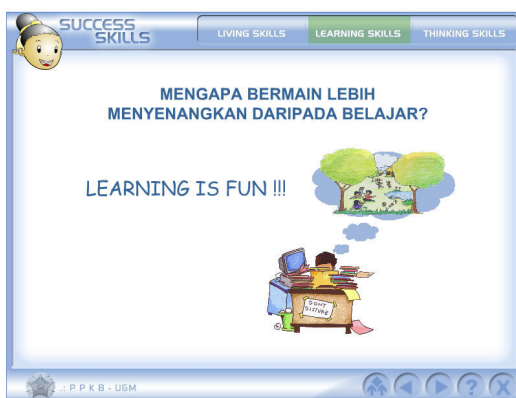
Setelah pengguna CD menjatuhkan pilihan, mereka diminta untuk menanyakan pada temannya apakah jawaban mereka sama?. Jika berbeda mengapa demikian? Aktivitas ini menunjukkan kepada pengguna CD bahwa keputusan seseorang dapat berbeda, tergantung dari pengalaman yang pernah dijalani. Pengalaman masa lalu mempengaruhi persepsi dan nilai-nilai yang dianut. Enam nilai yang dimaksud adalah : nilai estetis, nilai ekonomis, nilai politis, nilai hukum, nilai moral, nilai sosial (Rokeach, 1984). Pengguna CD diminta untuk mempelajari nilai apa yang dominan dianutnya dan bagaimana dengan teman-temannya? Di akhir bagian pengenalan diri ini, pengguna CD kembali ditanya mengenai apa saja yang dapat dipelajari dari hal ini? Semakin banyak mendengar pendapat orang lain maka wawasan tentang diri pun akan bertambah.

Kematangan pribadi dapat dicapai jika interaksi terus dilakukan. Sehingga diri menjadi pribadi yang relevan yang mampu menciptakan inovasi dalam hidup dan memperbaiki diri terus menerus. Inilah yang disebut dengan pribadi sukses.

### C. Learning Skills

Learning Skills adalah ketrampilan yang perlu dikuasai agar seseorang dapat belajar dan terus belajar. Sebagai mahasiswa, learning skills ini juga perlu dikuasai untuk dapat berhasil menjalani proses perkuliahan. Dalam learning skills akan dipaparkan beberapa prinsip dalam belajar yang akan disajikan dalam bentuk simulasi permainan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menunjukkan bahwa pekerjaan akan menjadi lebih mudah jika mengetahui apa yang harus dilakukan.

Awal sesi learning skills diajukan pertanyaan mengenai apa saja yang terlibat dalam proses belajar? Empat bagian kecil dalam proses belajar yaitu lingkungan sekitar,



Gambar 7. Learning Skills

input, pemrosesan, dan saringan respon. Sesuai dengan prinsip *experiential learning*, pengguna CD difasilitasi untuk melakukan aktivitas permainan mengurutkan angka. Angka-angka ini sudah diacak sedemikian rupa, sehingga pengguna diharapkan dapat mempelajari pola dari masing-masing permainan. CD ini melengkapi dengan 2 macam pola angka yang sudah diacak. Setelah melakukan permainan ini (*experiencing*), pengguna

CD diajak untuk menemukan bagian-bagian mana dari permainan itu yang dapat dikategorikan sebagai lingkungan sekitar, input, pemrosesan, dan saringan respon (*constructing the knowledge*) dari latihan tersebut.

Permainan kedua terdiri dari dua bagian, uji ingatan melalui pendengaran dan penglihatan (*experiencing*). Bagian pertama, ingatan pengguna CD diuji dengan cara memberi kesempatan untuk mendengarkan beberapa kata, kemudian mereka diminta menuliskan kembali kata-kata yang dapat diingat pada tempat yang tersedia. Bagian kedua permainan adalah menguji jumlah yang dapat diingat setelah melihat sejumlah gambar. Jumlah skor yang dapat diraih secara langsung tampil di monitor komputer berupa *instant feedback* berfungsi layaknya sebagai *publishing*. Tahap lanjut dari *experiential learning* terjadi pada saat pengguna CD diminta untuk membandingkan jumlah kata yang berhasil diingat dari kedua bagian tadi (*generalizing*). Manakah yang berhasil diingat lebih

banyak? Gambar-gambar yang dilihat atau didengar namanya? Bila jumlah gambar yang didengar namanya terlebih dahulu dapat diingat lebih banyak maka termasuk kelompok **auditory**. Jika gambar-gambar yang dilihat mampu diingat lebih banyak maka termasuk kelompok **visual**. Bagian ini diakhiri dengan pertanyaan mengenai manakah dari keduanya yang baik? Untuk memotivasi agar pengguna CD dapat mengimplementasi ketrampilan-ketrampilan yang dipelajarinya, pertanyaan ini diikuti dengan penjelasan bahwa kedua metode, baik melihat maupun mendengar adalah perlu dalam belajar. Yang terpenting adalah mempelajari kelemahan dan kelebihan sehingga dapat menemukan metode belajar dengan tepat. Kelompok auditory dapat belajar dengan cara membaca keras-keras, sebaliknya kelompok visual dapat menggambar semua stimulus yang ingin diingat untuk dipelajari. Setiap orang mempunyai gaya belajar yang berbeda. Cobalah untuk mencari tahu gaya belajar seperti apa yang diterapkan Albert Einstein dan Winston Churchill !

Latihan lain yang dipaparkan dalam learning skills ini adalah tes gaya belajar. Tes ini disusun oleh DePorter et.al. (1999), yang mengemukakan bahwa secara garis besar gaya belajar seseorang dikategorikan ke dalam 4, yaitu Sekuensial Konkret, Sekuensial Abstrak, Acak Konkret, dan Acak Abstrak. Sebagaimana pengelompokan auditory dan visual, tes gaya belajar ini



Gambar 9. Tes Gaya Belajar

tidak bertujuan untuk melihat gaya belajar mana yang terbaik. Mengenali gaya belajar sangat penting untuk menemukan strategi belajar yang tepat untuk mencapai hasil belajar sebaik-baiknya. Tes gaya belajar ini terdiri dari 15 item dengan masing-masing 4 pilihan jawaban. Setiap kali selesai mengerjakan tes, pengguna CD dapat memperoleh hasil (*instant feedback*) yang menjelaskan mengenai gaya belajar mereka.

Learning skills ditutup dengan latihan membuat peta pikiran (*mental map*). Konsep ini diambil dari teori Buzan (1993) yang mengatakan bahwa otak manusia bekerja mengumpulkan informasi yang merupakan campuran gambar, bunyi, aroma, pikiran, dan perasaan, kemudian memisah-misahkannya ke dalam bentuk linear. Untuk itulah, upaya meningkatkan kinerja belajar dapat dilakukan dengan membuat peta pikiran yang merupakan gabungan antara kerja otak kiri dan otak kanan.

#### D. Thinking Skills

Ketrampilan ketiga atau terakhir yang dilatihkan dalam CD ini adalah *thinking skills*. Pada bagian ini mahasiswa pengguna CD diajak untuk memahami pentingnya ketrampilan berpikir. Ketrampilan ini dilatih melalui beberapa latihan pemecahan masalah. Dasar berpikir dari pelatihan ini adalah bahwa kehidupan individu tidak mungkin terlepas dari masalah sehingga yang bisa dilakukan adalah mengeliminirnya dengan metode pemecahan masalah yang tepat.

Sesi *thinking skills* ini memberi kesempatan pada mahasiswa untuk belajar pemecahan masalah. Sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan, penyelesaian suatu masalah (kasus) biasanya dilakukan dengan dua cara, coba-coba (*trial and error*) dan pemecahan masalah yang strategik. Metode coba-coba digunakan untuk memecahkan masalah yang sederhana sedangkan metode pemecahan masalah strategik digunakan untuk masalah-masalah yang lebih kompleks. Kompleks atau sederhana suatu permasalahan tergantung pada tipe dari masalah yang dihadapi.

Dari tipenya, pada dasarnya masalah ada dua tipe, *close ended problem* (dengan 1 jawaban benar) *open ended problem* (lebih dari 1 jawaban benar). *Close ended problem* adalah permasalahan yang melibatkan logika salah dan benar, sedangkan *open ended problem* adalah masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial sehari-hari, yang tidak terikat pada rumus dan logika. Dalam CD *success skills* ini, tipe masalah yang dilatihkan adalah *open ended problem*. Matlin (1998) mengemukakan bahwa pemecahan masalah yang masuk tipe *open ended problem* dapat dilakukan melalui langkah-langkah sbb. yaitu : identifikasi masalah, definisi kembali masalah, strategi masalah, organisasi masalah, cek sumber daya, evaluasi. Dalam menghadapi masalah tipe ini, setiap orang mempunyai gaya masing-masing, tergantung pada waktu yang dihabiskan untuk memecahkan masalah tersebut dan pendekatan atau metode analisis yang digunakan. Untuk mengetahui gaya pemecahan masalah disajikan beberapa kasus/masalah untuk dipecahkan. Dengan memecahkan kasus tersebut maka secara otomatis akan diketahui bagaimana gaya pemecahan masalah yang dianut seseorang. Apakah masuk kategori individu yang menggunakan gaya:

1. *Extinc by instinct*,
2. *Burning bridges ahead of*,
3. *Paralysis by analysis*, atau
4. *premature panic*.

Sebagaimana dalam gaya belajar, tidak ada gaya pemecahan masalah yang lebih baik daripada gaya lainnya. Gaya pemecahan masalah ini hanya untuk menunjukkan bahwa setiap orang dapat menggunakan gaya pemecahan masalah yang berbeda-beda. Demikian pula halnya dengan seseorang tertentu dapat saja menggunakan gaya tertentu untuk memecahkan masalah tertentu, tapi akan menggunakan gaya yang lain bila

dihadapkan pada masalah yang berbeda. Di akhir pelatihan ini, peserta diharapkan dapat menggunakan metode atau gaya pemecahan masalah yang sesuai dengan jenis dan berat ringannya masalah yang dihadapi,

## E. Informasi Pelengkap

Tiga sesi pelatihan, *living skills*, *learning skills*, dan *thinking skills* adalah modul yang dapat digunakan secara mandiri oleh mahasiswa atau dapat juga dijadikan materi



Gambar 12. Pre-Post Test

penunjang pelatihan *success skills*. Di awal pelatihan, mahasiswa pengguna CD diminta untuk mengerjakan tes SLS2005. Setelah selesai mengerjakan tes ini, mereka mendapat umpan balik (*instant feedback*) berupa interpretasi tes tersebut. Setelah mengerjakan tes ini, peserta baru dapat mengikuti pelatihan. Di akhir ketiga sesi pelatihan, mereka diingatkan untuk mencoba beberapa ketrampilan yang mereka pelajari di dalam

kehidupan sehari-hari, kemudian mengerjakan kembali tes tersebut setelah kuliah semester berakhir. Layaknya pre-post test, kedua skor yang diperoleh sebelum menjalankan cd dan sesudah perkuliahan semester berakhir dapat dibandingkan. Dengan demikian akan terlihat bagaimana hasil dari pembelajaran dengan metode pelatihan *success skill* berbasis komputer ini.

### III. PELAKSANAAN UJI COBA CD SUCCESS SKILLS

#### a Teknis pelaksanaan kegiatan :

Penggunaan secara meluas terhadap suatu alat pembelajaran, menuntut pengujian keandalan alat tersebut. Sebelum diuji cobakan pada mahasiswa, CD tersebut terlebih dahulu direviu oleh pakar yang menguasai teknik penyusunan CD untuk tujuan pembelajaran. Reviu dilakukan oleh tiga (3) orang pakar. Secara garis besar, hasil reviu adalah sebagai berikut:

- Secara keseluruhan CD sudah baik
- Mudah digunakan
- Perlu ditelaah lebih lanjut penggunaannya dalam bidang pendidikan
- Perlu peningkatan kualitas game terutama pada 'Raksasa dan Kurcaci'

Setelah direviu oleh pakar, CD *success skills* ini diuji cobakan pada mahasiswa pengguna. Uji coba CD *Success Skills* dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Desember 2005

bertempat di laboratorium komputer Fakultas Psikologi UGM. Peserta uji coba berasal dari mahasiswa Fakultas Psikologi UGM angkatan 2005 sejumlah 10 orang dengan dipandu 3 orang asisten.

**b Peralatan yang digunakan :**

- Komputer 16 unit ( yang dipakai hanya 13 unit )
- Speaker 4 buah
- Headset 4 buah

**c Hasil Skala**

No	Item	SS	S	TS	STS
1	Materi <i>Success Skills</i> lebih menarik jika disajikan dalam bentuk CD	4	6	-	-
2	Saya menemui kesulitan dalam mengoperasikan CD <i>Success Skillss</i> ini	-	1	6	3
3	Materi <i>Success Skills</i> jadi lebih dipahami bila penyampaiannya menggunakan media CD	4	3	3	-
4	CD <i>Success Skills</i> merupakan inovasi yang layak dikembangkan.	6	4	-	-

**d Komentar dan kesulitan yang mungkin dialami bagi pengguna CD:**

**1. Pengantar**

- Sudah bagus ( 1 orang )
- Terlalu banyak/terlalu panjang narasi (3 orang )
- Tidak ada (3 orang)
- Tidak ada petunjuk harus memencet yang mana jadi bingung
- Keren, seru, menarik

**2. Learning Skills**

- Tidak ada kesulitan (6 orang)
- Permainan menyusun angka terlalu lama dan membuat mata pedih
- Narasi membosankan

**3. Living Skills**

- Tidak ada kesulitan ( 6 orang )
- Narasi terlalu lama

**4. Thinking Skills**

- Macet ketika ada di permainan *Your Problem Solving Style* (2 orang)
- Tidak mengerti materi *Open Minded* dan *Close Minded*
- Narasi terlalu lama
- *Option Your Problem Solving Style* tidak bisa memencet pilihan yang sama
- Tidak ada kesulitan ( 2 orang )

## 5. Permainan

- Permainan kurcaci dan raksasa seru ( 3 orang )
- Permainan kurcaci dan raksasa sulit menyelesaikan ( 4 orang )
- Tidak ada kesulitan, permainannya menyenangkan.

## 6. Kesan Umum

- Bentuk CD lebih menyenangkan (2 orang )
- Seru, tapi kalau bisa dibuat lebih lucu, penuh gambar dan musik agar tidak bosan
- Komunikasi hanya satu arah, jadi kalau tidak mengerti materinya tak bisa bertanya.
- CD menarik, karena dalam penyampaian materi – materi Success Skills disertai dengan karikatur – karikatur yang menarik sehingga tidak bosan.
- Bagus, lebih seru dibanding pertemuan di kelas dan lebih mudah dimengerti.
- Keren banget
- CD-nya ok, gambarnya lucu – lucu, surprise bisa bikin ketawa. Suara narator merdu, *gamesnya* seru, nambah pengalaman dan pengetahuan, waktu nonton kesannya “budaya” banget soalnya iringannya lagu Jawa dan kartunnya juga tokoh wayang.
- Lebih seru dibandingkan di kelas.

### e Hasil Observasi :

Pada umumnya, subjek penelitian tidak mengalami kesulitan ketika mengerjakan CD *Success Skills*. Sering terdengar mereka tertawa ketika mengerjakan permainan-permainan, ataupun ketika melihat gambar yang lucu.

Kesulitan yang dialami yaitu :

- Pada bagian pengantar, semua subjek tidak tahu jika harus meng-klik, karena tidak terdapat petunjuk.
- Pada bagian *Thinking Skills*, ada 2 subjek yang tidak dapat melanjutkan, karena CD tiba – tiba macet.
- Pada bagian *Thinking Skills, Your Problem Solving Style* tidak ada petunjuk jika hanya satu *option* yang dapat dipilih dan tidak dapat memilih *option* yang sama pada dua nomor ( misalnya memilih Sangat Setuju untuk nomor 1 dan 2) sehingga kebanyakan subjek bingung.

## IV. PENUTUP

Dari revidi dan uji coba yang dilakukan, CD success skills ini cukup memenuhi syarat untuk dijadikan bahan ajar untuk pelatihan success skills. Beberapa evaluasi menunjukkan bahwa CD ini perlu penyempurnaan pada beberapa bagian, yaitu:

- petunjuk bahwa pengguna harus meng klik bila akan pindah ke halaman berikut
- perlu ditambahkan tanda panah yang menunjukkan arah perahu pada permainan Raksasa dan Kurcaci
- gambar ilustrasi menimbulkan kesan ke kanak-kanak an sehingga perlu penyesuaian

## **V. Daftar Pustaka**

- Armstrong, M. (2000), *'The Art of HRD, People and Competencies'*, New Delhi: Cres Publishing House.
- Helmi. A.F & Ramdhani, N (2003). Modul Living Skills. PPKB UGM (tidak diterbitkan).Pemenang grantee untuk Living Skills 2003.
- Helmi, A. F. (2004) . 'Evaluasi Pelaksanaan Program Success Skills 2003 di UGM'. Disampaikan pada Workshop Evaluasi Pelatihan Success Skills 2003', PPPKB-UGM.
- Meister, J.C. 1998. *Corporate Universities in Building a World Class Work Force*. New York: McGraw-Hill, Inc
- Ramdhani, N. (dalam proses pelaporan, 2004), VCD Interaktif Modifikasi Perilaku, Fakultas Psikologi UGM.