

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pelatihan Kerja

1. Pengertian Pelatihan

Pelatihan secara singkat didefinisikan sebagai aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan kinerja saat ini dan masa depan.

Untuk memperkaya pemahaman para pembaca tentang konsep pelatihan, berikut ini beberapa konsep pelatihan yang dikemukakan oleh para ahli.¹

1. Menurut Rivai dan sagala (2009), Pelatihan adalah proses sistematis mengubah perilaku karyawan untuk mencapai tujuan organisasi yang berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan karyawan untuk melakukan tugas saat ini. Pelatihan ini mutakhir dan membantu karyawan memperoleh keterampilan dan kemampuan tertentu untuk melakukan pekerjaan mereka dengan sukses.
2. Menurut simamora (2001), Pelatihan adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan

¹ Lijan Poltak Sinambela, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h. 169.

keterampilan, pengetahuan, pengalaman, atau perubahan sikap seseorang.

3. Menurut sonny sumarsono (2009), Pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu faktor terpenting dalam pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan dan pelatihan tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga meningkatkan keterampilan profesional untuk meningkatkan produktivitas kerja.

Pelatihan berbeda dengan konsep pendidikan, meskipun sering disajikan sebagai satu kesatuan dalam "DIKLAT". Memang, kedua konsep itu penting, meskipun diakui bahwa ada kesamaan secara umum, yaitu keduanya sedang dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Misalnya, pendidikan dan pelatihan dimaknai sebagai upaya pengembangan sumber daya manusia, khususnya pengembangan kemampuan intelektual dan kepribadian manusia. Penggunaan konsep pendidikan dan pelatihan di suatu lembaga atau Organisasi biasanya disatukan dalam "pendidikan dan pelatihan" atau pendidikan dan pelatihan.

Pendidikan dalam suatu organisasi adalah proses mentransformasikan pengetahuan dari satu orang ke orang lain. Dengan kata lain, aspek yang dominan dalam pendidikan adalah pengembangan pengetahuan dan kemampuan konseptor, sedangkan pelatihan adalah suatu proses pengembangan keterampilan tertentu. Misalnya, pegawai mengoperasikan program tertentu dalam komputer. Akan tetapi, latihan sering dipersepsikan sebagai pelatihan, padahal kedua hal tersebut sangat berbeda. Latihan atau dalam bahasa Inggris practice atau exercise, yang artinya merupakan bagian dari pendidikan yang fokus pada peningkatan keterampilan khusus seseorang untuk menguasai suatu pelajaran, misalnya latihan pemecahan soal statistik.

2. Manfaat Pelatihan

Beberapa manfaat yang didapat setelah melakukan pelatihan yaitu:

- a) Meningkatkan kualitas produktivitas.
- b) Mengurangi waktu belajar yang dibutuhkan karyawan untuk mencapai standar kinerja yang dapat diterima.

- c) Menciptakan sikap loyalitas dan kolaborasi yang lebih menguntungkan.
- d) Memuaskan kebutuhan perencanaan personal.
- e) Meminimalisir jumlah dan biaya kecelakaan kerja.
- f) Mendukung karyawan dalam perbaikan dan pengembangan pribadi mereka.

3. Langkah-Langkah Pelatihan

Agar pelatihan dapat berjalan sesuai dengan rencana dan mencapai tujuan yang diinginkan, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:²

1. Penilaian kebutuhan

Penilaian kebutuhan adalah diagnosis yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi program pelatihan dan pengembangan saat ini dan tantangan ke depan.

Untuk alasan ini, ada enam langkah sistematis untuk mengidentifikasi / menilai kebutuhan pelatihan (Training Need Analysis-TNA), yaitu:

² Gede Putu Kawiana, *Manajemen Sumber Daya Manusia "MSDM" Perusahaan*, (Bali: (UNHI) Press, 2020), h.142.

- a. Pengumpulan data untuk menentukan ruang lingkup pekerjaan TNA.
- b. Penyusunan uraian tugas untuk pemilihan pekerjaan atau kegiatan berdasarkan tujuan yang ditentukan.
- c. Alat ukur untuk mengukur kapasitas kerja.
- d. Melakukan pengukuran kualifikasi kelayakan.
- e. Mengolah data dari hasil pengukuran dan menginterpretasikan data dari hasil pengolahan.
- f. Menentukan klasifikasi kebutuhan pelatihan.

2. Tujuan pelatihan

Tujuan pelatihan harus dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan perusahaan dan membentuk perilaku yang diharapkan serta kondisi yang dapat dicapai. Tujuan yang dinyatakan ini menjadi tolak ukur kinerja individu dan program yang terukur. Ukuran khusus dapat diukur dan pencapaian target tepat waktu yang dijelaskan di atas memberikan pedoman bagi instruktur dan siswa untuk mengevaluasi keberhasilan mereka. Jika tujuannya tidak tercapai, perusahaan

dikatakan belum melaksanakan program pelatihan. Kegagalan dapat menjadi umpan balik bagi divisi pengembangan SDM dan peserta pelatihan untuk mengevaluasi program selanjutnya di masa mendatang.

3. Materi program

Materi program disusun dari perkiraan kebutuhan dan tujuan pelatihan. Di sini mungkin perlu untuk memberikan keterampilan khusus, untuk menyajikan pengetahuan yang diperlukan atau untuk mempengaruhi sikap. Terlepas dari materinya, program harus mampu memenuhi kebutuhan organisasi dan peserta kursus. Jika tujuan perusahaan tidak tercapai, sumber daya akan terbuang percuma. Peserta harus dapat melihat bahwa materi perlu dianalisa apakah materi pelatihan tersebut relevan dengan kebutuhan mereka atau apakah motivasi mereka mungkin rendah.

4. Prinsip pembelajaran

Idealnya, pelatihan dan pengembangan lebih efektif bila metode pelatihan disesuaikan dengan sikap

peserta terhadap pembelajaran dan jenis pekerjaan yang dibutuhkan oleh organisasi. Prinsip pembelajaran merupakan pedoman di mana proses pembelajaran akan berkembang paling efektif. Prinsip-prinsip tersebut tercermin dalam pelatihan, semakin efektif pelatihan tersebut. Prinsip ini mencakup elemen partisipasi, pengulangan, relevansi, transmisi, dan umpan balik.

4. Metode Pelatihan

Metode yang dipilih harus disesuaikan dengan jenis pelatihan yang akan diberikan dan dapat dikembangkan oleh perusahaan antara lain:³

1. *On the job training*

Disebut juga pelatihan dengan instruksi pekerjaan sebagai suatu metode pelatihan dengan cara para pekerja atau calon pekerja ditempatkan dalam kondisi pekerjaan yang riil, di bawah bimbingan dan supervisi dari pegawai yang telah berpengalaman atau seorang supervisor.

³ Gede Putu Kawiana, *Manajemen Sumber Daya Manusia "MSDM"*, h.147

2. Magang

Magang melibatkan pembelajaran dari pekerja yang lebih berpengalaman dan dapat ditambah pada teknik *off the job training*. Banyak pekerja keterampilan tangan dilatih melalui program magang resmi. Asistensi dan kerja sambilan disamakan dengan magang karena menggunakan partisipasi tingkat tinggi dari peserta dan memiliki tingkat transfer tinggi kepada karyawan.

3. Ceramah Kelas dan Presentasi Video

Ceramah dan teknik lain dalam *off the job training* tampaknya mengandalkan komunikasi daripada memberi model. Ceramah adalah pendekatan terkenal karena menawarkan sisi ekonomi dan material organisasi, tetapi partisipasi, umpan balik, transfer dan repetisi sangat rendah. Umpan balik dan partisipasi dapat meningkat dengan adanya diskusi selama ceramah.

4. Permainan peran dan model perilaku

Permainan peran adalah alat yang mendorong peserta untuk membayangkan identitas lain. Misalnya,

pekerja pria dapat membayangkan peran supervisor wanita dan sebaliknya. Kemudian keduanya ditempatkan dalam situasi kerja tertentu dan diminta memberikan respon sebagaimana harapan mereka terhadap lainnya. Hasilnya? Biasanya mereka lebih-lebihkan saja. Idealnya mereka harus dapat melihat diri mereka sebagai orang lain melihat mereka. Pengalaman ini menciptakan empati dan toleransi lebih besar terhadap perbedaan individu dan karenanya cara ini cocok untuk pelatihan keanekaragaman yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan kerja kondusif bagi keanekaragaman tenaga kerja. Teknik ini juga digunakan untuk mengubah sikap, misalnya untuk meningkatkan pemahaman rasial. Juga membantu mengembangkan keterampilan interpersonal. Walaupun terdapat partisipasi dan umpan balik, prinsip belajar yang lain amat tergantung pada situasi.

5. Simulasi

Permainan simulasi dapat dibagi menjadi dua macam. Pertama simulasi yang melibatkan simulator yang bersifat mekanik (mesin) yang mengandalkan aspek-aspek utama

dalam suatu situasi kerja. Simulasi mengemudi yang digunakan dalam kursus mengemudi adalah salah satu contoh. Metode pelatihan ini hampir sama dengan *vestibule training*, hanya saja simulator tersebut lebih sering menyediakan umpan balik yang bersifat instan dalam suatu kinerja. Kedua, simulasi komputer. Untuk tujuan pelatihan dan pengembangan, metode ini sering berupa games atau permainan. Para pemain membuat suatu keputusan dan komputer menentukan hasil yang terjadi sesuai dengan kondisi yang telah diprogramkan dalam komputer. Teknik ini umumnya digunakan untuk melatih para manajer yang tidak boleh menggunakan metode *trial and error* untuk mempelajari pembuatan keputusan.

6. Praktik Laboratorium

Pelatihan di laboratorium dirancang untuk meningkatkan keterampilan interpersonal. Dapat juga digunakan untuk membangun perilaku yang diinginkan untuk tanggung jawab pekerjaan di masa depan. Peserta mencoba untuk meningkatkan keterampilan hubungan

manusia dengan lebih memahami diri sendiri dan orang lain. Pengalaman berbagi perasaan dan memahami perasaan, perilaku, persepsi dan reaksi merupakan hasilnya.

7. In-Basket Technique

Melalui metode ini peserta diberikan materi yang berisikan berbagai informasi seperti email khusus dari manajer dan daftar telepon. Hal-hal penting dan mendesak seperti posisi persediaan yang menipis, komplain dari pelanggan, permintaan laporan dari atasan, digabung dengan kegiatan bisnis rutin. Peserta pelatihan kemudian mengambil keputusan dan tindakan. Selanjutnya keputusan dan tindakan tersebut dianalisis sesuai dengan derajat pentingnya tindakan, pengalokasian waktu, kualitas keputusan dan prioritas pengambilan keputusan.

8. Management Games

Menekankan pada pengembangan kemampuan *problem solving*. Keuntungan dari simulasi ini adalah timbulnya integrasi atas berbagai interaksi keputusan, kemampuan bereksperimen melalui keputusan yang

diambil, umpan balik dari keputusan dan persyaratan-persyaratan bahwa keputusan dibuat dengan data-data yang tidak cukup.

9. Outdoor Oriented Programs

Program ini biasanya dilakukan di suatu wilayah yang terpencil dengan melakukan kombinasi antara kemampuan di luar kantor dengan kemampuan di ruang kelas. Program ini dikenal dengan istilah *outing*, seperti arung jeram, mendaki gunung, kompetisi tim, panjat tebing dan lainnya.

5 Faktor-Faktor yang Berperan dalam Pelatihan

Berbagai faktor terlibat dalam penyampaian pelatihan ini, yaitu instruktur, peserta, materi (materi), metodologi, tujuan pelatihan dan lingkungan yang mendukung. Masalah kompensasi muncul saat menentukan teknik pelatihan. Jadi tidak ada satupun teknik terbaik. Metode pelatihan dan pengembangan terbaik bergantung pada beberapa faktor. Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dan berperan dalam pelatihan:⁴

⁴Gede Putu Kawiana, *Manajemen Sumber Daya Manusia "MSDM"*, h.146

1. Cost-effectiveness (efektivitas biaya)
2. Materi program yang dibutuhkan
3. Prinsip-prinsip pembelajaran
4. Ketepatan dan kesesuaian fasilitas
5. Kemampuan dan preferensi peserta pelatihan
6. Kemampuan dan preferensi instruktur pelatih

B. Kompetensi

1. Pengertian Kompetensi

Hutapeadan Thoha, (2008) Kompetensi adalah kemampuan yang ada pada diri seseorang yang dapat membuat orang tersebut memenuhi persyaratan kerja dalam suatu organisasi agar organisasi mencapai hasil yang diharapkan. Pallant (2007) mendefinisikan kompetensi (skill) sebagai keterampilan individu yang ditunjukkan oleh seseorang dalam produksi jasa yang memenuhi standar yang dipersyaratkan.⁵

2. Jenis Kompetensi

Pengklasifikasian jenis kompetensi secara umum berasal dari dimensi manusia secara personal dan hubungan antara

⁵Elizar, Hasrudy Tanjung, "Pengaruh Pelatihan, Kompetensi, Lingkungan Kerja terhadap Kinerja Pegawai", *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, Vol 1, No. 1, 46-58, (September 2018), h. 50.

personal karena manusia adalah makhluk sosial. Willy Susilo (2001: 17) dan Zohar & Marshall (2000: 3) mengatakan bahwa manusia memiliki tiga dimensi, yaitu (1) fisik (tubuh), (2) emosi (pikiran) dan (3) spiritual (jiwa); dan atas dasar dimensi ini mereka kemudian mengelompokkan kompetensi menjadi tiga yaitu (a). kompetensi intelektual, (b). kompetensi emosional dan (c). kompetensi spiritual.⁶

1. Kompetensi intelektual

Kompetensi intelektual adalah karakter sikap dan perilaku atau kemauan dan kemampuan intelektual individu (dapat berupa pengetahuan, keterampilan, pemahaman profesional, pemahaman kontekstual, dan lain-lain) yang bersifat relatif stabil ketika menghadapi permasalahan di tempat kerja, yang dibentuk dari sinergi antara watak, konsep diri, motivasi internal, serta kapasitas pengetahuan kontekstual (Nahapiet & Ghoshal, 1998: 245).

Kompetensi ini meliputi :

- Berprestasi

⁶ Marliana Budhiningtias Winanti, "Pengaruh Kompetensi Terhadap Kinerja Karyawan (Survei Pada Pt. Frisian Flag Indonesia Wilayah Jawa Barat)", *Majalah Ilmiah UNIKOM*, Vol.7, No. 2, h. 253-256.

- Kepastian kerja
- Inisiatif
- Penguasaan informasi
- Berpikir analitik
- Berpikir konseptual
- Keahlian praktikal
- Kemampuan linguistik
- Kemampuan naratif

2. Kompetensi emosional

Kompetensi emosional adalah karakter sikap dan perilaku atau kemauan dan kemampuan untuk menguasai diri dan memahami lingkungan secara objektif dan moralis sehingga pola emosinya relatif stabil ketika menghadapi berbagai permasalahan di tempat kerja yang terbentuk melalui sinergi antara watak, konsep diri, motivasi internal serta kapasitas pengetahuan mental/emosional (Spencer & Spencer, 1993: 35).

Kompetensi ini meliputi :

- Sensitifitas atau saling pengertian
- Kepedulian terhadap kepuasan pelanggan internal dan eksternal

- Pengendalian diri
- Percaya diri
- Kemampuan beradaptasi
- Komitmen pada organisasi

3. Kompetensi Spiritual

Kompetensi spiritual adalah karakter dan sikap yang merupakan bagian dari kesadaran yang paling dalam pada seseorang yang berhubungan dengan sadar yang tidak hanya mengakui keberadaan nilai tetapi juga kreatif untuk menemukan nilai-nilai baru (Zohar & Marshall, 2000:1).

Kompetensi ini meliputi :

- Kemampuan bersikap fleksibel atau adaptif
- Tingkat kesadaran diri yang tinggi
- Kemampuan untuk menghadapi dan mengatasi penderitaan
- Kemampuan untuk menghadapi dan melampaui rasa sakit
- Kualitas hidup yang diilhami oleh visi dan nilai-nilai
- Keengganan untuk membuat kerugian yang

tidak perlu

- Kecenderungan untuk melihat segala sesuatu secara holistik
- Kecenderungan untuk selalu bertanya mengapa
- Memiliki kemudahan untuk melawan konvensi

C. Angkatan Kerja

1. Pengertian Angkatan Kerja

Angkatan kerja adalah penduduk usia kerja (15 tahun ke atas) yang bekerja atau memiliki pekerjaan tetapi menganggur sementara dan tidak bekerja.⁷

Pengertian tenaga kerja pun sifatnya terbatas karena tidak semua penduduk merupakan tenaga kerja, hanya penduduk yang telah mencapai usia minimum lah yang baru bisa dianggap sebagai tenaga kerja. Sedangkan untuk usia 14 tahun keatas (remaja) yang mempunyai tertentu dalam suatu kegiatan ekonomi dan mereka yang tidak bekerja, sebenarnya mereka tidak dihitung sebagai angkatan kerja karena mereka yang masih bersekolah,

⁷ <https://pandeglangkab.bps.go.id/subject/6/tenaga-kerja.html#subjek>
ViewTab 1

juga wanita yang mengurus rumah tangga/keadaan fisik tidak bekerja/tidak mencari pekerjaan tidak dikatakan sebagai angkatan kerja.

Sedangkan pengertian angkatan kerja menurut Badan Pusat Statistik (BPS) adalah⁸:

- a. Mereka yang selama seminggu sebelum pencacahan melakukan suatu pekerjaan dengan memperoleh penghasilan atau keuntungan yang lamanya bekerja paling sedikit dua hari.
- b. Mereka selama seminggu sebelum pencacahan tidak melakukan pekerjaan atau bekerja kurang dari dua hari, tetapi mereka adalah pekerja tetap pada kantor pemerintah atau swasta yang sedang tidak masuk kerja karena cuti, sakit, mogok, petani-petani yang mengusahakan tanah pertanian yang tidak bekerja karena seminggu hujan untuk menggarap sawah dan sebagainya, orang-orang yang bekerja di bidang

⁸ Rizki Herdian Zenda, Suparno “*Peranan Sektor Industri Terhadap Penyerapan Tenaga Kerja Di Kota Surabaya*”, : Jurnal Ekonomi & Bisnis, Vol. 2, No. 1 (Maret 2017), h. 373-374.

keahlian seperti dokter, tukang cukur, tukang pijat, dalang dan sebagainya.

Maka dapat ditarik kesimpulan angkatan kerja adalah mereka yang mempunyai pekerjaan, baik sedang bekerja maupun yang sementara tidak sedang bekerja karena suatu sebab, seperti petani yang sedang menunggu panen/hujan, pegawai yang sedang cuti, sakit, dan sebagainya. Di samping itu mereka yang tidak mempunyai pekerjaan tetapi sedang mencari pekerjaan/mengharapkan dapat pekerjaan atau bekerja secara optimal disebut pengangguran. Sedangkan bukan angkatan kerja adalah mereka yang sedang bersekolah, mengurus rumah tangga tanpa mendapat upah, lanjut usia, cacat jasmani dan sebagainya, dan tidak melakukan suatu kegiatan yang dapat dimasukkan ke dalam kategori bekerja, sementara tidak bekerja atau mencari pekerjaan.

D. Balai Latihan Kerja Komunitas

1. Pengertian Balai Latihan Kerja Komunitas

BLK Komunitas adalah BLK yang didirikan bekerjasama dengan lembaga pondok pesantren, seminari, dhammasekha, dan

pasarannya di seluruh Indonesia dan yang sifatnya adalah hibah dari pemerintah, atau dengan kata lain, BLK Komunitas adalah unit pelatihan kerja yang didirikan di lembaga pendidikan keagamaan atau lembaga keagamaan non pemerintah (Nurfadillah, 2019).⁹

Setiap institusi (pesantren atau gereja) menyediakan lokasi dan tim kerja (tim konstruksi bangunan dan tim manajemen pelatihan) untuk memulai dan mengelola kursus pelatihan teknis sesuai dengan jurusannya. Selain itu, tim manajemen untuk manajemen dan pelaporan program perlu dibentuk. Tenaga kerja memberikan dukungan termasuk membangun perakitan bengkel, paket tim pelatihan, proses bisnis, program, dua paket pelatihan BLK, dan program pengajar dan pengelola BLK komunitas. BLK komunitas membuka dan kemudian melaksanakan pelatihan vokasi di daerahnya masing-masing. Sasarannya tidak menguntungkan, tetapi sosial: untuk memungkinkan akses ke pelatihan kejuruan di pesantren dan gereja di wilayah kerja mereka masing-masing.

⁹ William & Lily Foundation, *Laporan Kajian, Pendidikan dan Pelatihan Vokasi (SMK dan BLK) di Sumba Barat Daya*, (Maret 2019), h. 17.

2. Perjalanan didirikannya Balai Latihan Kerja Komunitas dari tahun ke tahun

Pemerintah memulainya yaitu melalui ujicoba dan penilaian, sebelum melaksanakan dalam skala luas. BLK komunitas mulai diuji coba sejak tahun 2017 dengan mendirikan 50 lembaga. Ujicoba dilanjutkan tahun berikutnya yaitu tahun 2018 dengan 75 BLK. Hasilnya ternyata baik. Selanjutnya, pada tahun 2019 pemerintah memutuskan memperluas BLK Komunitas menjadi 1.000 lembaga dengan target pelatihan 100 ribu orang per tahun. Tahun 2019, BLK komunitas akan dibangun di 1000 lokasi. Lokasinya tersebar di seluruh Indonesia, di berbagai lembaga pendidikan keagamaan seperti pondok pesantren, gereja, seminari, dhammasekha dan pasraman di seluruh wilayah Indonesia.¹⁰

Untuk mengejar target program pembangunan SDM, pemerintah mulai meluncurkan program bantuan BLK Komunitas Tahap I Tahun 2020. Peluncuran program ini ditandai dengan ditandatanganinya Perjanjian Kerja Sama antara Ditjen Binalattas

¹⁰ Panduan Pelatihan Vokasi Untuk Pemangku Kepentingan: Studi Kasus Indonesia Dan Internasional

Kementerian Ketenagakerjaan dengan 10 orang perwakilan penerima bantuan di Kantor Kemnaker, Jakarta, Selasa 4 Agustus 2020). Untuk tahap I, program BLK Komunitas mencakup pembangunan 100 lembaga dari total target 1.000 lembaga. Menaker Ida mengungkapkan, sejak 2017-2019, Kemnaker telah mendirikan 1.113 BLK Komunitas di seluruh wilayah Indonesia. Di masa pandemi saat ini, Kemnaker tetap berkomitmen meningkatkan kompetensi SDM Indonesia dengan mengurangi kapasitas yang semula dialokasikan 2.000 menjadi 1.000 BLK Komunitas.¹¹

Salah satu contoh BLK Komunitas yang sudah berjalan adalah BLK Komunitas di Pondok Pesantren Daarul Fawaz, Kecamatan Pulosari, Kabupaten Pandeglang, Banten. Mereka menyelenggarakan kejuruan Komputer. BLK di Ponpes Daarul Fawaz ini ini berdiri sejak tahun 2019, dan telah menyelenggarakan pelatihan kerja dalam dua tahun terakhir.

¹¹ <https://nasional.tempo.co/read/1372524/kemnaker-bangun-1000-blk-komunitas-tahun-2020/full&view=ok> Diakses pada : Selasa, 4 Agustus 2020 20:26 WIB

3. Jenis dan Ruang Lingkup Kejuruan

Pelatihan kejuruan diartikan sebagai pelatihan yang program atau materi pelatihannya dirancang untuk mengembangkan bakat, meningkatkan kompetensi dasar individu atau kolektif sehingga mereka berada dalam kondisi yang lebih baik untuk bekerja dalam kelompok kerja atau dalam suatu wilayah kerja. Saat melakukan pelatihan profesional, Entrepreneurship Foundation dapat mengusulkan jenis kejuruan berikut :¹²

1. Teknik Otomotif

Teknik otomotif adalah salah satu cabang ilmu teknik mesin yang mempelajari tentang bagaimana merancang, membuat dan mengembangkan alat-alat transportasi darat yang menggunakan mesin, terutama sepeda motor. Kejuruan teknik otomotif dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam pengetahuan dan keterampilan dasar pelayanan jasa mekanik kendaraan sepeda motor roda dua.

¹² <https://kemnaker.go.id/news/detail/petunjuk-teknis-penyaluran-bantuan-pemerintah-pembangunan-gedung-workshop-dan-pemberian-peralatan-vokasi-balai-latihan-kerja-komunitas-tahun-2020> diakses pada hari Kamis, 18 Juni 2020

Kompetensi keahlian Teknik Otomotif, menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap di bidang jasa teknik otomotif, serta materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis keahlian mekanik sepeda motor.

2. Teknik Pendingin (Refrigerasi)

Teknik Pendingin atau Teknik Refrigerasi dan Tata Udara adalah cabang ilmu yang berkaitan erat dengan sains terapan seperti fisika, kimia, matematika dan biologi. Jurusan ini mempelajari tentang teknik pendinginan suatu ruangan atau benda dan aliran udara yang dapat digunakan untuk mengatur temperatur suatu ruangan atau benda. Teknik Pendingin tidak hanya digunakan untuk peralatan rumah tangga seperti kulkas, tetapi juga digunakan untuk kegiatan komersial seperti pengawetan makanan, pengaturan temperatur di gudang, rumah, gedung atau air conditioner (AC) dan lain lain.

Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta, dalam pengetahuan dan keterampilan dasar dalam pelayanan jasa pemasangan, perawatan dan perbaikan AC, Kulkas dan sejenisnya.

Kompetensi keahlian Teknik Pendingin menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap di bidang jasa perbaikan alat pendingin ruangan atau AC, kulkas, serta materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis Teknik Pendingin.

3. Teknik Las (Welding)

Teknik Las (Welding) adalah salah satu teknik penyambungan logam dengan cara mencairkan sebagian logam induk dan logam pengisi dengan atau tanpa tekanan dan dengan atau tanpa logam penambah dan menghasilkan sambungan yang continue. Kejuruan Teknik Las (Welding) dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam pengetahuan dan keterampilan dasar, pelayanan jasa

penyambungan besi atau logam dengan menggunakan energi panas.

Kompetensi keahlian Teknik Las ini menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap di bidang jasa pengelasan, serta materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis keahlian Teknik Las.

4. Teknik Konstruksi Furnitur dan Kriya Kayu (Woodworking)

Woodworking adalah aktivitas atau keterampilan membuat barang dari kayu, seperti membuat lemari (cabinetry dan furniture), ukiran kayu, bengkel tukang kayu, pertukangan kayu, dan woodturning. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta, dalam pengetahuan dan keterampilan dasar teknik konstruksi furnitur, cabinet making dan pengolahan kriya kayu. Ruang lingkup kejuruan ini di antaranya: a). Teknik Konstruksi Furnitur, berupa pembekalan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten

di bidang cabinet making. b). Kriya Kayu, berupa keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten di bidang kriya kayu.

Kompetensi keahlian Woodworking ini menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap sesuai jenis kejuruan yang dipilih di bidang Woodworking, serta materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis berbasis keahlian Woodworking.

5. Teknik Perkapalan

Teknik Perkapalan adalah disiplin ilmu teknik yang mempelajari sebuah sistem kerja kapal yang menyangkut perencanaan dan pembangunan sebuah kapal. Ilmu teknik perkapalan juga diterapkan dalam perkembangan bahari/kelautan di Indonesia, antara lain digunakan sebagai transportasi, eksplorasi hidrokarbon laut, fishing (pemancingan), rekreasi laut, dan juga keamanan perairan Indonesia. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam pengetahuan dan keterampilan dasar teknik perkapalan. Ruang

lingkup kejuruan ini di antaranya: a).Pembuatan Kapal Fiber, b). Pemasangan dan Perawatan Motor Tempel.

Kompetensi keahlian Teknik Perkapalan ini menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap sesuai jenis kejuruan yang dipilih di bidang Teknik Perkapalan, serta materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis berbasis keahlian Teknik Perkapalan.

6. Instalasi Infrastruktur Telekomunikasi (VSAT, Fiber Optic dan BTS)

Instalasi Infrastruktur Telekomunikasi adalah Ilmu terapan Teknik Informasi dan Komunikasi, khususnya dalam teknologi jaringan sistem internet. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta, berupa pengetahuan dasar dan keterampilan dalam pemasangan, perangkaian dan perbaikan komponen bidang Infrastruktur telekomunikasi dan jaringan internet di Indonesia.

Ruang lingkup kejuruan ini, di antaranya: a). Teknik instalasi jaringan satelit dengan sistem transmisi data Very Small Aperture Terminal (VSAT), b). Teknik instalasi jaringan kabel atau Fiber Optic, dan c). Teknik instalasi jaringan wireles fidelity (wi-fi) dengan sistem pemancar yang menghubungkan piranti komunikasi dan jaringan operator berupa Base Transceiver Station (BTS).

Kompetensi keahlian Kejuruan ini menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap sesuai jenis kejuruan yang dipilih di bidang Teknik Instalasi infrastruktur telekomunikasi, serta materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis keahlian terkait.

7. Elektronika

Elektronika adalah bidang teknik yang mempelajari tentang komponen listrik dan peralatan-peralatan semikonduktor. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam hal pengetahuan dan keterampilan dasar

perawatan, pemasangan, perangkaian dan perbaikan komponen elektronika, seperti teknisi televisi, teknisi radio, teknisi handphone dan lain-lain. Kejuruan ini meliputi: teknisi handphone, radio, dan televisi.

Kompetensi keahlian Elektronika menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap sesuai jenis kejuruan yang dipilih di bidang Teknik Elektronika, serta materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis keahlian teknik elektronika.

8. Teknik Informatika

Teknik Informatika adalah disiplin ilmu yang menginduk pada ilmu komputer, yang secara khusus menangani masalah transformasi atau pengolahan fakta-fakta simbolik (data) dengan memanfaatkan seoptimal mungkin teknologi komputer. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian dalam pengetahuan dasar dan keterampilan tentang Teknik Komputer dan Jaringannya.

Ruang lingkup kejuruan Teknik Informatika di antaranya:

a) Instalasi dan pemrograman jaringan komputer; b). Sistem Informasi dan perangkat web; c). Rekayasa perangkat komputer.

Kompetensi keahlian Teknik Informatika menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap sesuai jenis kejuruan yang dipilih di bidang teknik informatika, serta materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis keahlian teknik informatika.

9. Robotika

Robotika adalah satu cabang teknologi yang berhubungan dengan ayen, konstruksi, operasi, disposisi struktural, pembuatan, dan aplikasi dari robot. Robotika terkait dengan ilmu pengetahuan bidang elektronika, mesin, mekanika, dan perangkat lunak komputer. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam pengetahuan dan keterampilan dasar perawatan, pemasangan, perangkaian dan perbaikan mesin smart manufacturing atau mesin robot yang

relevan digunakan pada dunia industri, khususnya industri manufaktur.

Kompetensi keahlian Robotika adalah menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap sesuai jenis kejuruan yang dipilih di bidang Robotika, serta materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis keahlian Robotika.

10. Multimedia

Multimedia adalah teknik penggunaan komputer dalam menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link), sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam hal pengetahuan dasar berbasis alat bantu (tools) dan koneksi (link) yang terdapat dalam komputer dan jaringan internet. Ruang

lingkup kejuruan ini adalah : a). penyiaran (broadcasting), b). fotografi dan video jurnalistik dan c). jurnalistik.

Kompetensi Keahlian Multimedia menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta juga dibekali dengan materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis keahlian multimedia.

11. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). DKV juga merupakan perpaduan seni desain tradisional yang menggunakan pensil dan kertas dengan teknologi digital. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta di bidang DKV. Berupa pengetahuan dasar dalam seni komunikasi berbasis gambar dan video, meliputi: a). Desain Grafis Periklanan (*Advertising*),

Desain Identitas Usaha (*Corporate/Company Identity*), Desain Grafis Media (buku, surat kabar, majalah), b). Cerita bergambar (komik), Karikatur, Poster, Meme, c). Desain Fotografi, Tipografi, dan Ilustrasi, dan d). sinematografi atau perfilman.

Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha) dengan menciptakan karya yang memiliki nilai kebudayaan disamping nilai guna di bidang DKV. Peserta juga dibekali dengan materi *entrepreneurship*, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis keahlian DKV.

12. Pengolahan Hasil Pertanian (Agroindustri)

Pengolahan Hasil Pertanian adalah kegiatan yang memanfaatkan hasil pertanian sebagai bahan baku, merancang dan menyediakan peralatan serta jasa untuk kegiatan tersebut. Proses yang digunakan mencakup pengolahan dan pengawetan melalui perlakuan fisik atau kimiawi, penyimpanan, pengemasan dan distribusi. Produk Agroindustri ini dapat merupakan produk akhir yang siap dikonsumsi ataupun sebagai produk bahan baku

industri lainnya. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta, berupa pengetahuan dan keterampilan dasar di bidang teknologi pengolahan hasil pertanian.

Kompetensi Keahlian Agroindustri adalah menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap dalam mengolah hasil pertanian, serta materi *entrepreneurship*, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis teknologi pengolahan hasil pertanian.

13. Pengolahan Hasil Perikanan (*Fishery Industry*)

Pengolahan Hasil Perikanan, bisa juga disebut dengan industri penangkapan ikan adalah industri atau aktivitas menangkap, membudidayakan, memproses, mengawetkan, menyimpan, mendistribusikan, dan memasarkan produk ikan, mencakup juga yang dilakukan oleh pemancing rekreasi, nelayan tradisional, dan penangkapan ikan komersial. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta

dalam pengetahuan dan keterampilan dasar teknologi pengolahan hasil perikanan.

Kompetensi Keahlian *fishery industry*, menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap dalam pengolahan hasil perikanan, serta materi *entrepreneurship*, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis fishery industry.

14. Kesenian

Kesenian adalah ekspresi atau penerapan keterampilan kreatif manusia, dalam bentuk audio, visual atau audio visual. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta di bidang Kesenian. Berupa pengetahuan dasar dalam bidang seni yang ditekuni. Ruang lingkup kejuruan ini di antaranya : a). seni rupa, b). seni musik, c). seni tari, d). kaligrafi dan e). teater.

Kompetensi Kejuruan Kesenian menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha) di bidang kesenian,

serta menciptakan berbagai jenis kesenian, nasional dan internasional yang memiliki nilai kebudayaan disamping nilai estetika dan pasar. Peserta juga dibekali dengan materi *entrepreneurship*, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis keahlian seni.

15. Seni Kriya (Kerajinan Tangan)

Seni kriya adalah salah satu warisan budaya yang masih berkembang di Indonesia. Keberadaannya dalam kesadaran budaya Indonesia telah memiliki sejarah yang panjang. Seni Kriya mempelajari seni crafting atau kerajinan yang bernilai estetik dan etnik dalam suatu media seperti kayu, batu, tekstil, logam, dan lain-lain. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam pengetahuan dasar terkait seni crafting atau kerajinan yang bernilai estetik dan etnik dalam suatu media. Ruang lingkup kejuruan ini di antaranya: a). Kriya pahat dan ukir berbasis batu, logam, kayu, keramik dan tanah liat b). Kriya tekstil, dalam bentuk tenun songket dan tenun ikat, rajut, border, sulam atau sablon c) Kriya anyaman. Berbasis rotan, bambu, kertas, tali dan lain sebagainya.

Kompetensi keahlian di bidang Seni Kriya, menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha), dengan menciptakan berbagai jenis Seni Kriya Tradisional Klasik, Tradisional Rakyat, Seni Kriya modern di tingkat lokal, nasional dan internasional, yang memiliki nilai kebudayaan di samping nilai estetika dan pasar. Peserta juga dibekali dengan materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis keahlian Seni Kriya.

16. Teknik Batik

Teknik batik adalah suatu teknik pewarnaan pada kain menggunakan penutupan kain dengan malam, sehingga menjadi kain bercorak dan hiasan warna yang beragam. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam pengetahuan dan keterampilan dasar di bidang seni crafting atau kerajinan yang bernilai estetik dan etnik dalam media kain tekstil. Secara khusus, Kejuruan Desain Batik meliputi: pembuatan desain batik antara lain praktek desain, mencanting, serta sejumlah teknis pewarnaan batik.

Kompetensi Keahlian Teknik Batik ini menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha), dengan menciptakan berbagai karya Desain Batik yang memiliki nilai kebudayaan, disamping nilai guna, estetika dan pasar. Peserta juga dibekali dengan materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis keahlian Desain Batik.

17. Desain Mode & Tekstil (Tata Busana)

Desain Mode dan Tekstil adalah seni yang mengkombinasikan antara keterampilan dan bakat dalam merancang dan membuat pakaian, aksesoris, termasuk perhiasan, topi, sepatu, dasi dan ikat pinggang. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam pengetahuan dan keterampilan dasar di bidang tata busana, fashion dan menjahit.

Kompetensi Keahlian Desain Mode dan Tekstil adalah menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta dibekali keterampilan, pengetahuan dan sikap di bidang jasa menjahit, merancang busana, serta materi

entrepreneurship, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis tata busana.

18. Tata Rias

Tata Rias (make up) adalah keterampilan mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik. Istilah make up lebih sering ditujukan kepada perubahan bentuk wajah, meskipun sebenarnya seluruh tubuh bisa di hias (make up). Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam pengetahuan dan keterampilan dasar tata rias kecantikan bentuk wajah, rambut, kulit dan kuku.

Kompetensi Keahlian Tata Rias ini menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha) dengan keterampilan Tata Rias. Peserta juga dibekali dengan materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis keahlian Tata Rias.

19. Bahasa

Bahasa adalah ilmu komunikasi baik secara tulisan maupun lisan. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan

kompetensi dan keahlian peserta dalam hal pengetahuan dasar dan keterampilan komunikasi dengan bahasa asing. Ruang lingkup kejuruan ini di antaranya: Bahasa Inggris, Bahasa Arab, Bahasa Mandarin, Bahasa Jepang, Bahasa Jerman, Bahasa Perancis, Bahasa Korea dan lain-lain.

Kompetensi Kejuruan Bahasa menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha) di bidang keterampilan komunikatif dalam berbahasa asing, secara lisan dan tulisan. Peserta juga dibekali dengan materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kewirausahaan berbasis keahlian berbahasa asing.

20. Perhotelan

Perhotelan adalah sebuah jurusan yang menerapkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar di bidang ilmu perhotelan atau hospitality. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta dalam pengetahuan dan keterampilan dasar di bidang Front Office dan Housekeeping.

Kompetensi Kejuruan Perhotelan menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada industri perhotelan. Peserta akan dibekali dengan materi menyediakan layanan akomodasi, menerima dan memproses reservasi, berkomunikasi melalui telepon, memproses transaksi keuangan, bekerjasama dengan kolega dan pelanggan, mengikuti prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan di tempat kerja, membersihkan lokasi / area dan peralatan, mengikuti prosedur kebersihan di tempat kerja, menyiapkan kamar untuk tamu, dan menyediakan layanan Housekeeping untuk tamu.

21. Kesehatan Tradisional (Traditional Healing)

Kesehatan Tradisional adalah teknik pengobatan tradisional dalam bentuk perawatan atau rehabilitasi fisik maupun psikis. Pengobatan tradisional juga bisa mencakup teknik pengolahan ramuan herbal yang selaras dengan prinsip farmasi dan kesehatan di Indonesia. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian dalam pengetahuan dan keterampilan dasar di bidang perawatan kesehatan tradisional. Ruang lingkup kejuruan ini di antaranya: a). pijat olahraga, terapi

remedial FdA, b). urut tradisional, spa (tradisional) dan c). meracik jamu dan obat herbal.

Kompetensi keahlian pengobatan tradisional menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha). Peserta juga dibekali dengan materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis keahlian pengobatan tradisional.

22. Seni Kuliner

Seni kuliner suatu disiplin ilmu terkait dengan seni dalam menyiapkan, memasak, dan menghidangkan makanan siap saji. Kejuruan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian peserta di bidang Tata Boga. Khususnya di bidang kuliner, memasak, dan bakery. Berupa pengetahuan dasar dalam keterampilan memasak dan etiket dapur profesional, meliputi : a). food & beverage production atau seni mengolah masakan yang melatih peserta untuk menjadi chef (juru masak) atau barista untuk pengolahan minuman, b). Food & Beverage Service (pengiriman dan penyajian makanan).

Kompetensi keahlian di bidang Seni Kuliner menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan yang dikelola oleh badan, instansi atau perusahaan pribadi (wirausaha), dengan menciptakan berbagai jenis kuliner tradisional, nasional dan internasional yang memiliki nilai kebudayaan disamping nilai estetika dan pasar. Peserta juga dibekali dengan materi entrepreneurship, pemasaran digital dan kegiatan kewirausahaan berbasis keahlian kuliner.

23. Hubungan Industrial

Hubungan industrial adalah suatu sistem hubungan yang terbentuk antara para pelaku dalam proses produksi barang dan/atau jasa yang terdiri dari unsur pengusaha, pekerja/buruh, dan pemerintah yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Kejuruan ini dirancang untuk menjalankan program-program pelatihan yang berhubungan dengan Hubungan Industrial seperti:

- mengelola Serikat Pekerja/Buruh
- melakukan verifikasi keanggotaan Serikat Pekerja/Buruh

- mengembangkan Lembaga Kerjasama Bipartit
- membuat Perjanjian Kerja Bersama (PKB)
- penerapan prinsip non diskriminasi di tempat kerja
- membangun komunikasi yang harmonis di perusahaan
- mengelola keluhan kesah di perusahaan
- menyelesaikan perselisihan hubungan industrial secara bipartit
- melakukan negosiasi hubungan industrial

Kompetensi keahlian di bidang Hubungan Industrial menyiapkan peserta didik yang mampu mendorong terwujudnya dan mengelola hubungan industrial yang harmonis di perusahaan saat bekerja atau berwirausaha.

4. Keberlanjutan BLK Komunitas

BLK Komunitas bukan sekadar bantuan gedung dan peralatan dari pemerintah pusat, tetapi merupakan skema kerjasama berkelanjutan. Masa depannya akan ditentukan oleh inovasi dan kreativitas pengelola BLK Komunitas. Dengan BLK Komunitas, pemerintah pusat juga berharap agar pengelola, Pemda dan industri di wilayah tersebut ikut serta melakukan

pengembangan SDM melalui BLK. Sehingga kerjasama dengan penda merupakan satu pilihan dan kerjasama dengan industri perusahaan yang ada di sekitarnya juga menjadi pilihan lainnya. Industri-perusahaan di wilayah tersebut dapat membuka penempatan kerja atau merekrut lulusan BLK Komunitas, selain juga dapat bekerjasama dalam pendanaan dan pembiayaan BLK Komunitas. Disamping dana pemerintah pusat melalui Kemnaker, Penda dapat memperkuat dukungan kepada BLK Komunitas agar mereka berkelanjutan. Bagaimanapun, BLK Komunitas merupakan wujud investasi bersama untuk SDM berkualitas di wilayahnya. Jika akses pelatihan kerja sudah tersedia, maka wajar jika perhatian berikutnya adalah pada mutu pelatihan kerja. Artinya, bagaimana agar (a) lulusannya dapat bekerja dan diterima di pasar kerja baik industri maupun lembaga pemerintah, juga untuk membuka usaha sendiri; (b) bagaimana para pengelola terus-menerus belajar dan berinovasi, agar BLK dapat menjadi mitra kerja industri-perusahaan; (c) bagaimana melakukan branding dan komunikasi, agar keberadaan dan sumbangan BLK Komunitas di wilayah tersebut menjadi nyata.