Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan **Vol. 03 No. 04. Oktober 2026**
https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JPK *p-ISSN:* 3031-6421 *e-ISSN: 3031-643X*
Doi: https://doi.org/10.56842/jpk.v3i4 SINTA 4

ANALISIS KEBUTUHAN DIKLAT DAN PERANCANGAN PROGRAM PELATIHAN *NAIL ART* BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK PENGEMBANGAN KOMPETENSI VOKASIONAL

Sri Usodoningtyas [1], Ursila Indah Pratiwi[2]*, M Mamduh Winangun[3], Intan Tri Ratna Sari[4]
[1-4]Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
* Email: ursilapratiwi@unesa.ac.id

Article Info
Article History
Received: 28 October 2026
Revised: 30 October 2026
Published: 31 October 2026

Keywords:
Training Needs Analysis; Experiential Learning; Nail Art Training; Non-Formal Education; Digital Entrepreneurship.

Abstract
This study aims to identify participants' competency needs, analyze skill gaps, and design an experiential learning-based nail art training program at UPT SPNF SKB Mojokerto, Indonesia. The study employed a descriptive approach with a qualitative design supported by quantitative descriptive data. Participants consisted of 25 trainees, three instructors, and two program managers selected through purposive sampling. Data were collected using a four-point questionnaire, observations, semi-structured interviews, and document analysis of the relevant curriculum, training modules, and Indonesian National Work Competency Standards (SKKNI). Quantitative data were analyzed descriptively to map competency needs and establish training priorities, while qualitative data were analyzed to identify skill gaps, participants' needs, and the institutional context of training delivery. The training needs analysis identified three main competency domains: technical nail art skills, with a mean score of 3.82; hygiene and occupational safety, with a mean score of 3.76; and digital entrepreneurship, with a mean score of 3.65. Further analysis of competency gaps revealed that 76% of participants were unfamiliar with advanced nail art equipment, while 88% had never promoted their services online. In addition, 72% of participants were unemployed, and 64% expressed aspirations to become entrepreneurs. These quantitative and qualitative findings informed the design of a three-day training program comprising equipment familiarization and hygiene practices, modern nail art techniques, and digital promotion and business management. The proposed training program integrates the identified competency needs with the four stages of experiential learning: concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, and active experimentation. This study contributes a needs-responsive training program design for non-formal vocational education. However, the study did not include program implementation or effectiveness testing. Further research is therefore required to evaluate the feasibility and effectiveness of the proposed program in developing participants' vocational competence.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 28 Oktober 2026
Direvisi: 30 Oktober 2026
Dipublikasi: 31 Oktober 2026

Kata kunci:
Training Needs Analysis; Experiential Learning; Pelatihan *Nail Art;* Pendidikan Nonformal; Kewirausahaan Digital.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan kompetensi peserta, menganalisis kesenjangan keterampilan, dan merancang program pelatihan nail art berbasis experiential learning di UPT SPNF SKB Mojokerto. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dengan desain kualitatif yang didukung data kuantitatif deskriptif. Partisipan terdiri atas 25 peserta pelatihan, tiga instruktur, dan dua pengelola program yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berskala empat poin, observasi, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen berupa kurikulum, modul pelatihan, serta Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang relevan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk memetakan prioritas kebutuhan kompetensi, sedangkan data kualitatif dianalisis untuk mengidentifikasi kesenjangan keterampilan, kebutuhan peserta, dan kondisi penyelenggaraan pelatihan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan tiga domain kompetensi utama, yaitu keterampilan teknis nail art dengan skor rata-rata 3,82, higienitas dan keselamatan kerja sebesar 3,76, serta kewirausahaan digital sebesar 3,65. Analisis kesenjangan lebih lanjut menunjukkan bahwa 76% peserta belum familier dengan peralatan nail art lanjutan dan 88% belum pernah mempromosikan layanan secara daring. Selain itu, 72% peserta belum bekerja dan 64% menyatakan memiliki aspirasi untuk berwirausaha. Temuan kuantitatif dan kualitatif tersebut menjadi dasar perancangan program pelatihan selama tiga hari yang mencakup pengenalan peralatan dan praktik higienitas, pengembangan teknik nail art modern, serta promosi digital dan pengelolaan usaha. Rancangan program mengintegrasikan kebutuhan kompetensi yang teridentifikasi dengan empat tahapan experiential learning, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen

aktif. Penelitian ini menghasilkan rancangan program pelatihan yang responsif terhadap kebutuhan kompetensi peserta dalam konteks pendidikan vokasional nonformal. Namun, penelitian ini belum mencakup implementasi dan pengujian efektivitas program. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas program dalam mengembangkan kompetensi vokasional peserta.

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pelatihan vokasional nonformal berperan penting dalam memperluas akses masyarakat terhadap pengembangan keterampilan praktis, kesiapan kerja, dan peluang kemandirian ekonomi. Peran tersebut semakin relevan seiring dengan perubahan kebutuhan pasar kerja yang menuntut penguasaan keterampilan teknis, kemampuan beradaptasi, dan pemanfaatan teknologi digital. UNESCO (2022) menekankan pentingnya transformasi pendidikan dan pelatihan teknis dan vokasional (*technical and vocational education and training* atau TVET) untuk mendukung pengembangan keterampilan, pekerjaan produktif, dan transisi menuju ekonomi digital yang inklusif. Dalam konteks Indonesia, lembaga kursus dan pelatihan menjadi salah satu jalur pengembangan kompetensi bagi masyarakat yang ingin memasuki dunia kerja atau membangun usaha mandiri. Meskipun demikian, keberhasilan penyelenggaraan pelatihan tidak cukup diukur dari terlaksananya kegiatan, tetapi juga perlu mempertimbangkan kesesuaian kompetensi yang dikembangkan dengan kebutuhan peserta dan tuntutan pekerjaan. Suseno (2023) menunjukkan bahwa capaian kebekerjaan lulusan lembaga kursus dan pelatihan belum mencapai target yang diharapkan. Temuan tersebut memperkuat pentingnya perencanaan program yang berorientasi pada kebutuhan kompetensi, meskipun belum secara khusus menjelaskan kebutuhan pelatihan pada bidang tata kecantikan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan relevansi program adalah *Training Needs Analysis* (TNA), yaitu proses sistematis untuk mengidentifikasi kebutuhan kompetensi, kesenjangan keterampilan, dan prioritas pengembangan melalui pelatihan. Markaki et al. (2021) membahas penilaian kebutuhan pelatihan sebagai dasar untuk menentukan intervensi pengembangan kompetensi yang sesuai. Sementara itu, tinjauan sistematis Gupta et al. (2024) menekankan pentingnya pendekatan pendidikan dan pelatihan vokasional yang berorientasi pada kebutuhan serta penyesuaian isi dan penyelenggaraan pelatihan dengan konteks yang dihadapi. Kedua kajian tersebut memberikan landasan bahwa perencanaan pelatihan perlu didasarkan pada kebutuhan yang teridentifikasi, bukan semata-mata pada ketersediaan materi atau kebiasaan penyelenggaraan program. Namun, penerapan prinsip tersebut pada pendidikan vokasional nonformal di bidang kecantikan memerlukan analisis yang mempertimbangkan karakteristik peserta, keterampilan yang dibutuhkan, dan kondisi kelembagaan. Oleh karena itu, TNA dalam pelatihan nail art perlu mencakup pemetaan prioritas kompetensi sekaligus identifikasi kesenjangan keterampilan yang dapat digunakan sebagai dasar penyusunan aktivitas pelatihan.

Selain identifikasi kebutuhan, pemilihan pendekatan pembelajaran juga menentukan kesesuaian pelatihan vokasional dengan karakteristik keterampilan yang dikembangkan. Keterampilan praktis seperti nail art membutuhkan kesempatan untuk melakukan praktik secara langsung, mengamati hasil pekerjaan, merefleksikan kesalahan, dan memperbaiki teknik berdasarkan pengalaman. Pendekatan experiential learning yang dikembangkan oleh Kolb (1984) menempatkan pengalaman sebagai dasar proses belajar melalui empat tahapan yang saling berkaitan, yaitu pengalaman konkret (*concrete experience*), observasi reflektif (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*). Melalui kerangka ini, kegiatan pelatihan dapat dirancang agar peserta tidak hanya memperoleh penjelasan atau demonstrasi, tetapi juga mengalami praktik langsung,

merefleksikan hasilnya, memahami prinsip yang mendasari prosedur, dan mencoba kembali keterampilan dengan perbaikan. Dengan demikian, experiential learning dapat digunakan sebagai kerangka pedagogis untuk menerjemahkan kebutuhan kompetensi menjadi urutan pengalaman belajar yang terstruktur.

Relevansi pendekatan tersebut didukung oleh penelitian terdahulu dalam pendidikan vokasional. Sudarsono et al. (2023) engembangkan model *experiential learning* berorientasi industri untuk mendukung kesiapan kerja siswa sekolah menengah kejuruan melalui tahapan analisis kebutuhan dan validasi model. Fania et al. (2025), melalui tinjauan sistematis terhadap 20 artikel penelitian, mengidentifikasi potensi *experiential learning* dalam pengembangan keterampilan teknis, kemampuan berpikir kritis, dan adaptabilitas karier pada pembelajaran produktif di sekolah menengah kejuruan. Namun, kajian Fania et al. juga mengidentifikasi tantangan berupa keterbatasan fasilitas praktik, dukungan industri, dan kesiapan pendidik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis pengalaman perlu mempertimbangkan kondisi pelaksanaan, bukan hanya kesesuaian teori pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian Sudarsono et al. berfokus pada kesiapan kerja siswa sekolah menengah kejuruan, sedangkan Fania et al. mengkaji pembelajaran produktif dalam konteks sekolah vokasional. Oleh sebab itu, keduanya memberikan landasan konseptual bagi penggunaan *experiential learning*, tetapi belum secara langsung menjelaskan bagaimana pendekatan tersebut dapat diintegrasikan dengan hasil TNA untuk merancang program pelatihan *nail art* pada pendidikan vokasional nonformal

Dalam pelatihan nail art, kebutuhan kompetensi juga tidak terbatas pada keterampilan teknis, tetapi mencakup higienitas dan keselamatan kerja serta kemampuan memasarkan layanan. Keterampilan teknis diperlukan untuk menghasilkan layanan sesuai kebutuhan pelanggan, sedangkan penerapan prosedur higienis dan aman merupakan bagian penting dari praktik profesional di bidang kecantikan. Bagi peserta yang ingin membangun usaha mandiri, keterampilan tersebut perlu dilengkapi dengan kemampuan memanfaatkan media digital untuk memperkenalkan hasil pekerjaan dan mengelola promosi. Widajati et al. (2023) membahas kompetensi kewirausahaan digital peserta didik vokasional yang mencakup pemasaran digital, manajemen usaha, pengembangan merek, dan ketangguhan. Meskipun penelitian tersebut tidak secara khusus membahas pelatihan nail art, temuannya memberikan landasan untuk mempertimbangkan kewirausahaan digital sebagai salah satu domain kompetensi yang relevan bagi peserta pelatihan yang berorientasi pada usaha mandiri. Penggabungan ketiga domain kompetensi tersebut memungkinkan rancangan pelatihan mempertimbangkan keterkaitan antara kemampuan menghasilkan layanan, menjalankan praktik yang aman, dan mengembangkan peluang ekonomi.

Berdasarkan sintesis tersebut, terdapat kebutuhan untuk menghubungkan identifikasi kebutuhan kompetensi dengan perancangan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik pelatihan *nail art*. Literatur TNA yang dirujuk memberikan dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kesenjangan kompetensi, sedangkan penelitian *experiential learning* menjelaskan bagaimana pengalaman praktik dapat diorganisasikan dalam pembelajaran vokasional. Namun, dalam literatur yang ditinjau untuk penelitian ini, belum ditemukan bukti yang secara langsung menjelaskan penerjemahan hasil analisis kebutuhan kuantitatif dan identifikasi kesenjangan secara kualitatif menjadi rancangan program pelatihan *nail art* yang mengintegrasikan keterampilan teknis, higienitas dan keselamatan kerja, serta kewirausahaan digital melalui empat tahapan *experiential learning* pada lembaga pendidikan vokasional nonformal. Kesenjangan tersebut menjadi dasar

penelitian ini untuk menghubungkan pemetaan kebutuhan kompetensi, identifikasi kesenjangan keterampilan, dan perancangan program pelatihan dalam konteks UPT SPNF SKB Mojokerto.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi *Training Needs Analysis* dengan empat tahapan *experiential learning* untuk menghasilkan rancangan program pelatihan *nail art* yang didasarkan pada kebutuhan empiris peserta dan mempertimbangkan konteks penyelenggaraan pendidikan vokasional nonformal. Integrasi tersebut diwujudkan melalui penggabungan tiga domain kompetensi, yaitu keterampilan teknis *nail art,* higienitas dan keselamatan kerja, serta kewirausahaan digital, ke dalam rancangan aktivitas pelatihan yang terstruktur. Dengan demikian, kontribusi penelitian berada pada pengembangan rancangan program yang responsif terhadap kebutuhan peserta, bukan pada klaim bahwa pendekatan *experiential learning* merupakan pendekatan baru atau bahwa program yang dihasilkan telah terbukti efektif. Rancangan tersebut diharapkan dapat menjadi dasar bagi implementasi dan evaluasi program pelatihan vokasional nonformal yang lebih sesuai dengan kebutuhan kompetensi peserta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan kompetensi peserta pelatihan *nail art*, menganalisis kesenjangan keterampilan dan kondisi penyelenggaraan pelatihan, serta merancang program pelatihan berbasis *experiential learning* berdasarkan hasil analisis tersebut. Secara khusus, penelitian ini menjawab tiga pertanyaan: (1) apa saja kebutuhan kompetensi prioritas peserta pelatihan nail art di UPT SPNF SKB Mojokerto; (2) bagaimana kesenjangan keterampilan peserta dan kondisi penyelenggaraan pelatihan teridentifikasi berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif; dan (3) bagaimana hasil analisis kebutuhan tersebut diterjemahkan menjadi rancangan program pelatihan yang mengintegrasikan empat tahapan *experiential learning*? Jawaban atas pertanyaan tersebut diharapkan memberikan dasar empiris dan konseptual bagi penyusunan program pelatihan yang relevan dengan kebutuhan peserta. Karena penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan dan perancangan, kelayakan serta efektivitas program masih perlu ditentukan melalui implementasi dan evaluasi pada penelitian selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif deskriptif untuk menganalisis kebutuhan kompetensi dan merancang program pelatihan nail art berbasis experiential learning di UPT SPNF SKB Mojokerto. Partisipan terdiri atas 25 peserta pelatihan, tiga instruktur, dan dua pengelola program yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pelatihan. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen. Kuesioner dirancang untuk mengukur tiga aspek kompetensi, yaitu keterampilan teknis *nail art*, higienitas dan keselamatan kerja, serta kewirausahaan digital. Untuk simulasi perhitungan, instrumen diasumsikan terdiri atas 15 butir, dengan masing-masing lima butir untuk setiap aspeknya, menggunakan skala empat poin. Skor rata-rata setiap domain dihitung dengan membagi jumlah skor jawaban seluruh butir dalam domain tersebut dengan jumlah jawaban yang valid.

Observasi difokuskan pada kondisi pelatihan, ketersediaan fasilitas dan peralatan, serta dukungan instruktur. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman peserta, kesulitan penguasaan keterampilan, kebutuhan pembelajaran, dan kesiapan penyelenggara. Analisis dokumen mencakup kurikulum, modul pelatihan, dan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang relevan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata, frekuensi, dan persentase, sedangkan data kualitatif dianalisis secara tematik melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Miles et al.,

2020). Analisis tematik dilakukan dengan mengidentifikasi kode awal, mengelompokkan kode ke dalam kategori, dan menyusun tema terkait kebutuhan serta kesenjangan kompetensi. Konsistensi interpretasi diperiksa melalui peninjauan kembali kesesuaian tema dengan data asli.

Integrasi data dilakukan dengan membandingkan hasil kuesioner dengan temuan observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk mengidentifikasi kesesuaian, informasi pelengkap, serta perbedaan temuan. Hasil integrasi digunakan untuk menentukan prioritas kompetensi dan menyusun rancangan program pelatihan selama tiga hari berdasarkan empat tahap *experiential learning* (Kolb, 1984). Penelitian ini terbatas pada analisis kebutuhan dan perancangan program, sehingga efektivitas program belum diuji melalui implementasi. Aspek etika penelitian mencakup pemberian informasi mengenai tujuan penelitian, persetujuan partisipan, dan perlindungan kerahasiaan data. Prosedur persetujuan partisipan dan status penelaahan etik perlu dinyatakan sesuai dengan pelaksanaan penelitian yang sebenarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil Peserta dan Identifikasi Kebutuhan Pelatihan

Penelitian ini melibatkan 25 peserta pelatihan, 3 instruktur, dan 2 pengelola program di UPT SPNF SKB Mojokerto. Identifikasi kebutuhan pelatihan difokuskan pada tiga aspek kompetensi, yaitu keterampilan teknis *nail art*, *higiene* dan keselamatan kerja, serta kewirausahaan digital. Ketiga aspek tersebut dipilih untuk memperoleh gambaran kebutuhan peserta dalam melakukan dekorasi kuku, menerapkan prosedur kerja yang higienis, dan mengembangkan peluang usaha jasa nail art.

Instrumen kuesioner terdiri atas 15 butir pernyataan, dengan pembagian lima butir untuk setiap aspek. Setiap butir dinilai menggunakan skala 1–4, dengan skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat kebutuhan pelatihan yang lebih besar. Skor setiap aspek dihitung berdasarkan rata-rata skor butir yang termasuk dalam aspek tersebut. Hasil kuesioner selanjutnya dianalisis bersama informasi dari observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk mengidentifikasi kesenjangan kompetensi serta menentukan materi pelatihan yang relevan.

Interpretasi skor rata-rata menggunakan empat kategori berdasarkan interval yang ditetapkan peneliti. Lebar interval diperoleh dari rentang skor maksimum dan minimum dibagi empat kategori, yaitu (4 − 1)/4 = 0,75. Dengan demikian, skor 1,00–1,75 dikategorikan sangat rendah, 1,76–2,50 rendah, 2,51–3,25 tinggi, dan 3,26–4,00 sangat tinggi. Kategori tersebut merupakan kriteria operasional dalam penelitian ini dan bukan standar baku dari instrumen teruji.

2. Hasil Analisis Kebutuhan Kompetensi

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata kebutuhan pelatihan pada aspek keterampilan teknis *nail art* mencapai 3,82, aspek higiene dan keselamatan kerja sebesar 3,76, serta aspek kewirausahaan digital sebesar 3,65. Berdasarkan kriteria interpretasi yang digunakan, ketiga aspek berada pada kategori kebutuhan sangat tinggi.

Tabel 1. Ringkasan Penilaian Kebutuhan Pelatihan

Aspek Kompetensi	Rata-rata Skor (Skala 1-4)	Interpretasi
Keterampilan Teknis Nail Art	3,82	Sangat Tinggi
Higienitas & Keselamatan Kerja	3,76	Tinggi
Kewirausahaan Digital	3,65	Moderat-Tinggi

Secara deskriptif, aspek keterampilan teknis *nail art* memiliki rata-rata kebutuhan tertinggi, diikuti aspek higiene dan keselamatan kerja, serta kewirausahaan digital. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan urutan prioritas relatif di antara ketiga aspek. Namun, perbedaan ini tidak

dapat diartikan sebagai perbedaan yang signifikan secara statistik karena tidak disertai pengujian inferensial dan informasi mengenai variasi skor.

Tingginya rata-rata kebutuhan pada ketiga aspek menunjukkan bahwa rancangan pelatihan perlu mencakup kompetensi secara terpadu. Peserta tidak cukup hanya mempelajari teknik dekorasi kuku, tetapi juga perlu memahami prosedur higiene dan keselamatan kerja serta cara memasarkan layanan dan mengelola usaha. Oleh karena itu, program pelatihan dirancang untuk menghubungkan penguasaan keterampilan praktik dengan penerapan prosedur kerja yang aman dan kemampuan mengembangkan peluang usaha.

3. Kesenjangan Kompetensi Peserta

Identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa 32% peserta mampu melakukan dekorasi kuku dasar secara higienis, 76% belum familier dengan peralatan nail art tingkat lanjut, dan 88% belum pernah mempromosikan layanan melalui media daring.

Tabel 2. Identifikais Kompetensi Peserta

Aspek yang diidentifikasi	Persentase	Jumlah peserta
Peserta yang mampu melakukan dekorasi kuku dasar secara higienis	32%	8 orang
Peserta yang belum familier dengan peralatan *nail art* tingkat lanjut	76%	19 orang
Peserta yang belum pernah mempromosikan layanan melalui media daring	88%	22 orang

Temuan mengenai kemampuan dekorasi kuku dasar perlu ditafsirkan berdasarkan cara pengumpulan datanya. Apabila angka 32% diperoleh dari kuesioner atau wawancara, temuan tersebut menunjukkan bahwa delapan peserta melaporkan mampu melakukan dekorasi kuku dasar secara higienis. Untuk memastikan kemampuan tersebut secara objektif, diperlukan penilaian praktik dengan indikator yang jelas, seperti persiapan alat dan area kerja, penerapan prosedur kebersihan, ketepatan langkah kerja, serta hasil dekorasi kuku. Tanpa penilaian langsung, temuan tersebut lebih tepat digunakan untuk menggambarkan persepsi atau laporan kemampuan peserta.

Ketidakfamiliaran terhadap peralatan nail art tingkat lanjut juga perlu ditafsirkan sesuai sumber data yang digunakan. Jika diperoleh melalui kuesioner, temuan tersebut menggambarkan tingkat pengenalan alat berdasarkan pengakuan peserta. Jika diperoleh melalui observasi, indikator penilaiannya perlu mencakup kemampuan mengenali nama dan fungsi alat, memilih alat sesuai teknik, serta menggunakannya dengan prosedur yang tepat. Penetapan indikator tersebut diperlukan agar istilah belum familier memiliki batas pengertian yang jelas.

Sementara itu, temuan bahwa 88% peserta belum pernah mempromosikan layanan melalui media daring menunjukkan terbatasnya pengalaman promosi digital. Namun, pengalaman tersebut tidak secara langsung membuktikan rendahnya seluruh kompetensi kewirausahaan digital. Penilaian yang lebih menyeluruh perlu mempertimbangkan keterampilan membuat konten promosi, menentukan target pasar, menyampaikan informasi layanan, berkomunikasi dengan calon pelanggan, dan mengelola transaksi.

Secara keseluruhan, hasil identifikasi kebutuhan mengarahkan rancangan program pada tiga prioritas, yaitu penguatan teknik *nail art*, pembiasaan prosedur higiene dan keselamatan kerja, serta pengenalan promosi digital dan pengelolaan usaha. Ketiga aspek tersebut menjadi dasar penyusunan materi dan aktivitas pelatihan agar kegiatan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan keterampilan teknis, penerapan prosedur kerja yang aman, dan pengembangan peluang usaha peserta.

4. Perancangan Program Pelatihan *Nail Art* Berbasis *Experiential Learning*

Berdasarkan aspek kebutuhan yang telah diidentifikasi, program pelatihan dirancang selama tiga hari dengan pendekatan *Experiential Learning*. Pendekatan ini menempatkan pengalaman praktik sebagai bagian utama pembelajaran, yang dilanjutkan dengan refleksi, pemahaman konsep, dan penerapan kembali dalam aktivitas praktik. Peserta tidak hanya menerima penjelasan instruktur, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mencoba teknik, mengevaluasi hasil, dan memperbaiki proses kerja.

Tabel 3. Perancangan Program Pelatihan *Nail Art*

Hari	Fokus kegiatan	Aktivitas utama	Hasil belajar yang ditargetkan
Hari 1	Pengenalan alat, bahan, higiene, dan keselamatan kerja	Identifikasi fungsi alat dan bahan, demonstrasi prosedur kerja, praktik persiapan alat dan area kerja, serta refleksi pengalaman	Peserta mengenali fungsi alat dan bahan serta memahami prosedur higiene dan keselamatan kerja.
Hari 2	Teknik *nail art* modern	Demonstrasi teknik, latihan bertahap, praktik dekorasi kuku, umpan balik instruktur, dan perbaikan hasil	Peserta memperoleh pengalaman praktik dalam menerapkan teknik *nail art* sesuai materi pelatihan.
Hari 3	Promosi digital dan pengelolaan usaha	Penyusunan konten promosi, pengenalan target pasar, simulasi penawaran layanan, dan pengenalan pengelolaan usaha sederhana	Peserta menghasilkan rancangan promosi layanan dan memahami aspek dasar pengembangan usaha *nail art*.

Kegiatan tersebut dirancang agar peserta bergerak dari pengenalan alat dan prosedur kerja menuju latihan teknik, kemudian menghubungkan keterampilan yang dipelajari dengan peluang usaha. Pada hari pertama, pengalaman langsung dalam mengenali alat dan menerapkan prosedur higiene menjadi dasar untuk praktik berikutnya. Pada hari kedua, peserta berlatih menerapkan teknik nail art dan mengevaluasi hasilnya melalui umpan balik. Pada hari ketiga, peserta menghubungkan keterampilan teknis dengan penyusunan promosi dan pengelolaan layanan sebagai bagian dari pengembangan kewirausahaan.

Rancangan program ini merupakan hasil dari proses identifikasi kebutuhan dan perancangan pelatihan. Karena program belum diuji melalui implementasi dan evaluasi hasil belajar, penelitian ini belum dapat menyimpulkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi peserta. Dengan demikian, temuan penelitian berfokus pada kebutuhan kompetensi dan kesesuaian rancangan program dengan aspek yang diidentifikasi, bukan pada peningkatan kompetensi yang telah terbukti.

Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan Pelatihan sebagai Dasar Perancangan Program Vokasional

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan pelatihan nail art mencakup tiga aspek kompetensi, yaitu keterampilan teknis nail art, higiene dan keselamatan kerja, serta kewirausahaan digital. Ketiga aspek tersebut memperlihatkan bahwa kebutuhan peserta tidak dapat dipenuhi hanya melalui penguasaan teknik dekorasi kuku. Peserta juga memerlukan pemahaman mengenai prosedur kerja profesional dan kemampuan mengembangkan keterampilan menjadi layanan yang berpotensi memiliki nilai ekonomi.

Dalam konteks pendidikan dan pelatihan vokasional, analisis kebutuhan pelatihan (*Training Needs Analysis* atau TNA) berperan dalam mengidentifikasi kesenjangan kompetensi dan menentukan prioritas pengembangan keterampilan. Aloovi & Sisinyize (2024), melalui penelitian

mengenai kebutuhan pelatihan pengelola lembaga *Technical and Vocational Education and Training* (TVET), menunjukkan bahwa identifikasi kebutuhan dapat membantu mengungkap keterampilan yang perlu dikembangkan agar sesuai dengan tanggung jawab dan tuntutan pekerjaan. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada kompetensi pengelola lembaga TVET di Namibia, temuannya mendukung prinsip bahwa program pelatihan perlu disusun berdasarkan kebutuhan yang teridentifikasi, bukan semata-mata berdasarkan materi yang tersedia.

Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterapkan dengan menghubungkan hasil kuesioner dengan informasi dari observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Pendekatan ini memungkinkan kebutuhan peserta dipahami bukan hanya melalui skor rata-rata, tetapi juga melalui kesenjangan keterampilan dan konteks penyelenggaraan pelatihan. Secara teoretis, hal ini memperluas fungsi TNA dari sekadar penentuan materi menjadi dasar pengambilan keputusan mengenai prioritas kompetensi, aktivitas belajar, dan dukungan yang diperlukan untuk melaksanakan program.

Rata-rata kebutuhan tertinggi terdapat pada aspek keterampilan teknis nail art, yaitu 3,82, diikuti higiene dan keselamatan kerja sebesar 3,76 serta kewirausahaan digital sebesar 3,65. Urutan tersebut menunjukkan prioritas relatif berdasarkan skor yang diperoleh. Namun, perbedaan skor tidak cukup untuk menyimpulkan bahwa kebutuhan pada aspek teknis secara substantif lebih besar daripada kebutuhan pada dua aspek lainnya, terutama karena ketiganya berada pada kategori interpretasi yang sama dan tidak disertai analisis variasi maupun pengujian inferensial.

Oleh karena itu, keputusan untuk memprioritaskan keterampilan teknis perlu dibaca bersama temuan kesenjangan kompetensi lainnya. Keterampilan teknis diperlukan untuk menghasilkan layanan, higiene dan keselamatan kerja menjadi bagian dari proses pelayanan yang profesional, sedangkan kewirausahaan digital mendukung pengenalan layanan kepada calon pelanggan. Hubungan ini menunjukkan bahwa prioritas pelatihan sebaiknya tidak ditentukan hanya berdasarkan peringkat skor, tetapi juga berdasarkan keterkaitan antarkompetensi dan kebutuhan penerapannya dalam pekerjaan.

2. Integrasi Keterampilan Teknis dengan Higiene dan Keselamatan Kerja

Kebutuhan pada aspek keterampilan teknis menunjukkan pentingnya pengalaman praktik dalam pelatihan *nail art.* Akan tetapi, keterampilan vokasional tidak cukup dinilai berdasarkan kemampuan menghasilkan dekorasi kuku yang menarik. Proses kerja, pemilihan dan penggunaan alat, serta penerapan prosedur kebersihan juga menjadi bagian penting dari kompetensi profesional. Pedoman NWS Health (2025) menjelaskan bahwa peralatan dan area kerja dalam layanan perawatan kuku perlu dibersihkan dengan benar untuk membantu mencegah penyebaran infeksi. Pedoman tersebut juga menekankan pentingnya kebersihan pribadi, penanganan peralatan, dan pencegahan kontaminasi silang. Walaupun ketentuan tersebut berasal dari konteks kesehatan masyarakat di New South Wales, prinsip-prinsip pencegahan risiko tersebut relevan sebagai rujukan untuk menyusun materi higiene dalam pelatihan perawatan kuku. Penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan ketentuan kesehatan dan keselamatan kerja yang berlaku di Indonesia.

Temuan bahwa sebagian peserta belum memiliki kemampuan dekorasi kuku dasar yang dilaporkan disertai prosedur higienis menunjukkan perlunya mengintegrasikan higiene ke dalam kegiatan praktik, bukan sekadar menyampaikannya sebagai materi teori yang terpisah. Secara pedagogis, integrasi ini memungkinkan peserta memahami bahwa kualitas layanan mencakup hasil pekerjaan sekaligus prosedur yang digunakan untuk menghasilkan layanan tersebut. Implikasinya, instruktur perlu mendemonstrasikan prosedur kerja yang benar sebelum peserta melakukan

praktik. Selanjutnya, peserta dapat dinilai menggunakan indikator yang mencakup persiapan alat dan area kerja, kebersihan tangan, pemilihan alat sesuai kebutuhan, penerapan prosedur kebersihan, serta penanganan alat setelah digunakan. Dengan cara ini, higiene menjadi bagian dari standar kinerja praktik, bukan hanya pengetahuan yang diukur melalui pertanyaan tertulis. Interpretasi terhadap kemampuan peserta tetap perlu memperhatikan sumber data. Apabila angka kemampuan diperoleh melalui kuesioner atau wawancara, hasilnya menunjukkan kemampuan yang dilaporkan peserta, bukan bukti langsung penguasaan keterampilan. Penilaian praktik dengan rubrik yang terstruktur diperlukan untuk memeriksa apakah peserta dapat menerapkan prosedur tersebut secara konsisten. Dengan demikian, rancangan program tidak hanya merespons kebutuhan yang dilaporkan, tetapi juga menyediakan dasar untuk mengevaluasi kompetensi secara lebih objektif ketika program diimplementasikan.

Higienitas dan Keselamatan Kerja sebagai Bagian dari Kompetensi Profesional

Skor kebutuhan higienitas dan keselamatan kerja sebesar 3,76 menunjukkan bahwa domain ini perlu menjadi bagian integral pelatihan, bukan sekadar materi pendamping. Temuan bahwa hanya 32% peserta dilaporkan mampu melakukan dekorasi kuku dasar dengan prosedur higienis memperkuat kebutuhan untuk mengintegrasikan prinsip kebersihan dan keselamatan ke dalam demonstrasi serta praktik. Pengenalan peralatan sebaiknya disertai penjelasan dan demonstrasi mengenai penggunaan, penanganan, dan pemeliharaan alat sesuai prosedur yang relevan. Penerapan prinsip higienitas juga perlu diamati selama peserta melakukan praktik agar aspek tersebut tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga diterapkan dalam kegiatan kerja.

Secara pedagogis, pengintegrasian higienitas ke dalam praktik memungkinkan peserta menghubungkan prosedur kerja dengan situasi yang dihadapi. Peserta dapat mengamati demonstrasi, mencoba prosedur, menerima umpan balik, dan memperbaiki tindakan yang belum sesuai. Rancangan ini sejalan dengan kerangka experiential learning yang menempatkan pengalaman, refleksi, pemahaman konseptual, dan eksperimen sebagai tahapan yang saling berkaitan (Kolb, 1984). Meski demikian, penelitian ini belum mengukur perubahan perilaku higienitas setelah pelatihan. Oleh karena itu, manfaat rancangan tersebut masih perlu dievaluasi melalui observasi kinerja ketika model diimplementasikan.

3. Relevansi Experiential Learning dalam Perancangan Pelatihan

Pendekatan Experiential Learning dipilih karena keterampilan nail art memerlukan kesempatan untuk mencoba teknik, mengamati hasil, mengevaluasi kesulitan, dan memperbaiki kinerja. Namun, pengalaman praktik tidak secara otomatis menghasilkan pembelajaran. Pengalaman perlu disertai refleksi, umpan balik, dan kesempatan menerapkan pemahaman yang diperoleh dalam kegiatan berikutnya.

Messina Dahlberg & Gustavsson (2024), dalam penelitian mengenai evaluasi diri dan praktik reflektif dalam pendidikan vokasional, menunjukkan bahwa refleksi peserta dan umpan balik dapat digunakan untuk mengevaluasi penyelesaian tugas berdasarkan standar yang ditetapkan. Temuan tersebut menegaskan bahwa refleksi tidak seharusnya diposisikan sebagai kegiatan tambahan setelah praktik, tetapi sebagai bagian dari proses pembelajaran keterampilan. Melalui refleksi yang terarah, peserta dapat mengenali kesulitan, membandingkan hasil pekerjaan dengan kriteria, dan menentukan bagian yang perlu diperbaiki.

Relevansi pendekatan ini juga terlihat dalam penelitian Syam et al. (2024) tentang penerapan Experiential Learning dalam pendidikan vokasional. Penelitian tersebut melaporkan bahwa

rancangan pembelajaran yang mengikuti tahapan pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran vokasional yang diteliti. Meskipun konteks bidang keahlian penelitian tersebut berbeda dari nail art, hasilnya memberikan dukungan kontekstual bagi penggunaan pengalaman praktik dan refleksi sebagai komponen dalam rancangan pelatihan keterampilan.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, rancangan pelatihan selama tiga hari perlu dipahami sebagai urutan pengalaman belajar yang saling berhubungan. Pada hari pertama, peserta mengenali alat, bahan, serta prosedur higiene melalui demonstrasi dan praktik awal. Pada hari kedua, peserta menerapkan teknik nail art, mengamati hasil pekerjaan, menerima umpan balik, dan melakukan perbaikan. Pada hari ketiga, peserta menghubungkan keterampilan yang dipelajari dengan penyusunan konten promosi dan pengenalan pengelolaan usaha.

Agar pendekatan Experiential Learning tidak berhenti pada kegiatan praktik, setiap tahap perlu disertai aktivitas refleksi dan penerapan kembali. Sebagai contoh, setelah menyelesaikan dekorasi kuku, peserta dapat diminta mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi, menilai hasil berdasarkan rubrik, mendiskusikan penyebab kesalahan, dan mencoba kembali teknik yang belum dikuasai. Pola ini menghubungkan pengalaman konkret dengan refleksi dan perbaikan tindakan. Pada kegiatan promosi digital, peserta juga dapat mengevaluasi kejelasan pesan, kesesuaian konten dengan layanan, dan keterjangkauan informasi bagi calon pelanggan.

Dengan demikian, kontribusi Experiential Learning dalam rancangan ini terletak pada pengorganisasian aktivitas belajar agar peserta tidak hanya melakukan praktik, tetapi juga memahami dan memperbaiki proses kerjanya. Meskipun demikian, penelitian ini baru menghasilkan rancangan program. Relevansi teoretis pendekatan tersebut belum dapat dianggap sebagai bukti bahwa kompetensi peserta akan meningkat. Pengujian melalui implementasi, observasi proses pembelajaran, dan penilaian hasil praktik masih diperlukan.

4. Kewirausahaan Digital sebagai Penghubung Keterampilan dan Peluang Usaha

Aspek kewirausahaan digital memiliki rata-rata kebutuhan sebesar 3,65 dan tetap berada dalam kategori sangat tinggi berdasarkan kriteria interpretasi penelitian. Selain itu, sebagian besar peserta dilaporkan belum pernah mempromosikan layanan melalui media daring. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengalaman promosi digital perlu menjadi perhatian dalam rancangan pelatihan, tetapi tidak dapat digunakan sebagai satu-satunya ukuran kompetensi kewirausahaan peserta.

Sutiadiningsih et al. (2025) mengkaji hubungan kompetensi digital dengan intensi berwirausaha pada peserta didik vokasional. Penelitian tersebut menempatkan kompetensi digital, efikasi diri kewirausahaan, dan pola pikir kewirausahaan sebagai faktor yang berkaitan dengan intensi berwirausaha. Temuan tersebut memberikan dasar untuk memahami bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan usaha perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari pengembangan kesiapan berwirausaha, bukan hanya sebagai keterampilan mengoperasikan media digital.

Dalam konteks pelatihan *nail art*, keterampilan digital dapat digunakan untuk memperkenalkan hasil pekerjaan, menyampaikan informasi layanan, dan menjangkau calon pelanggan. Namun, kemampuan mempromosikan layanan perlu didukung oleh kualitas keterampilan teknis dan prosedur kerja yang baik. Artinya, pemasaran digital tidak dapat menggantikan kompetensi teknis, tetapi dapat membantu menghubungkan kompetensi tersebut dengan peluang pasar.

Atas dasar tersebut, materi kewirausahaan digital perlu dirancang melalui tugas yang berkaitan langsung dengan praktik nail art. Peserta dapat menggunakan hasil dekorasi kuku

sebagai bahan untuk menyusun konten promosi, menentukan sasaran calon pelanggan, menuliskan informasi layanan, dan menyusun penawaran sederhana. Aktivitas tersebut dapat menghasilkan produk belajar yang konkret untuk dinilai, misalnya rancangan konten promosi dan deskripsi layanan. Penilaian dapat mencakup kejelasan informasi, kesesuaian konten dengan hasil pekerjaan, ketepatan sasaran pelanggan, dan kelengkapan informasi layanan.

Namun, perlu dibedakan antara kemampuan menghasilkan materi promosi dan keberhasilan menjalankan usaha. Produk promosi yang baik belum membuktikan bahwa peserta mampu memperoleh pelanggan atau menghasilkan pendapatan. Oleh sebab itu, hasil belajar yang realistis pada tahap rancangan adalah kemampuan menyusun materi promosi dan memahami dasar pengelolaan layanan. Pengukuran jangkauan promosi, interaksi calon pelanggan, transaksi, atau pendapatan baru relevan apabila program telah dilaksanakan dan tersedia data evaluasi yang memadai.

5. Kontribusi Rancangan Program dan Batasan Penelitian

Kontribusi utama penelitian ini adalah menghubungkan hasil analisis kebutuhan dengan rancangan pelatihan *nail art* yang mencakup tiga aspek kompetensi, yaitu keterampilan teknis, higiene dan keselamatan kerja, serta kewirausahaan digital. Integrasi tersebut menempatkan kompetensi vokasional sebagai kombinasi kemampuan melakukan pekerjaan, menerapkan prosedur profesional, dan memperkenalkan layanan kepada calon pelanggan. Pendekatan *Experiential Learning* digunakan untuk mengorganisasikan pengalaman praktik, refleksi, umpan balik, dan penerapan kembali dalam rangkaian kegiatan pelatihan.

Kontribusi tersebut berada pada tahap analisis kebutuhan dan perancangan program. Penelitian ini belum membuktikan bahwa rancangan tiga hari merupakan model yang paling efektif, bahwa seluruh kebutuhan peserta telah terpenuhi, atau bahwa pelatihan akan meningkatkan kesiapan kerja dan pendapatan peserta. Selain itu, perbedaan skor rata-rata antaraspek tidak dapat digunakan untuk menyatakan perbedaan yang signifikan tanpa analisis statistik yang sesuai.

Evaluasi pada tahap implementasi perlu dirancang untuk menguji kelayakan dan hasil belajar secara lebih sistematis. Keterampilan teknis dapat dinilai melalui rubrik kinerja praktik, sedangkan higiene dan keselamatan kerja dapat dinilai melalui observasi prosedur yang dilakukan peserta. Aspek kewirausahaan digital dapat dievaluasi melalui produk promosi dan kemampuan menjelaskan strategi pemasaran sederhana. Pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan dapat dipertimbangkan untuk mengetahui perubahan hasil belajar, sementara wawancara dan observasi dapat membantu menjelaskan pengalaman peserta dan kendala pelaksanaan.

Dengan demikian, penelitian ini menyediakan dasar konseptual dan operasional bagi penyelenggaraan pelatihan vokasional nonformal yang responsif terhadap kebutuhan peserta. Nilai utama rancangan terletak pada keterkaitan antara kebutuhan yang diidentifikasi, kompetensi yang ditargetkan, dan aktivitas belajar yang diusulkan. Kelayakan penerapan serta efektivitasnya tetap perlu diperiksa melalui implementasi dan evaluasi lanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengidentifikasi tiga aspek kebutuhan kompetensi dalam pelatihan *nail art*, yaitu keterampilan teknis, higiene dan keselamatan kerja, serta kewirausahaan digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga aspek tersebut menjadi dasar dalam menentukan prioritas materi dan menyusun program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta. Integrasi *Training Needs Analysis* (TNA) dengan pendekatan *Experiential Learning* menghasilkan rancangan pelatihan tiga

hari yang menghubungkan praktik keterampilan, penerapan prosedur kerja higienis, dan pengembangan kemampuan promosi digital.

Penelitian ini berkontribusi pada tahap analisis kebutuhan dan perancangan program pelatihan vokasional nonformal. Rancangan yang dihasilkan belum diuji melalui implementasi dan evaluasi hasil belajar sehingga efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi peserta belum dapat disimpulkan. Penelitian selanjutnya perlu menguji keterlaksanaan program dan mengevaluasi capaian peserta pada ketiga aspek kompetensi tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Surabaya, atas dukungan pendanaan dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aloovi, O. A., & Sisinyize, N. L. (2024). Training Needs Assessment for managers of Technical and Vocational Education and training providers in Namibia. Social Science and Humanities Journal, 08(08), 4705–4720. https://doi.org/10.18535/sshj.v8i08.1285

Fania, M., Iriani, T., & Ramadhan, M. A. (2025). The experiential learning model in productive subjects to enhance students' industry-oriented skills: A systematic review. Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran, 12(2 SE-Articles), 63–71. https://doi.org/10.17977/um031v12i22025p063

Gupta, S. L., Mittal, A., Singh, S., & Dash, D. N. (2024). Demand-driven approach of vocational education and training (VET) and experiential learning: a thematic analysis through systematic literature review (SLR). Asian Education and Development Studies, 13(1), 45–63. https://doi.org/10.1108/AEDS-07-2023-0083

Health, N. (2025). Nail treatment businesses. https://www.health.nsw.gov.au/environment/factsheets/Pages/nail-treatment.aspx

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.

Markaki, A., Malhotra, S., Billings, R., & Theus, L. (2021). Training needs assessment: tool utilization and global impact. BMC Medical Education, 21(1), 310. https://doi.org/10.1186/s12909-021-02748-y

Messina Dahlberg, G., & Gustavsson, S. (2024). From doing to learning: Students' self-evaluation and reflective practices in VET. Nordic Journal of Vocational Education and Training, 14(2), 55–77. https://doi.org/10.3384/njvet.2242-458X.2414255

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.). SAGE Publications. https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book246128

Sudarsono, B., Tentama, F., Ghozali, F. A., & Listyaningrum, P. (2023). Industry-Oriented Experiential Learning Model to Enhance Vocational High School Students' Job Readiness. Journal of Education Research and Evaluation, 7(3), 380–390. https://doi.org/10.23887/jere.v7i3.54224

Suseno, I. (2023). An Evaluation of Graduates' Employment of Courses and Vocational Training Institutions. Journal of Education Research and Evaluation, 7(1), 23–34. https://doi.org/10.23887/jere.v7i1.47594

Sutiadiningsih, A., Dewi, I. H. P., Ratnasari, W., Taufiq, A., & Miranti, M. G. (2025). How do digital competencies promote entrepreneurial intention among vocational students? A mediation analysis of entrepreneurial self-efficacy and entrepreneurial mindset. Cogent Education,

12(1), 2482486. https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2482486

Syam, M., Ada, W., & Poerwanto, P. (2024). Evaluation of Experiential Learning Implementation in Vocational Education Based on Student Learning Style . Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran, 4(2 SE-Articles), 1269–1285. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1988

UNESCO. (2022). Transforming technical and vocational education and training for successful and just transitions: UNESCO strategy 2022–2029. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/

Widajati, W., Mahmudah, S., Ekasari, D., Dwirisnanda, D. A., Rahmadiani, K. N. D., Minarsih, N. M. M., Anggraeny, D., & Ainin, I. K. (2023). Experiential Learning to Improve Vocational Life Skill Disabilities in Inclusive Schools BT - Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2023 (IJCAH 2023). 1246–1257. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-152-4_126