Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah *p-ISSN 2656-5021*
Volume 9 Nomor 3 Halaman 319-336 April 2024 *e-ISSN 2657-1579*

PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KREATIF PENGURUS KOPERASI

Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, M.Pd[a] , Supriyanto[a]

[a]Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat

Email korespondensi: monryfngr@ulm.ac.id

ABSTRAK

Koperasi memiliki peran yang penting dalam mendukung pertumbuhan dan peningkatan usaha mikrokecil dan menengah (UMKM) di berbagai sektor ekonomi. Koperasi sangat diharapkan bisa tumbuh dan berkembang karena dianggap sangat sesuai dengan karakter bangsa Indonesia yaitu masyarakat yang menyukai gotong royong. Salah satu upaya mendorong perekonomian di Indonesia sendiri adalah dengan memaksimalkan peran dan pertumbuhan koperasi. Pada temuan permasalahan beberapa koperasi di kota Banjarmasin, tidak banyak berkembang karena factor yang salah satunya tidak berani mengambil resiko untuk mengembangkan koperasinya seperti hanya fokus pada usaha simpan pinjam, selain itu, pengurus koperasi juga jarang mengikuti pelatihan untuk mengembangkan aspek usahanya. Pelatihan dasar merupakan hal yang bisa dilakukan dalam upaya pengembangan kualitas SDM termasuk untuk melatih dan mengembangkan cara berpikir kreatif pengurus koperasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis model pelatihan dasar bagi pengurus koperasi menggunakan modul digital untuk meningkatkan karakter kreatif pengurus koperasi di kota Banjarmasin. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Modifikasi model yang digunakan adalah design ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), Martin Tessmer dan Model Kirkpatrick. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pengurus koperasi mengikuti pelatihan dasar. Dengan demikian, model pelatihan dasar bagi pengurus koperasi menggunakan modul digital dinilai efektif untuk meningkatkan karakter kreatif pengurus koperasi di kota Banjarmasin.

Kata kunci: Koperasi, Pelatihan, Karakter Kreatif.

PENDAHULUAN

Koperasi merupakan lembaga keuangan yang berkontribusi besar bagi negara (Khuswati & Triana Relita, 2019) Koperasi sebagai salah satu aktor perekonomian di Indonesia, memiliki peranan penting dalam membantu meningkatkan pendapatan nasional Indonesia khususnya saat terjadi perkembangan teknologi pada saat ini (Amri, 2020). Koperasi secara umum menurut Bretos (2018) dalam (Raharja et al., 2022) diartikan sebagai sebuah entitas yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan anggotanya dengan melakukan berbagai aktivitas ekonomi yang mampu untuk mendatangkan keuntungan dengan asas utama untuk saling tolong menolong.

Koperasi memiliki peran yang penting dalam mendukung pertumbuhan dan peningkatan usaha kecil menengah (UMKM) di berbagai sektor ekonomi (Perkasa & Harahap, 2023). Koperasi sangat diharapkan bisa tumbuh dan berkembang karena dianggap sangat sesuai dengan karakter bangsa Indonesia yaitu masyarakat yang menyukai gotong royong. Koperasi diharapkan dapat tumbuh dan mampu berdiri sendiri menjalankan usahanya secara mandiri, mampu memperoleh laba usaha yang baik sehingga dapat menjaga kelangsungan usahanya serta dapat meningkatkan kesejahteraan para anggotanya (Susmonowati, 2023)

Kementerian Koperasi dan UKM menargetkan pada tahun 2021 mampu mencetak 100 koperasi modern dan mendorong sebanyak 2,5 juta usaha mikro bertransformasi menjadi sektor Official. Ciri dari usaha mikro antara lain belum terdata dan memiliki perencanaan bisnis dengan baik. Pemerintah terus mematangkan alternatif pengembangan untuk UMKM dan Koperasi yang murah, dan cepat agar UMKM ikhlas. rasio kewirausahaan menjadi 3.55%, menaikkan rasio kredit perbankan di atas 20%, serta kemitraan strategis antara UMKM dan usaha besar (Kemenkeu.go.id, 2021).

Untuk melakukan perubahan ke arah yang positif, maka dibutuhkan sumber daya andal yang mampu mencari strategi yang tepat dan unik guna memenangkan persaingan (Resa Adhika et al., 2022). Seperti diketahui, dalam organisasi terdapat salah satu unsur, yaitu karyawan yang merupakan sumber daya penggerak tujuan suatu organisasi dan paling banyak berperan untuk menentukan berhasil atau tidaknya tujuan organisasi tersebut. Sumber daya manusia atau disebut karyawan berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan pengendalian organisasi demi pencapaian misi yang maksimal. Demikian vitalnya karyawan dalam sebuah organisasi, sehingga untuk dapat menjalankan organisasi dengan baik, maka karyawan tersebut haruslah memiliki kreativitas, inovatif, dan produktif. Karyawan yang kreatif dapat menciptakan gagasan-gagasan cemerlang tentang produk dan jasa yang terbaik. Karyawan kreatif mempunyai inisiatif yang tinggi dalam merubah kondisi kearah yang lebih baik dan menguntungkan perusahaan, demikian juga pada pengurus koperasi.

Di satu sisi kreativitas juga sangat erat hubungannya dengan kepuasan kerja. Ini dapat dilihat ketika subyek dengan kemampuan kreativitas yang tergolong biasa atau rata-rata dalam segi kuantitas dan kualitas dan subyek dengan kemampuan kreativitas yang cukup tinggi dalam menghasilkan ide secara kuantitas, memiliki tingkat kepuasan kerja yang cukup tinggi, sedangkan subyek dengan kemampuan kreativitas yang cukup tinggi dalam menghasilkan ide yang unik (kualitas), tetapi secara kuantitas rendah, memiliki tingkat kepuasan kerja yang agak rendah (Resa Adhika et al., 2022). Hal ini dikarenakan ketika seorang karyawan merasa ide atau gagasan yang

dihasilkan memiliki manfaat atau kegunaan yang dapat diterima maka akan menciptakan kepuasan tersendiri bagi karyawan tersebut dan menjadi pendorong untuk selanjutnya bekerja secara optimal, berusaha memberikan yang terbaik bagi perusahaan atau organisasi dengan menyumbangkan ide-ideatau pemikirannya yang kreatif.

Karakter bisa diartikan sebagai kepribadian, perilaku, sifat, tabiat, dan watak. Lickona dalam (Hengki Primayana, 2019) menjelaskan tentang definisi karakter yang baik (good character) yaitu menjalani kehidupan dengan kebenaran, kebenaran itu berhubungan dengan sikap terhadap diri sendiri dan orang lain. Kreativitas menurut Taylor dan Getzels (2017) dalam (Shalihat et al., 2022) merupakan kemampuan untuk melakukan generalisasi ide, produk, dan tindakan yang original seorang individu. Menurut Razik dalam (Widia et al., 2020) Salah satu item dalam elemen kemahiran berfikir ialah berfikiran kreatif dan inovatif. Menurut Treffinger, Isaksen, & Stead-Dorval (2006) dalam (Wahab & Saud, 2021) menterjemahkan kreatif sebagai satu kebolehan mencipta, menghasil dan mengembangkan idea baru dan asli. berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk memproduksi ide-ide orisinil, merasakan hubungan baru dan tidak dicurigai, atau membangun sebuah rangkaian unik dan baik diantara faktor-faktor yang nampaknya tidak saling berkaitan. Sedangkan menurut Selwanus (2010) dalam (Ayu Wulandari & Widi Wardani, 2019) berpikir kreatif merupakan tahap berpikir dengan menyesuaikan suatu jawaban yang baik dan benar untuk membantu siswa memiliki kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan.

Pelatihan adalah metode pembelajaran dan pengembangan terorganisir yang memperluas efisiensi individu, kelompok, dan organisasi (Rosmayati & Maulana, 2021). Penelitian yang dilakukan (Maulana et al., 2023) bahwa program pelatihan bagi pengurus koperasi sangat mendukung untuk menekankan pada pengetahuan, keahlian dan kemampuan pengurus koperasi. Selain itu, biasanya sulit untuk menentukan eksplorasi pemberdayaan koperasi yang tepat untuk pelatihan. Di sisa semua penilaian ini. Pelatihan adalah metode pembelajaran dan pengembangan terorganisir yang memperluas efisiensi individu, kelompok, dan organisasi (Suryana, 2006). Beberapa ahli menyarankan bahwa peluang pelatihan meningkatkan pergantian pegawai yang tinggi sedangkan yang lain mengklaim bahwa pelatihan adalah instrumen yang bermanfaat untuk reorganisasi pegawai koperasi (Djamaludin, 2010). Maka dari itu pelatihan pegawai adalah praktik sumber daya manusia yang rumit yang secara ekspresif dapat mempengaruhi pencapaian organisasi. Selain itu, organisasi berjuang untuk mendapatkan kesuksesan dalam ekonomi dunia, mencoba membedakan berdasarkan kemampuan, informasi, dan antusiasme tenaga kerja pegawai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *(Research and Development)*. Metode difokuskan pada dua tahap yaitu tahap preliminary dan tahap formative evaluation (Teori Tessmer). Tahap preliminary, menentukan tempat dan subjek, mempersiapkan jadwal pelatihan, media komputer di laboratorium dan prosedur kerja sama dengan pihak sekolah. Sedangkan pada tahap formative evaluation merupakan tahap uji coba produk yang dikembangkan oleh teori Tessmer yaitu Self Evaluation (evaluasi mandiri) dan Expert Review (validasi ahli), small grup evaluation (uji coba kelompok kecil dengan 4 orang pengurus koperasi) dan field test (uji coba kelompok besar dengan 23 orang pengurus koperasi saat pelatihan). Penelitian ini menggunakan modifikasi model design ADDIE, Martin Tessmer dan Model Kirkpatrick. Model Kirkpatrick adalah model evaluasi program yang khusus diciptakan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan diklat (pendidikan dan pelatihan). Langkah- langkah model tersebut adalah (1) Analisis Masalah & Kebutuhan, (2) design produk, (3) expert review, (4) development, (5) one to one evaluation, (6) small goup evaluation, (7) field test, dan (8)evaluation (reaction, learning and results).

Penelitian ini dilaksanakan di 23 koperasi yang berada di kota Banjarmasin dengan melibatkan sebanyak 23 perwakilan pengurus koperasi sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan dengan koesioner dan focus group discussion (FGD). Indikator-indikator karakter kreatif yang diambil dalam penelitian ini merujuk pada indokator karakter kreatif menurut Samani dan Haryanto (2012) antara lain menampilkan sesuatu secara unik dan menampilkan ide baru, berani mengambil keputusan dengan cepat dan tepat, ingin terus berubah dan memanfaatkan peluang baru, mampu menyelesaikan masalah secara inovatif, luwes dan kritis. Penilaian pada masing-masing indikator karakter kreatif menggunakan skala likert 1-5. Nilai/skor aktual adalah jawaban seluruh responden atas kuesioner yang telah diajukan, sedangkan nilai/skor ideal adalah skor atau bobot tertinggi atau semua responden yang diasumsikan memilih jawaban dengan skor tertinggi dikalikan jumlah responden.

Analisis model pelatihan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan memperhatikan Analisis reduksi data yang menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, penyajian data, sekumpulan informasi yang tersusun dan menarik kesimpulan/verifikasi. Analisis data validasi diperoleh dari hasil validasi produk berupa data deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan produk. Hasil produk ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Data validasi berupa kritik dan saran kemudian dicermati serta dipilih sebagai acuan perbaikan produk. Kepraktisan atau praktikabilitas merupakan suatu instrumen yang dapat digunakan berulang-ulang

jelas sangat memenuhi faktor kehematan, praktis dan mudah penggunaanya. Untuk menganalisis data kepraktisan small group evaluation menggunakan skala likert (Sugiyono, 2011).

Tabel 1 Kriteria Indikator Skala Likert

NO	Presentase (%)	Kriteria
1	0 - 20	Sangat lemah
2	21 - 40	Lemah
3	41 - 60	Cukup
4	61 - 80	Kuat
5	81 - 100	Sangat Kuat

Analisis data uji efektifitas pada *field test* menggunakan data analitik dengan desain penelitian "*One-Group Pretest-Posttest Design*" atau desain penelitian *(before-after*) dihitung berpedoman menggunakan standar tafsiran efektivitas N-Gain dengan kategori (%) seperti yang digunakan (Hake R.R,1999), maka tabelnya sebagai berikut:

Tabel 2 Tafsiran Efektivitas N-GAIN

Kategori tafsiran efektivitas N-GAIN	
Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Adapun diakhir program pelatihan, peserta Kembali diberikan koesioner untuk menguji peningkatan karakter kreatif setelah mengikuti program pelatihan pelatihan dasar menggunakan *skala likert* pada pertungan koesioner penelitian diakhir pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data validasi diperoleh dari lembar validasi ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan model pelatihan dasar menggunakan modul digital. Dalam penelitian ini, validator ahli materi dan ahli media terdiri dari para dosen expert di bidangnya.

Tabel 3 Penilaian Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor	Rata-rata
1	Desain Tampilan	Pemilihan tata latar dan warna dasar modul pelatihan berbasis buku digital	4	4,25
2		Kombinasi warna dalam modul pelatihan berbasisbuku digital	4	
3		Pemilihan gambar dalam modul pelatihan berbasisbuku digital sesuai dengan materi	5	
4		Penyesununan tampilan antarmuka pada modul pelatihan berbasis buku digital	4	
5		Kualitas gambar dan grafis pada modul pelatihan berbasis buku digital	5	
6	Teks	Tampilan tombol navigasi	4	4,66
7		Tata letak tombol navigasi	4	
8		Aksesibilitas tombol navigasi	4	
9		Keterbacaan teks	5	
10		Pemilihan ukuran dan jenis huruf (*font*)	5	
11		Ketepatan tata letak teks pada modul pelatihan berbasis buku digital	4	
12	Kegunaan	Modul pelatihan berbasis buku digital mudah digunakan	5	4,75
13		Kejelasan Petunjuk Penggunaan	4	
14		Kelancaraan dalam pengoperasian modul pelatihan berbasis buku digital	5	
15		Kelancaran kinerja modul pelatihan berbasis buku digital pada perangkat *Moblie learning*atau *Smartphone*	5	
		Skor Total	**67**	

Sumber : diolah berdasarkan hasil penelitian, 2023

Validasi ahli media dilakukan oleh Zaudah Cyly Arrum Dalu. Berdasarkan data pada Tabel tersebut maka dapat dihitung persentase penilaian oleh ahli media dengan skor maksimal yaitu 75, dengan rumusan perhitungan tingkat kevalidan sebagai berikut.

$$\text{Tingkat kevalidan} = \frac{Skor\ Total}{\text{Skor Maksimal}}\ x\ 100\% = 89$$

Tabel interpretasi data validitas media: 70% - 89% Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil). Saran ahli media adalah menambahkan peta konsep sebagai alat visual untuk memahami struktur dan hubungan antar konsep atau topik dalam materi pembelajaran dan juga menambahkan fitur bantuan sebagai tambahan informasi cara mendapatkan bantuan teknis dalam hal kesulitan belajar.

Gambar 1 Modul Digital

Dalam uji validasi materi mengambil tiga aspek yang akan di ujikan yaitu aspek desain pembelajaran, aspek isi materi, dan aspek penyajian materi. Berdasarkan data pada tabel 3 uji validasi materi dibawah, maka dapat dihitung persentase penilaian oleh ahli materi oleh memiliki tingkat kevalidan 98,75%.

$$\text{Tingkat kevalidan} = \frac{Skor\ Total}{\text{Skor Maksimal}}\ x\ 100\% = 98{,}75\%$$

Tabel interpretasi data validitas materi: 90% - 100% Sangat Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil). Sebaiknya sumber gambar dan video yang digunakan disebutkan dan tabel sebaiknya jangan terpotong.

Tabel 4 Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor	Rata-Rata
Desain Pembelajaran	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
	Relevansi penggunaan modul pelatihan berbasis buku digital dengan tujuan dan materi	5	
	Sistematika materi pada modul pelatihan berbasis buku digital	5	
Isi Materi	Kesesuaian isi materi dengan karakteristik peserta pelatihan	5	4,8
	Penyusunan materi pada modul pelatihan berbasis buku digital	5	
	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa	4	
	Ketepatan pemilihan materi modul pelatihan berbasis buku digital	5	
	Materi mudah dipahami berada dalam modul pelatihan berbasis buku digital	5	
	Ketepatan latihan/evaluasi dengan materi	5	
Penyajian Materi	Penyajian materi pada modul pelatihan berbasis buku digital	5	5
	Kejelasan uraian materi pada modul pelatihan berbasis buku digital	5	
	Kelengkapan materi pada modul pelatihan berbasis buku digital	5	
	Pemilihan grafis beserta gambar pada modul pelatihan berbasis buku digital sesuai dengan materi	5	
	Skor Total	79	

Sumber : diolah berdasarkan hasil penelitian, 2023

Setelah dilakukan Expert Review (uji validasi media dan materi) selanjutnya dilakukan small

grup evaluation berupa uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 4 orang pengurus koperasi. Adapun hasil small grup evaluation sebagai berikut ini.

Tabel 5 Penilaian Small Grup Evaluation

Aspek	Soal	Responden				Jumlah N	Skor Maks N	%	%rata2
		1	2	3	4				
Keterampilan berpikir lancar	1	5	4	5	4	18	20	90	
	2	5	3	4	4	16	20	80	
Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	3	4	4	5	4	17	20	85	
	4	5	4	5	4	18	20	90	
	5	4	4	4	4	16	20	80	
Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	6	4	4	4	5	17	20	85	
	7	5	5	4	4	18	20	90	
	8	5	4	4	4	17	20	85	
Rasa ingin tahu	9	5	4	4	3	16	20	80	
	10	5	4	4	4	17	20	85	81.25
Bersifat imajinatif	11	4	4	4	4	16	20	80	
	12	4	3	3	4	14	20	70	
Merasa tertantang oleh kemajemukan	13	4	4	3	5	16	20	80	
	14	4	4	4	4	16	20	80	
	15	4	4	3	4	15	20	75	
Sifat berani mengambil resiko	16	5	4	4	4	17	20	85	
	17	4	3	4	4	15	20	75	
	18	4	4	2	4	14	20	70	
Sifat menghargai	19	5	4	3	5	17	20	85	
	20	4	4	3	4	15	20	75	

Sumber : diolah berdasarkan hasil penelitian, 2023

Berdasarkan hasil rata-rata small grup evaluation berupa uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 4 orang pengurus koperasi, didapatkan nilai presentase sebesar 81.25% atau terkategori sangat kuat. Artinya media yang digunakan untuk pelatihan dasar sudah sangat layak untuk di uji coba saat pelatihan.

Tahapan selanjutnya yaitu analisis data uji efektifitas pada *field test* menggunakan data analitik dengan desain penelitian "*One-Group Pretest-Posttest Design*" atau desain penelitian (before-after) yang berpedoman menggunakan standar tafsiran efektivitas N-Gain dengan kategori (%).

Tabel 6 *One-Group Pretest-Posttest Design*

No	Post Test	Pre Test	N Gaint Score(%)
1	80	70	80
2	80	70	80
3	100	70	240
4	90	60	120
5	80	70	80
6	100	70	240
7	80	70	80
8	70	70	0
9	80	60	80
10	80	50	80
11	90	60	120
12	90	70	160
13	100	90	-80
14	80	70	80
15	80	70	80
16	90	50	106.6667
17	100	70	240
18	90	60	120
19	100	70	240
20	70	60	40
21	100	90	-80
22	90	70	160
23	100	90	-80
Mean	**8. 23**	**7.36**	**69. 35**

Sumber : diolah berdasarkan hasil penelitian, 2023

Dari hasil N Gaint score diperoleh presentase sebesar 69.35%, artinya didapatkan bahwa kategori tafsiran efektivitas N-GAIN terkatagori cukup efektif, artinya terjadi peningkatan pengetahuan dari perngurus koperasi yang mengikuti pelatihan dilihat dari hasil uji efektifitas pada *field test* menggunakan data analitik dengan desain penelitian "*One-Group Pretest-Posttest Design*" atau desain penelitian (before-after).

Pembahasan

Tahap Perencanaan Penelitian

Perencanaan penelitian adalah kegiatan untuk menetapkan analisis potensi masalah, rumusan tujuan, rancangan pelatihan. Langkah pengkajian potensi. Masalah, kebutuhan pelatihan, perumusan tujuan pelatihan, dan merancang program pelatihan adalah langkah langkah yang termasuk ke dalam tahap perencanaan.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan terdiri dari dua yaitu validasi ahli dan uji kepraktisan. Validasi produk dilakukan oleh para ahli (expert review), adalah proses kegiatan menilai desain produk awal/prototipe I yang dihasilkan secara rasional dengan indikasi sudah tepat atau belum (Febriyanti, 2019). Validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli meteri untuk mendapat masukan tentang kelebihan dan kekurangan desain model produk yang dihasilkan melalui lembar lampiran validasi yang dibuat peneliti. Hasil validasi dimanfaatkan untuk memperbaiki design produk awal (prototipe I). Masukan dari ahli dan praktisi dalam tahap validasi desain produk kemudian dijadikan pertimbangan untuk melakukan kegiatan revisi desain produk yang dibuat. Pada tahap uji ahli ini adalah bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan model pelatihan bagi pngurus koperasi yang bertujuan untuk meningkatkan karakter kreatif melalui pelatihan menggunakan modul digital. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media dari Teknologi Pendidikan yaitu Zaudah Cyly Arrum Dalu, M.Pd, pada tanggal 1 September 2023. Tingkat kevalidan adalah 89%. Sehingga berdasarkan tabel interpretasi adalah 70% - 89% Valid (dapat digunakan dengan revisi). Sedangkan validasi materi oleh Dr. Baseran Nor, M.Pd selaku dosen ahli materi dari Pendidikan Ekonomi pada tanggal 6 September 2023. Tingkat kevalidan adalah 98,75% dengan tabel interpretasi data validitas materi: 90% - 100% Sangat Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil). Uji kepraktisan dilaksanakan dua tahap yaitu uji kepraktisan small group evaluation. Berdasarkan analisis perhitungan, uji kepraktisan pada tahap small group adalah 81.25% atau terkategori sangat kuat. Artinya media yang digunakan untuk pelatihan dasar sudah sangat layak untuk di uji coba saat pelatihan.

Tahap Uji Coba (Efektifitas Model)

Hasil N Gaint score diperoleh presentase sebesar 69.35%, artinya didapatkan bahwa kategori tafsiran efektivitas N-GAIN terkatagori cukup efektif, artinya terjadi peningkatan pengetahuan dari perngurus koperasi yang mengikuti pelatihan dilihat dari hasil uji efektifitas pada *field test* menggunakan data analitik dengan desain penelitian "*One-Group Pretest-Posttest Design*" atau desain penelitian (before-after). Jadi, berdasarkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah pelatihan, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan dasar menggunakan modul digital cukup efektif untuk meningkatkan kreativitas pengurus koperasi di Kota Banjarmasin. Untuk mengetahui keefektifan model pelatihan dilakukan dengan uji coba lapangan. Dalam pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pembuka pelatihan, inti pelatihan, dan penutup pelatihan.

a. Kegiatan Pembukaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dasar kepada pengurus koperasi di kota Banjarmasin ini dilaksanakan di aula Nasa hotel Banjarmasin. Pelaksana kegiatan ini terdiri dari satu orang dosen dengan juga melibatkan 10 orang mahasiswa dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Kegiatan pelatihan diawali seremonial pembukaan dan dilanjutkan dengan *Focus Group Discussion* yang dipandu oleh Irwa Rahima selaku moderator dengan didampingi oleh Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, M.Pd selaku vasilitator FGD. Dalam FGD ini tema yang diangkat adalah "Penguatan Karakter Kreatif Bagi Pengurus Koperasi Untuk Meningkatkan Inovasi Produk dan Layanan Koperasi di Banjarmasin", para peserta pelatihan diajak berdiskusi dan mengkaji hasil temuan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada Koperasi dari hasil *studi literatur review* dan juga temuan permasalahan lainnya yang terjadi didalam koperasi yang ditangani oleh masing-masing pengurus koperasi peserta pelatihan. Adapun point temuan dalam *studi literatur review* yaitu permodalan/keuangan koperasi, sistem tata kelola/manajemen koperasi, keanggotaan/pengurus koperasi, dan kerjasama koperasi. Hasil temuan dalam *studi literatur review* kemudian didiskusikan kembali dengan peserta pelatihan apakah permasalahan hasil temuan *studi literatur review* juga terjadi di koperasi masing-masing peserta pelatihan dan adakah temuan permasalahan lainnya yang terjadi didalam koperasi. Dari hasil FGD ditemukan permasalahan dari masing-masing koperasi peserta pelatihan yang beragam, ada juga temuan masalah baru selain point permasalahan hasil temuan di *studi literatur review.* Dalam FGD peserta pelatihan juga mendapatkan beragam solusi atas permasalahan yang ada di koperasi mereka melalui saran dan masukan dari peserta pelatihan lainnya, yang mana masalah tersebut sudah terselesaikan di koperasi mereka. Berikut dokumentasi pelaksanaan FGD dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2 Kegiatan FGD

Setelah mengikuti kegiatan FGD peserta diberikan media pelatihan dalam bentuk modul digital yang dikembangkan khusus untuk kegiatan pelatihan dasar bagi pengurus koperasi. Modul digital ini sebagai media belajar mandiri bagi peserta pelatihan yang berisikan pembahasan terkait perkoperasian terdiri dari tiga BAB meliputi:

1. Koperasi dan sejarah koperasi
2. Kesehatan dan aspek penilaian Kesehatan koperasi
3. Ujung tombak kehidupan koperasi adalah pelayanan

Dalam modul digital yang dikembangkan, peserta pelatihan dimintakan untuk mengakses dan mempelajari isi modul sebagai bahan bacaan awal untuk mengikuti sesi pelatihan selanjutnya.

b. Kegiatan Inti (Penyampaian Materi)

Sebelum mengikuti sesi pelatihan lanjutan peserta diberikan *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal peserta pelatihan tentang perkoperasian dan karakter kreatif. Pada sesi pelatihan ini dinarasumberi langsung oleh Kepala Bidang Koperasi kota Banjarmasin Bapak Drs. Sojuangon Hutauruk, M.Si.

Gambar 3 Sesi Foto Bersama Peserta Pelatihan

Selanjutnya adalah kegiatan terakhir yang mana pada akhir kegiatan peserta dibagikan koesioner yang bertujuan untuk mengetahui apakan terjadi peningkatan karakter kreatif pengurus koperasi setelah pengikuti program pelatihan. Hasil respon peserta pelatihan diambil menggunakan kuesioner skala likert didapatkan hasilnya sebagai berikut ini.

Tabel 7 Hasil koesioner karakter kreatif Setelah Mengikuti Pelatihan

Aspek	Pertanyaan	Jumlah N	Skor Maks N	%	%Rata2
Keterampilan berpikir lancar	1	89	100	89	81.85
	2	78	100	78	
Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)	3	76	100	76	
	4	82	100	82	
	5	89	100	89	
Keterampilan memperinci (mengelaborasi)	6	78	100	78	
	7	76	100	76	
Rasa ingin tahu	8	82	100	82	
	9	89	100	89	
	10	78	100	78	
Bersifat imajinatif	11	76	100	76	
	12	82	100	82	
Merasa tertantang oleh kemajemukan	13	74	100	74	
	14	80	100	80	
	15	87	100	87	
Sifat berani mengambil resiko	16	84	100	84	
	17	78	100	78	
	18	82	100	82	
Sifat menghargai	19	88	100	88	
	20	89	100	89	

Sumber : diolah berdasarkan hasil penelitian, 2023

Berdasarkan hasil rata-rata respond pengurus koperasi yang mengikuti pelatihan mendapatkan nilai presentase sebesar 81.25% atau terkategori sangat kuat. Artinya terdapat peningkatan yang sangat kuat terhadap karakter kreatif pengurus koperasi setelah mengikuti pelatihan.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup adalah kegiatan akhir pelatihan. dalam kegiatan ini narasumber memberikan refleksi pelatihan, pemberian kesimpulan, pemberian pesan, motivasi, dan membahas rencana tindak lanjut.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi untuk mengukur efektivitas model pelatihan yang dikembangkan yaitu dengan istilah teknik berantai Snowball. Model evaluasi program yang khusus diciptakan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pelatihan adalah model evaluasi Kirkpatrrick. "*The fourlevel evaluation" is reaction, learning, behavior and results*. Peneliti hanya menggunakan dua tahap yaitu evaluasi pembelajaran dan evaluasi tanggapan.

Evaluasi pembelajaran dilihat dari uji efektivitas. Pada level ini, peserta pelatihan mempelajari pengetahuan atau keterampilan yang disampaikan dalam bentuk modul digital. Peneliti menggunakan koesioner pretest dan posttest yang isi melalui akses google form untuk membandingkan antara pengetahuan peserta mengenai pelatihan tersebut sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan untuk melihat peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

Evaluasi tanggapan berisi tentang tanggapan peserta pelatihan terhadap pelatihan yang dilaksanakan. Evaluasi Tanggapan (reaksi) bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta pelatihan terhadap penyelenggaraan pelatihan yang diikuti. Aspek indikator angket dari penyelenggaraaan dalam penelitian ini aspek karaker kreatif yang mana berdasarkan hasil rata-rata respond pengurus koperasi yang mengikuti pelatihan mendapatkan nilai presentase sebesar 81.25% atau terkategori sangat kuat. Artinya terdapat peningkatan yang sangat kuat terhadap karakter kreatif pengurus koperasi setelah mengikuti pelatihan.

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pengurus koperasi mengikuti pelatihan dasar. Hasil N Gaint score diperoleh presentase sebesar 69.35%, artinya didapatkan bahwa kategori tafsiran efektivitas N-GAIN terkatagori cukup efektif, artinya terjadi peningkatan pengetahuan dari perngurus koperasi yang mengikuti pelatihan dilihat dari hasil uji efektifitas pada *field test* menggunakan data analitik dengan desain penelitian "*One-Group Pretest-Posttest Design*" atau desain penelitian (before-after). Hasil lainnya dalam peningkatan karakter kreatif, terjadi perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah pelatihan, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan dasar menggunakan modul digital cukup efektif untuk meningkatkan kreativitas pengurus koperasi di Kota Banjarmasin. Hasil rata-rata respond pengurus koperasi yang mengikuti pelatihan mendapatkan nilai presentase sebesar 81.25% atau terkategori sangat kuat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pelatihan dasar bagi pengurus koperasi menggunakan modul cukup efektif untuk meningkatkan karakter kreatif pengurus koperasi di Kota Banjarmasin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang tidak terhingga diucapkan bagi pihak-pihak yang telah membantu dan terlibat dalam penelitian ini. Kepada ULM, LPPM ULM, FKIP, dan para mahasiswa yang telah membantu dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, A. (2020). DAMPAK COVID-19 TERHADAP UMKM DI INDONESIA. *JURNAL BRAND*, *2*(1), 123–130. https://ejournals.umma.ac.id/index.php/brand

Ayu Wulandari, F., & Widi Wardani, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(1), 10–16.

Denzin, N. K. 2009. Qualitative Inquiry Under Fire: Toward a New Paradigm Dialogue. California: Left Coast Press Inc.

Djamaludin. (2010). Pengembangan Koperasi dan Dampaknya terhadap Kesejahteraan Anggota Melalui Kinerja dan Pelayanan Koperasi Dengan Metode Canonical Correlation. Ilmu Ekonomi Universitas Borobudur, 87–111.

Febriyanti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Multiple Inteligences Tema Pengalamanku Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/38 06.

Hake, R, R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores.AREA-D American Education Research Association's Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology.

Hengki Primayana, K. (2019). Menciptakan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Berorientasi Pembentukan Karakter Untuk Mencapai Tujuan Higher Order Thingking Skilss (HOTS) Pada Anak Sekolah Dasar. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, *3*(2), 85–92. http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita

Kemenkeu.go.id. (2021). Ini Serangkaian Upaya Pemerintah agar Usaha Mikro Naik Kelas dan Koperasi Modern Tumbuh. https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/i ni-serangkaian-upaya-pemerintah-agar-usaha-mikro-naik-kelas-dan-koperasi-modern-tumbuh/

Khuswati, E., & Triana Relita, D. (2019). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN KOPERASI TERHADAP KEPUASAN ANGGOTA KOPERASI SIMPAN PINJAM (KSP) BHAKTI LESTARI KECAMATAN SUNGAI TEBELIAN. *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *4*(2). http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/

Maulana, A., Priyatna, S., Saeful Insan, H., & Helmawati. (2023). Program Pelatihan dan Pengembangan: Manfaatnya bagi Pegawai dan Organisasi Koperasi. *Coopetition: Jurnal Ilmiah Manajemen*, *12*(3), 381–388.

McCann, T. A., dan Tashima, J. 1994. Training Needs Assessment Tool. Australia: King of Prussia, Pa.

Perkasa, R. D., & Harahap, F. F. (2023). Pengaruh Koperasi terhadap Peningkatan Usaha Kecil Menengah Masyarakat Kota Tanjungbalai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(2), 13931–13936.

Raharja, S. J., Muhyi, H. A., Chan, A., & Purbasari, R. (2022). PELATIHAN SOCIAL MEDIA MARKETING BAGI PENGURUS KOPERASI-KOPERASI DI KECAMATAN PANYILEUKAN KOTA BANDUNG. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 115. https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i1.36042

Resa Adhika, N., Pradiva Putra Salain, P., Dwi Puspitawati, N. M., & Agus Eka Rismawan, P. (2022). Pengaruh Kreativitas terhadap hubungan Kepuasan Kerja dan Kinerja Karyawan pada Koperasi di Kecamatan Denpasar Utara. *Jurnal Manajemen*, *4*(2), 101–110. https://doi.org/10.32795/widyamanajemen.v4i2

Rosmayati, S., & Maulana, A. (2021). KEPUASAN KERJA DAN MOTIVASI KERJA MENJADI VARIABEL PREDIKTOR KINERJA KARYAWAN. *Journal for Management Student (JFMS)*, *1*(1), 26–34.

Shalihat, I. S., Nanih, S. Y. L., & Alamsyah, U. S. (2022). Creative Character Training (CCT): Dampaknya terhadap Karakter Kreatif Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 565–578. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1336

Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, hal 137

Susmonowati, T. (2023). Pelatihan Pengelolan Keuangan Koperasi bagi Pengurus Koperasi Mahasiswa Institut STIAMI. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 44–49. http://ojs.stiami.ac.id.

Suryana, A. (2006). Panduan Praktis Mengelola Pelatihan. EDSA Mahkota

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., dan Semmel, M. I. 1974. Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: a Sourcebook. Indiana: Indiana University.

Wahab, A. R., & Saud, M. S. (2021). Pembangunan Instrumen Karakter Kreatif Pelajar Pendidikan Teknikal Dan Latihan Vokasional (TVET). *ANP JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE AND HUMANITIES*, *2*(2), 112–122. https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v2i2.16.2021

Widia, Syahrir, & Sarnita, F. (2020). BERPIKIR KREATIF MERUPAKAN BAGIAN

TERPENTING DALAM MENINGKATKAN LIFE SKILLS DI ERA INDUSTRI 4.0. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Aalam*, *1*(1), 1–6. https://doi.org/10.36312