

# MEMBANGUN PENGALAMAN BELAJAR YANG MENYENANGKAN: OPTIMALISASI FAKTOR-FAKTOR PENENTU KEPUASAN PESERTA PELATIHAN

Rinawati Anwar<sup>1</sup>; Nailly Kamaliah<sup>2</sup>

Direktorat Pengembangan Kompetensi - BRIN, Indonesia  
Gedung B.J. Habibie, Jl. M.H. Thamrin No. 8, Jakarta Pusat 10380  
E-mail : [rina003@brin.go.id](mailto:rina003@brin.go.id) (Koresponding)

**Abstract:** This study aims to evaluate and analyze factors and aspects that influence participants' satisfaction in a training that equipped with LMS. As an effort to build fun learning, the study identifies the supporting aspects in training that need to be improved to enhance the quality and service of training. The research classifies as a quantitative research where the data collection was carried out using an online questionnaire that was distributed to all participants in the statistical and data analysis training. Data processing was carried out using SPSS 26 and the results were analyzed with descriptive analysis and inferential analysis using multiple regression methods and factor analysis (with varimax rotation). The results of the study shows that overall participants were satisfied with the training services. The Ease of Access and Navigation aspect in the LMS is considered as the best performance aspects among other aspects. Meanwhile, the regression analysis shows that Learning Media and LMS Visual Design aspect has a significant effect on participant's satisfaction, while Training Materials and Ease of Access to LMS aspect does not give any notable effect. The results indicate that participants would more appreciate an interactive learning methods and attractive visual designs in a training. Several efforts on improvement that necessary in order to enhance the performance and quality of the training services in the future are providing a more flexible and segmented curriculum, developing various learning media, and improving the LMS visual design for better participant's understanding and learning experience.

**Keywords:** *Training evaluation, quality of training services, participant satisfaction*

Dalam rangka meningkatkan tingkat produktivitas dari perusahaan, pengembangan kompetensi menjadi sebuah keniscayaan. Pengembangan kompetensi diharapkan akan linear dengan upaya peningkatan kinerja karyawan dan akan berdampak pada profit yang dihasilkan oleh perusahaan (Muhammad Aldi Dwi Ananda & Maulidyah Amalina Rizqi, 2023). Pelatihan merupakan salah satu bentuk pengembangan kompetensi yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara luring (klasikal) dengan terjadinya tatap muka di dalam kelas yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan fasilitator, secara daring dengan pemanfaatan platform dan internet melalui pembelajaran asinkronus maupun sinkronus, dan secara *blended* yang mengkombinasikan metode pembelajaran luring dan daring. Beberapa skema pelatihan tentunya tidak dapat diterapkan pada semua pelatihan karena memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing (Akhmadi, 2021).

Diantara ragam topik pelatihan yang dapat diselenggarakan, Pelatihan Statistik dan Analisis Data dilatar belakangi oleh adanya kebutuhan peningkatan keterampilan analisis kompetensi dalam perusahaan dan pengolahan berbasis data. Pelatihan berikut bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan analisis yang diperlukan dalam pembuatan keputusan strategis serta meningkatkan kemampuan organisasi dalam menghadapi tantangan bisnis. Konsep dasar dari pelatihan berikut tidak hanya berfokus pada pembahasan secara teori, namun juga mencakup praktik menggunakan *software* statistik serta aplikasinya dalam lingkup perusahaan.

Pelatihan Statistik dan Analisis Data diselenggarakan secara luring (klasikal) yang juga didukung dengan penggunaan teknologi pembelajaran berbasis web yaitu *Learning Management System (LMS)*. LMS merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung kegiatan pelatihan dengan

menyediakan infrastruktur pendukung pelatihan, tidak hanya berperan sebagai distribusi konten pelatihan, perpustakaan, namun sebagai platform untuk mendukung terukurnya evaluasi peserta pelatihan (Megayanti, 2022). Dalam upaya mengukur ketercapaian suatu program pelatihan dan keberlanjutan program secara menyeluruh, perlu dilakukan evaluasi pelatihan secara berkala pada segala aspek, salah satu indikatornya dengan melihat efektif atau tidaknya program pelatihan tersebut (Ananda et al., 2021).

Efektivitas pelatihan sangat diperlukan untuk mengetahui sebagai sarana perbaikan program pelatihan berkelanjutan, baik dalam materi, metode, pendekatan pelatihan, serta infrastruktur pelatihan yang lebih baik di masa depan. Evaluasi pelatihan menjadi salah satu alat ukur yang akan membantu memastikan bahwa program pelatihan efektif (Windhy & Naibaho, 2022), berjalan sesuai permintaan *stakeholder*, serta mendukung tercapainya kebutuhan organisasi dalam jangka panjang. Membangun pengalaman belajar merupakan salah satu tujuan yang penting dalam rangka penyelenggaraan pelatihan yang efektif (Rosana, 2021).

Efektivitas pelatihan ditentukan oleh penyusunan desain pelatihan yang dilakukan demi tercapainya tujuan pelatihan. Secara spesifik, dalam merancang pelatihan yang efektif dapat menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021); ASSURE (*Analyze Learner, State Objectives, Select Method Media Materials, Utilize Media Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*) (Iskandar & F, 2020); atau model desain lainnya. Desain pembelajaran diharapkan dapat berfokus pada pembuatan program pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta. Sementara itu, teknologi digunakan untuk membantu dalam mengukur dan meningkatkan efektivitas program pelatihan yang telah dilaksanakan (Pradana & Widiastomo, 2023). Pelatihan yang terukur

akan mampu mengevaluasi keseluruhan siklus dan aspek dalam proses pelatihan.

Sebagai lembaga pelatihan yang juga melakukan program dan pengembangan kerjasama dengan lembaga lain berdasarkan skema Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) baik dalam sektor pemerintahan maupun swasta, Direktorat Pengembangan Kompetensi BRIN perlu menganalisis tren peminatan pada pelatihan saat ini dan perlu beradaptasi sesuai dengan permintaan pasar. Lembaga pelatihan diharapkan dapat melakukan perencanaan dan persiapan sehingga penyelenggaraan dari pelatihan tersebut akan relevan dengan kondisi saat ini, didukung oleh fasilitas dan infrastruktur pembelajaran yang memadai, serta sejalan dengan permintaan *stakeholder*.

Sebagai salah satu upaya dalam rangka mengevaluasi pelaksanaan pelatihan, maka dilakukan evaluasi terhadap penyelenggaraan pelatihan yang mampu digunakan untuk menilai tingkat kepuasan peserta terhadap penyelenggaraan pelatihan secara langsung. Beberapa contoh penelitian telah menilai dan menganalisa tingkat kepuasan peserta pelatihan berdasarkan pada kompetensi fasilitator seperti pada penelitian Akhmadi (2019) yang meninjau faktor kepuasan pelatihan berdasarkan dimensi *tangibles, reliability, responsiveness, assurance* dan *empathy* widyaiswara. Selain itu, penelitian Suci & Jamil (2019) telah menilai hubungan antara tingkat kepuasan peserta pelatihan dengan kurikulum dan penyelenggaraan pelatihan.

Selain itu, beberapa metode evaluasi tingkat pemanfaatan dan kegunaan dari LMS sebagai teknologi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbasis kuesioner (Hariyanto et al., 2020), yaitu (1) *Questionnaire for User Interaction and Satisfaction* (QUIS) yang mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam 5 dimensi (*Overall Reaction, Screen, Terminology/System Information, Learning, System Capabilities*) (Tullis & Albert, 2008); (2) *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) yang mengukur kualitas *software* berdasarkan definisi kegunaan produk dari

ISO 9241; dan (3) *Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use (USE) Questionnaire* oleh (Lund, 2001) yang menilai interaksi pengguna dengan sistem menggunakan 3 dimensi, yaitu *Usefulness, Ease of Use, Satisfaction*.

Hingga saat ini, penelitian yang menggambarkan berbagai pemanfaatan LMS dalam pengelolaan pembelajaran masih didominasi dengan pemanfaatan media LMS secara daring. Penelitian yang dilakukan oleh Wiragunawan (2022) mengenai Pemanfaatan *Learning Management System (LMS)* dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring pada Satuan Pendidikan menunjukkan bahwa LMS merupakan media pembelajaran daring yang paling diminati dengan tingkat kepercayaan 82,2%. Penelitian lain oleh Fakhruddin et al (2022) memperlihatkan bahwa penggunaan LMS membawa pengaruh baik dan positif dalam pengkondisian belajar mengajar dan dapat dikatakan efektif dalam penggunaan pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Meski begitu, belum banyak penelitian yang menelusuri lebih jauh terkait pemanfaatan LMS dalam pelatihan secara klasikal.

Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi kepuasan peserta terhadap layanan pelatihan untuk membangun pembelajaran yang menyenangkan, dengan rumusan masalah sebagai berikut;

- (1) Bagaimana performa dari aspek-aspek penunjang pelatihan dalam kontribusinya kepada kepuasan peserta terhadap layanan pelatihan?
- (2) Apa upaya perbaikan yang perlu dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas layanan pelatihan ke depannya?

## METODE

Penelitian ini tergolong sebagai penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada seluruh peserta Pelatihan Statistik dan Analisis Data sejumlah 30 orang peserta. Pelatihan dilaksanakan menggunakan platform LMS yang dikembangkan oleh BRIN bernama BRIN *Learning Management System (BRILIANT)*.

Pengolahan data yang telah terkumpul dilakukan menggunakan SPSS 26 dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif merupakan analisis yang menggambarkan keadaan atau karakteristik populasi/ sampel yang dikaji, namun tidak dapat digunakan untuk memberikan kesimpulan secara umum (Kamaliah et al., 2023). Penyajian dengan menggunakan statistik deskriptif dapat dilakukan dengan menggunakan deskriptif statistik dalam bentuk tabel maupun penyajian dengan boxplot. Pada penelitian ini, penyajian dengan menggunakan boxplot dilakukan untuk melihat sebaran preferensi responden terhadap aspek-aspek pelayanan pelatihan. Sementara itu, analisis inferensial bertujuan untuk membuat *inference* atau melakukan generalisasi hasil pengukuran sampel ke populasi yang dapat dilakukan menggunakan (1) analisis regresi linear berganda dan (2) analisis faktor. (1) Analisis regresi linear berganda adalah suatu metode yang digunakan untuk mengestimasi pola hubungan antara satu variabel terikat dengan beberapa variabel bebas (Padilah & Adam, 2019). Dengan menggunakan analisis regresi linear berganda, maka dapat diketahui aspek-aspek yang secara statistik berpengaruh terhadap kepuasan layanan pelatihan. Hasil dari analisis regresi linear berganda kemudian dilanjutkan dengan analisis faktor. (2) Analisis faktor berguna untuk mereduksi dimensi variabel menjadi kelompok variabel yang lebih sedikit. Pengelompokan ini memperhitungkan adanya korelasi antar variabel-variabel (Fadila Juliana Rahman & Kamaliah, 2022). Melalui perhitungan analisis faktor, akan diketahui indikator-indikator yang menjadi komponen utama yang perlu dipertahankan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari 3 variabel bebas (X1-X3): Materi dan Topik Pelatihan (X1); Akses dan Navigasi LMS (X2); Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS (X3) dengan variabel dependen yaitu Kepuasan Layanan Pelatihan (Y).

**HASIL**

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa berdasarkan ketiga aspek yang diteliti, aspek Kemudahan Akses dan Navigasi LMS (X2) menjadi aspek yang paling menentukan dan berpengaruh pada Kepuasan Peserta Layanan, selanjutnya diikuti oleh aspek Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS (X3) sebagaimana terlihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Deskriptif statistik untuk faktor-faktor kepuasan pelayanan pelatihan

No.	Variabel	Score dari 100
1	Kepuasan thd Materi Pelatihan	88,75
2	Kemudahan Akses dan Navigasi LMS	90,42
3	Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS	89,31

Secara deskriptif dapat digambarkan bahwa skor 100, maka 89,38% peserta tergolong sangat puas terhadap pelayan pelatihan di mana Aspek Kepuasan (Y) disebabkan oleh aspek Kemudahan Akses dan Navigasi LMS (X2). Perhitungan tiga aspek tersebut diperoleh berdasarkan indikator sebagai berikut:

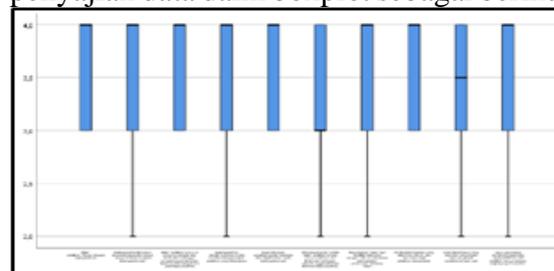
Variabel X1 didapatkan dari pertanyaan sebagai berikut: (1) Materi pelatihan relevan dengan topik pelatihan (2) Materi pelatihan tersusun secara lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pada bidang pekerjaan (3) Materi pelatihan tersusun secara sistematis dan terstruktur (4) Materi pelatihan memiliki konsistensi dan korelasi dengan output pelatihan yang diharapkan (5) Materi dan topik pelatihan mudah dipahami dan diaplikasikan pada bidang pekerjaan (6) Alokasi waktu dan jumlah materi pelatihan terbagi secara rasional dan terstruktur sehingga mendukung pemahaman terhadap topik pelatihan (7) Penyampaian materi oleh fasilitator dilakukan dengan baik dan membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi (8) Pre-test dan Post-test yang diberikan relevan dan mencakup topik pelatihan dengan baik (9) Ujian/Studi Kasus yang diberikan relevan dan mencakup topik pelatihan dengan baik (10) Peserta dapat memahami materi dan mempraktikkan hasil pelatihan sesuai dengan output yang diharapkan.

Variabel X2 memuat indikator pertanyaan sebagai berikut: (1) LMS dapat

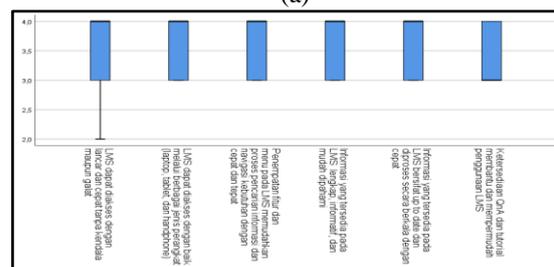
diakses dengan lancar dan cepat tanpa kendala (2) LMS dapat diakses dengan baik melalui berbagai jenis perangkat (3) Penempatan fitur dan menu pada LMS memudahkan proses pencarian informasi dan navigasi kebutuhan dengan cepat dan tepat (4) Informasi yang tersedia pada LMS lengkap, informatif, dan mudah dipahami (5) Informasi yang tersedia pada LMS bersifat up-to-date dan diproses secara berkala dengan cepat (6) Ketersediaan QnA dan tutorial membantu dan mempermudah penggunaan LMS.

Variabel X3 diperoleh menggunakan rincian sebagai berikut: (1) Desain visual pada LMS menarik, rapi, dan terstruktur (2) Desain visual pada materi pelatihan menarik dan mampu meningkatkan pemahaman terhadap topik pelatihan (3) Pembelajaran pada LMS menggunakan beragam jenis media yang variatif (bahan ajar, praktikum, video, presentasi) sehingga meningkatkan daya tarik dan minat belajar terhadap topik pelatihan (4) Kualitas media pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan baik dan mendukung pemahaman topik pelatihan (5) Peralatan dan perangkat penunjang pelatihan berada dalam kualitas yang baik dan memadai (6) Terdapat akses untuk bantuan teknis pada saat pelatihan.

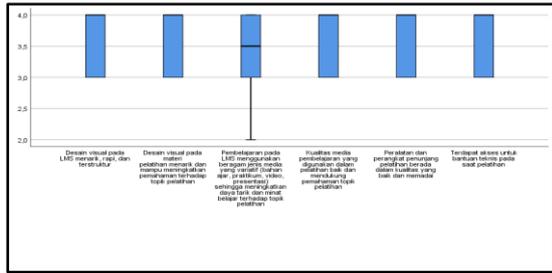
Selanjutnya, untuk melihat gambaran secara lebih jelas terkait sebaran masing-masing indikator, maka dilakukan penyajian data dalam boxplot sebagai berikut:



(a)



(b)



(c)

Gambar 1. Boxplot sebaran indikator layanan pelatihan

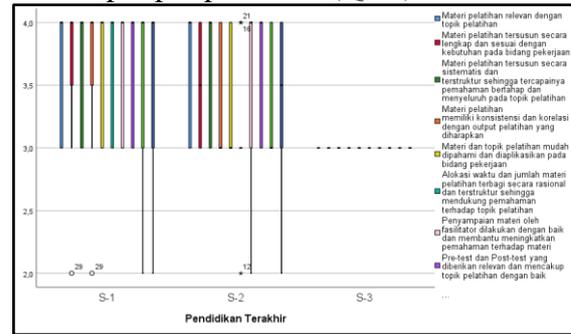
- (a) Kepuasan terhadap Materi Pelatihan
- (b) Kemudahan Akses dan Navigasi LMS
- (c) Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS

Berdasarkan analisis boxplot tersebut, telah diperoleh hasil bahwa nilai median berada di nilai tertinggi (4) artinya sebagian besar (50%) responden menyatakan bahwa sangat puas terhadap seluruh aspek pelatihan, baik ditinjau dari segi Materi, Akses LMS, serta Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS).

Meski begitu, masih terdapat penilaian rendah pada aspek Materi (X1) seperti pada pertanyaan berikut: Materi pelatihan tersusun secara lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pada bidang pekerjaan (Q1.2), Materi pelatihan memiliki konsistensi dan berkorelasi dengan output pelatihan yang diharapkan (Q1.4), Alokasi waktu dan jumlah materi pelatihan terbagi secara rasional dan terstruktur sehingga mendukung pemahaman terhadap topik pelatihan (Q1.6), Penyampaian materi oleh fasilitator dilakukan dengan baik dan membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi (Q1.7), Ujian/Studi Kasus yang diberikan relevan dan mencakup topik pelatihan dengan baik (Q1.9), Saya yakin dapat memahami materi dan mempraktikkan hasil pelatihan sesuai dengan output yang diharapkan (Q1.10).

Hal tersebut juga ditemukan pada komponen pertanyaan aspek Kemudahan Aspek dan Navigasi LMS (X2) yaitu: Desain Visual pada LMS menarik, rapi, dan terstruktur (Q2.1) dan pada aspek Media Pembelajaran dan Desain Visual (X3) yaitu: Pembelajaran pada LMS menggunakan beragam jenis media yang variatif (bahan ajar, praktikum, video, presentasi) sehingga meningkatkan daya tarik dan minat belajar

terhadap topik pelatihan (Q3.3).



Gambar 2. Boxplot sebaran dari aspek materi pelatihan

Berdasarkan hasil boxplot, dapat terlihat distribusi persepsi aspek Materi Pelatihan dari sudut pandang peserta dengan variasi tingkat pendidikan akhir (S1, S2, S3). Hasil menunjukkan bahwa terdapat penilaian rendah (outlier) terhadap peserta S1 pada indikator Materi pelatihan tersusun secara lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pada bidang pekerjaan serta konsistensi dan korelasi dengan output pelatihan yang diharapkan. Hal tersebut juga ditemukan pada peserta S2 dengan indikator Tidak terstrukturnya alokasi waktu dan jumlah materi pelatihan. Analisis regresi linear dilakukan untuk dapat mengetahui variabel independen yang paling berpengaruh terhadap kepuasan layanan pelatihan dengan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil regresi berganda pada kepuasan terhadap layanan pelatihan

Variabel	Sig.	Keterangan
Kepuasan thd Materi Pelatihan	0,072	Tidak signifikan
Kemudahan Akses dan Navigasi LMS	0,765	Tidak signifikan
Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS	0,000	Signifikan

Berdasar hasil regresi linear berganda disimpulkan bahwa Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS (X3) menjadi variabel yang berpengaruh terhadap kepuasan layanan pelatihan. Meskipun variabel lainnya yakni Kepuasan terhadap Materi Pelatihan (X1) dan Kemudahan Akses LMS (X2) juga dianggap penting, namun berdasarkan hasil pada pelatihan Analisis Data dan Statistik, hal tersebut tidak memiliki pengaruh secara statistik.

Oleh karena itu, demi memaksimalkan kepuasan layanan pelatihan ke depannya, perlu diketahui faktor-faktor

dari Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS (X3) yang menjadi penentu kepuasan peserta pelatihan. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap Materi Pelatihan (X1) dan Kemudahan Akses LMS (X3). Berdasarkan hasil analisis faktor dengan menggunakan rotasi varimax dan metode *Principal Component Analysis*, (Tabel 3) dihasilkan dua komponen utama yang mampu menjelaskan keragaman sebesar 84,589% dari keseluruhan total varian. Komponen utama pertama menjelaskan 69,88% varian, sedangkan komponen kedua menjelaskan 14,71% varian.

Tabel 3. Hasil Analisis faktor dengan rotasi varimax

Indikator	Component	
	1	2
Desain visual pada LMS menarik, rapi, dan terstruktur	0,167	0,949
Desain visual pada materi pelatihan menarik dan mampu meningkatkan pemahaman terhadap topik pelatihan	0,322	0,896
Pembelajaran pada LMS menggunakan beragam jenis media yang variatif (bahan ajar, praktikum, video, presentasi) sehingga meningkatkan daya tarik dan minat belajar terhadap topik pelatihan	0,885	0,11
Kualitas media pembelajaran yang digunakan dalam pelatihan baik dan mendukung pemahaman topik pelatihan	0,721	0,427
Peralatan dan perangkat penunjang pelatihan berada dalam kualitas yang baik dan memadai	0,681	0,536
Terdapat akses untuk bantuan teknis pada saat pelatihan	0,888	0,222
Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS	0,768	0,64
Total varian explained	69,88%	14,71%

Faktor 1: *Loading* faktor tinggi didapatkan dari indikator Pembelajaran pada LMS menggunakan beragam jenis media yang variatif (0,885), Kualitas media pembelajaran (0,721), serta Peralatan dan perangkat penunjang pelatihan (0,681) Selain itu, terdapat akses untuk bantuan teknis pada saat pelatihan (0,888) dan Media pembelajaran dan desain visual LMS (0,768) yang menunjukkan bahwa komponen pertama berhubungan dengan kualitas media pembelajaran.

Faktor 2: *Loading* faktor yang tinggi pada Komponen kedua adalah Desain visual pada LMS menarik, rapi, dan terstruktur (0,949), Desain visual pada materi pelatihan menarik dan mampu meningkatkan pemahaman terhadap topik pelatihan (0,896) yang menunjukkan bahwa komponen kedua lebih terfokus pada aspek estetika dan desain visual dari LMS.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan Peraturan BRIN Nomor 1 Tahun 2021 pada Pasal 75, Direktorat

Pengembangan Kompetensi (DPK) BRIN memiliki tugas dan fungsi diantaranya terkait Pelaksanaan pengembangan program dan kerja sama pengembangan kompetensi sumber daya manusia; Pelaksanaan penyelenggaraan pengembangan kompetensi sumber daya manusia; Pelaksanaan evaluasi pengembangan kompetensi sumber daya manusia (Badan Riset dan Inovasi Nasional, 2021). Dalam menjalankan tugas dan fungsinya, DPK melakukan upaya-upaya dalam penyelenggaraan kompetensi yang sesuai dengan lingkup tugas DPK, memastikan pelaksanaannya tepat sasaran, serta memberi dampak dan kepuasan bagi penggunaannya.

Evaluasi penyelenggaraan pelatihan bertujuan untuk mengukur kualitas program pelatihan yang telah dilakukan untuk menilai apakah sudah sesuai dengan hal yang direncanakan. Evaluasi ini menyangkut aspek program pelatihan yang meliputi: kurikulum/materi, metode, fasilitas, fasilitator. Melalui evaluasi terhadap penyelenggaraan pelatihan, penyelenggara dapat memperoleh umpan balik/masukan dari peserta demi peningkatan program yang berkelanjutan. Evaluasi yang dilakukan akan membantu pihak penyelenggara dalam menilai tingkat kesesuaian program pelatihan dengan keinginan peserta. Tentunya aspek ini juga secara khusus memiliki peran penting apakah secara keseluruhan, peserta merasa puas terhadap seluruh program pelatihan (Ikhsania Putri & Sukmana, 2023).

Berdasarkan hasil evaluasi pada Tabel 1, didapatkan hasil bahwa secara keseluruhan skor untuk ketiga aspek adalah 89,46 yang menunjukkan bahwa peserta pelatihan secara umum merasa puas dan sesuai dengan harapan peserta, khususnya pada aspek Kemudahan Akses dan Navigasi LMS (X2) yang dinilai memberikan dampak paling besar terhadap kepuasan peserta pada penyelenggaraan pelatihan. Sebagaimana yang terlihat pada Gambar 1 terkait boxplot sebaran masing-masing indikator, terdapat ruang untuk perbaikan pada materi pelatihan

yang dinilai belum sepenuhnya memenuhi harapan dari peserta.

Apabila dilihat berdasarkan sebaran datanya, peserta yang merasa kurang puas terhadap materi pelatihan berasal dari peserta dengan pendidikan terakhir S1 (Gambar 2). Di sisi lain, materi pada pelatihan berikut diperuntukan untuk peserta dengan jabatan fungsional peneliti yang memiliki tingkat pendidikan minimum S2. Hal ini menunjukkan bahwa adanya kesenjangan antara tingkat penerimaan materi peserta yang berlatar akademis lebih rendah serta relevansi materi yang disampaikan dengan ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dalam pekerjaan peserta apabila dianalisis berdasarkan keragaman dari tingkat pendidikan terakhir peserta. Terdapat kemungkinan bahwa peserta dengan latar belakang pendidikan S1 menganggap bahwa materi yang disampaikan terlalu teoritis, sedangkan untuk peserta dari latar belakang pendidikan yang berbeda menganggap bahwa materi tersebut sudah sesuai dengan lingkup pekerjaan. Hal tersebut menyebabkan keberagaman pendidikan peserta serta jenis jabatan/ pekerjaan peserta menjadi faktor yang sangat menentukan dalam hal penyusunan desain kurikulum dan materi pelatihan. Pihak penyelenggara perlu memperhatikan dan melakukan peninjauan ulang untuk memastikan materi yang disusun sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan yang berasal dari latar belakang pendidikan berbeda. Kedepannya, dalam rangka meningkatkan kualitas pelatihan, diperlukan kurikulum yang disusun secara lebih fleksibel dan tersegmentasi.

Selanjutnya, untuk mengetahui variabel yang mempengaruhi kepuasan pelatihan secara keseluruhan, dilakukan analisis regresi linear berganda dan menunjukkan hasil bahwa variabel Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS (X3) secara signifikan mempengaruhi kepuasan layanan pelatihan. Variabel lain seperti Materi Pelatihan (X1) dan Kemudahan Akses LMS (X2) tidak menunjukkan pengaruh signifikan dalam model berikut. Hasil ini mengindikasikan bahwa peserta sangat menyukai metode pembelajaran yang

bervariasi dan tidak monoton, konten yang disajikan dengan interaktif, serta desain visual yang menarik, sebagai contoh dengan penggunaan video interaktif, praktikum, dan simulasi.

Penggunaan media yang lebih interaktif mampu meningkatkan daya tarik lebih dalam pembelajaran dan membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penyelenggara pelatihan perlu mengembangkan beragam konten pembelajaran dan mengeksplorasi media pembelajaran dengan format yang lebih menarik dan interaktif. Desain visual LMS yang menarik, akan lebih memberikan kepuasan peserta dalam pengalaman belajar, khususnya bagi peserta dengan gaya belajar visual (Kamaliah & Juliana Rahman, 2021). Pembelajaran yang menyenangkan tentunya akan memudahkan peserta dalam menerima *transfer knowledge* dari fasilitator.

Di era digital saat ini, penyelenggaraan pelatihan sudah tidak dapat dipisahkan dengan dukungan *Learning Management System* (LMS). LMS akan mempermudah pengelolaan dan penyimpanan materi, jadwal, pedoman penyelenggaraan pelatihan dengan lebih terstruktur; mendukung pembelajaran secara mandiri, dan bersifat lebih fleksibel. Keberadaan dari LMS memungkinkan pengelola untuk mengukur hasil belajar peserta melalui tes atau tugas yang disediakan; serta dapat memfasilitasi interaksi peserta, panitia, dan fasilitator. Meski begitu, hasil dari analisis regresi menunjukkan Kemudahan Akses dan Navigasi LMS (X2) tidak berpengaruh secara statistik terhadap kepuasan pelayanan peserta pelatihan. Beberapa kemungkinan yang dapat terjadi adalah platform LMS yang memang mudah diakses dikarenakan peserta berasal dari generasi milenial yang memang sangat mudah mengoperasikan teknologi (Kamaliah et al., 2024). Di sisi lain, kemudahan LMS tidak menjadi poin yang dianggap penting dalam kepuasan terhadap pelayanan secara keseluruhan sehingga pihak penyelenggara perlu berfokus pada peningkatan aspek yang lebih

dominan, sebagai contoh diperlukannya peningkatan kualitas media pembelajaran dan desain visual kedepannya.

Meskipun materi pelatihan seharusnya menjadi komponen utama dalam pelatihan, namun secara statistik menunjukkan bahwa variabel ini tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan peserta. Ketidaksignifikanan ini sebagaimana telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, disebabkan oleh ketidaksesuaian materi yang disampaikan dengan latar belakang peserta, kebutuhan, dan bidang pekerjaan. Oleh karena itu, diperlukan strategi kurikulum yang lebih fleksibel dan tersegmentasi. Penyelenggara juga diharapkan untuk mempertimbangkan pemisahan kurikulum atau materi pelatihan berdasarkan latar belakang tingkat pendidikan atau dipisahkan berdasarkan tingkat keahlian peserta, yaitu peserta pemula dan peserta ahli. Bagi peserta yang sudah ahli atau mengikuti pelatihan hanya untuk *refreshment*, maka dimungkinkan sangat menaruh perhatian pada penyajian dan dukungan media pembelajaran (Indahwati et al., 2023).

Berdasarkan hasil analisis faktor, kualitas media pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan kepuasan peserta dalam pelatihan. Salah satu aspek yang penting dalam penggunaan media pembelajaran adalah dukungan infrastruktur dan kesiapan fasilitator. Media pembelajaran yang baik tidak hanya didukung oleh penyajian konten yang menarik, namun juga didukung kesiapan dalam dukungan teknis, akses internet yang memadai, serta fasilitator yang mampu memanfaatkan secara optimal (Choe et al., 2019). Penyelenggara pelatihan perlu memastikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan metode yang bervariasi, media yang berkualitas, dan perlu adanya dukungan dari tim untuk mengatasi kendala teknis selama pelatihan, misalnya dengan adanya asisten praktikum atau fasilitator pendamping selama pembelajaran berlangsung. Juga pada aspek estetika dan desain visual, tampilan LMS yang menarik tentunya akan mampu menarik pemahaman peserta terhadap materi. Pengembangan infografis dan desain visual yang baik akan

meningkatkan daya tarik materi, apalagi dikaitkan dengan pelatihan yang berfokus pada penyajian data. Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat tercipta ketika peserta merasa didukung oleh fasilitator yang responsif dan infrastruktur yang memadai.

Selanjutnya, pada aspek Media Pembelajaran dan Desain Visual (X3), dilakukan analisis faktor untuk mengetahui faktor utama yang dianggap penting dan lebih spesifik dengan hasil sebagai berikut Faktor utama adalah Kualitas Media Pembelajaran, Faktor kedua adalah Estetika dan Desain Visual dari LMS. Hal ini menunjukkan bahwa peserta akan merasa puas dan sangat terbantu apabila media pembelajaran bervariasi, didukung oleh layanan infrastruktur yang memadai, dan dukungan fasilitator terhadap hal-hal teknis. Keberadaan dari asisten praktikum sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, desain visual yang menarik juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan kepuasan peserta. Kedepannya, perlu dilakukan upaya pengembangan pada kualitas pembelajaran, baik dari segi konten, format dan infrastruktur pendukung pelatihan, serta estetika dalam pengembangan LMS.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa secara umum pengalaman belajar yang menyenangkan berperan penting dalam meningkatkan kepuasan peserta pelatihan. Aspek Kemudahan Akses dan Navigasi LMS menjadi aspek dengan performa terbaik. Selain itu, hasil analisis regresi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran dan Desain Visual LMS (X3) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan peserta, sementara Materi Pelatihan (X1) dan Kemudahan Akses LMS (X2) tidak berpengaruh signifikan. Hal berikut menandakan bahwa peserta lebih menghargai metode pembelajaran yang interaktif dan desain visual yang menarik.

Hal lain yang menjadi perhatian

penting adalah perlu dilakukannya upaya perbaikan untuk meningkatkan kualitas pelayanan ke depannya agar pengalaman belajar terasa menyenangkan bagi peserta pelatihan, sebagai contoh dengan menyajikan kurikulum yang fleksibel dan tersegmentasi. Penyelenggara perlu melihat latar belakang peserta, baik berdasarkan pada tingkat pendidikan terakhir maupun posisi jabatan yang saat ini sedang dijalani. Pada pelatihan yang diselenggarakan secara klasikal, peserta sangat termotivasi dengan pembelajaran yang bervariasi dan desain visual LMS yang menarik sehingga untuk meningkatkan kepuasan layanan pelatihan ke depannya, perlu pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi misal dengan simulasi, infografis, animasi, untuk dan dukungan dari fasilitator dan pendamping yang berperan dalam membantu peserta, selain dengan melakukan upaya peningkatan desain visual LMS yang menunjang pemahaman materi.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Akhmadi, A. (2021). Implementation Of Blended Learning in Training. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 78–87.
- Ananda, Y. F., Flora, E. F. H., Hana, N. N., & Wibawani, S. (2021). Efektivitas Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Di Upt Blk Surabaya Dalam Mengurangi Pengangguran. *Publica: Jurnal Administrasi Pembangunan Dan Kebijakan Publik*, 12(2), 128. <https://doi.org/10.33772/publica.v12i2.18133>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Badan Riset dan Inovasi Nasional. (2021). Peraturan Badan Riset Dan Inovasi Nasional Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2021 Tentang Organisasi Dan Tata Kerja Badan Riset Dan Inovasi Nasional. *Brin*, 1–127. <https://jdih.brin.go.id/peraturan/view/f0fcd23c-ac68-4d08-9411-5e2076cfe913>
- Choe, R. C., Scuric, Z., Eshkol, E., Cruser, S., Arndt, A., Cox, R., Toma, S. P., Shapiro, C., Levis-fitzgerald, M., Barnes, G., & Crosbie, R. H. (2019). *Student Satisfaction and Learning Outcomes in Asynchronous Online Lecture Videos*. 1–14. <https://doi.org/10.1187/cbe.18-08-0171>
- Fadila Juliana Rahman, A., & Kamaliah, N. (2022). Adaptasi Model Pembelajaran 70 20 10 pada Agenda 1, 2, dan 3 Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, Vol. 7, No(8). <https://doi.org/https://doi.org/10.35446/diklatreview.v7i3.1548>
- Hariyanto, D., Triyono, M. B., & Köhler, T. (2020). Usability evaluation of personalized adaptive e-learning system using USE questionnaire. *Knowledge Management and E-Learning*, 12(1), 85–105. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2020.12.005>
- Ikhsania Putri, Z., & Sukmana, C. (2023). Evaluasi Program Pelatihan Fungsional Dasar bagi Penyuluh Keluarga Berencana di BKKBN Provinsi Jawa Barat. *Lifelong Education Journal*, 3(1), 6–16. <https://doi.org/10.59935/lej.v3i1.157>
- Indahwati, N., Maksum, A., Wicahyani, S., Ristanto, K. O., & Prakoso, B. B. (2023). Persepsi guru terhadap kurikulum merdeka belajar: Analisis dari segi pengetahuan dan keyakinan. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(2), 144. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i2.15802>

- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Kamaliah, N., Fadila, A., Rahman, J., Puspitasari, D., & Rahayu, D. I. (2024). *Coaching Collaboration: Training Strategy for Improving the Quality of Scientific Writing*. 5(2), 252–260. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i2.1407>
- Kamaliah, N., & Juliana Rahman, A. F. (2021). Pengaruh Gaya Belajar dan Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Pelatihan Fungsional Peneliti. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 9(2), 200–208. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v9i2.247>
- Kamaliah, N., Muhajarah, K., Fadila, A., Rahman, J., & Agency, I. (2023). *Increasing Changes to the Training Curriculum on Data Processing and Analysis Practices for Scientific Writing Training Participants*. 6(3), 315–323.
- Lund, A. M. (2001). Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability and User Experience*, 8(2).
- Megayanti, W. (2022). Efektivitas Manajemen Pembelajaran Online melalui Learning Management System (LMS) berbasis Moodle. *Intelektium*, 3(1), 72–78. <https://doi.org/10.37010/int.v3i1.717>
- Muhammad Aldi Dwi Ananda, & Maulidyah Amalina Rizqi. (2023). Pengembangan Kompetensi Karyawan Pada Pt. X. *Digital Bisnis: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen Dan E-Commerce*, 2(1), 50–72. <https://doi.org/10.30640/digital.v2i1.642>
- Padilah, T. N., & Adam, R. I. (2019). Analisis Regresi Linier Berganda Dalam Estimasi Produktivitas Tanaman Padi Di Kabupaten Karawang. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2), 117. <https://doi.org/10.24853/fbc.5.2.117-128>
- Pradana, A., & Widiastomo, A. (2023). Pengembangan Program Pelatihan Keterampilan Digital bagi Lansia dalam Menghadapi Era Digitalisasi. *MUJAHADA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.54396/mjd.v1i1.966>
- Rosana, R. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Dalam Pelatihan Untuk Peningkatan Building Learning Commitment. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 21–30. <https://doi.org/10.18592/jtipai.v11i2.5067>
- Tullis, T., & Albert, W. (2008). Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics: Second Edition. In *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics: Second Edition*.
- Windhy, A., & Naibaho, T. (2022). Evaluasi Efektivitas Pelatihan Tematik Padi Lahan Rawa dengan Metode Kirkpatrick Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.21776/ub.jepa.2022.006.01.1>