



PELATIHAN FUTURE READY UNTUK KESIAPAN LEARNING AGILITY SISWA KELAS XI BISNIS DIGITAL SMKN 1 SURAKARTA

Ani Nikmah Karunia*, Annisa Firdausy*, Jessyca Zaliani*, Natasya Maylia Yunita Sari*, Arista Adi Nugroho*

*Fakultas Psikologi, Universitas Sebelas Maret

Alamat Korespondensi:

aninikmah11@student.uns.ac.id

ABSTRACT

In the era of Industrial Revolution, industries require not only technical skills but also adaptive capabilities, flexible thinking, psychological resilience, and career direction awareness (Schwab, 2017). Indonesian Vocational High School (SMK) have a strategic role in preparing graduates to enter the workforce. Data from the Central Bureau of Statistics (BPS, 2023) show that SMK graduates still have the highest unemployment rate among all educational levels, reaching 9.42%. In Surakarta, Wibowo (2024) reports the unemployment rate of SMK graduates remains the highest compared to other education levels, at 1.85%. These conditions highlight the need to strengthen student's learning agility to navigate a dynamic and unpredictable work environment. To address these challenges, the research team designed and implemented a learning agility training. The training included a conceptual introduction, reflective activities, and interactive sessions that operationalized the dimensions of learning agility. The study employed a quasi-experimental one group pretest-posttest design and was conducted at SMKN 1 Surakarta. Participants were selected from the class with the lowest average pretest score, resulting in a final sample of 28 students from Grade 11 Digital Business-1. After the training, participants required to complete the posttest. Descriptive and inferential analyses showed no significant difference between pretest ($M = 142$) and posttest ($M = 139$) scores, $t(27) = 1.50$, $p = 0.144$, with a small effect size ($d = 0.284$). These findings indicate that the short duration and compact schedule may have limited its statistical impact, suggesting the need for longer or multi-session interventions in future programs.

Keywords

Learning Agility, Vocational Education, Training

1. Pendahuluan

Perkembangan dinamika dunia kerja di era revolusi industri 4.0 hingga 5.0 mendorong tuntutan kompetensi dalam bekerja menjadi semakin kompleks. Kebutuhan kompetensi di lingkungan industri kini tidak hanya terpaku pada keterampilan teknis, melainkan juga mencakup keterampilan lainnya, seperti kemampuan beradaptasi, fleksibilitas berpikir, daya tahan psikologis, serta pemahaman individu terhadap arah dan tujuan karirnya (Schwab, 2017). Lingkungan kerja yang semakin menuntut membuat institusi pendidikan pun harus turut menyesuaikan. Seiring pesatnya arus digitalisasi dan transportasi dunia kerja, kesiapan kerja menjadi isu sentral yang perlu ditanamkan mulai dari jenjang pendidikan menengah, khususnya dalam pendidikan vokasional. Sekolah kini tidak hanya berperan sebagai sarana untuk menuntut ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana dalam membentuk kesiapan mental, karakter, hingga kompetensi peserta didik untuk mempersiapkan sumber daya yang siap kerja dan kompeten.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasional di Indonesia memiliki peran strategis dalam mencetak lulusan yang siap terjun ke dunia kerja. Meskipun demikian, data dari Badan Pusat Statistik (2023) mencatat bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) lulusan SMK masih menjadi yang tertinggi dibandingkan jenjang pendidikan lain, yaitu sebesar 9,42%. Sementara itu mengenai TPT di Surakarta, Wibowo (2024) menyatakan bahwa menurut kategori pendidikan pada Agustus 2023, TPT dari tamatan SMK masih menjadi yang tertinggi dibandingkan tamatan jenjang pendidikan lain, yaitu sebesar 1,85%. Data ini mengindikasikan adanya tantangan yang serius dalam masa transisi lulusan SMK dari jenjang pendidikan ke dunia kerja. Tantangan ini tidak semata-mata disebabkan oleh kekurangan keterampilan teknis, tetapi juga berkaitan erat dengan aspek psikologis, seperti kurangnya kesiapan mental, perasaan rendah diri, dan lemahnya kemampuan beradaptasi terhadap dinamika dunia kerja. Penelitian yang dilakukan oleh Ismail et al., (2020) menyatakan bahwa kesiapan psikologis seperti efikasi diri, regulasi emosi, dan fleksibilitas mental berkontribusi secara signifikan terhadap keberhasilan karir seorang individu.

Peningkatan kesiapan kerja lulusan SMK merupakan bagian dari komitmen global untuk menyiapkan generasi muda yang kompeten, adaptif, dan siap bersaing di dunia kerja. Secara nasional, arah kebijakan pendidikan Indonesia juga menekankan hal serupa. Revitalisasi SMK sebagaimana tertuang dalam Instruksi Presiden No. 9 Tahun 2016 serta penguatan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Permendikbud No. 3 Tahun 2020) menunjukkan bahwa pemerintah berfokus pada peningkatan kompetensi siswa SMK agar tidak hanya unggul dalam keterampilan teknis, tetapi juga memiliki daya saing dan kesiapan psikologis yang sejalan dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) tahun 2020-2024 yang menempatkan pembangunan sumber daya manusia unggul sebagai prioritas nasional. Meski demikian, implementasi kebijakan tersebut akan sangat bergantung pada kondisi nyata yang terjadi di lingkup pendidikan, khususnya dalam menilai tingkat kesiapan psikologis peserta didik untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang dinamis. Tanpa adanya pemahaman komprehensif terkait tantangan yang dialami peserta didik di sekolah, upaya peningkatan kompetensi yang dirancang secara nasional tidak akan terlaksana secara optimal.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan vokasional unggulan di Kota Surakarta, permasalahan ini menjadi fokus utama SMKN 1 Surakarta. Untuk itu, kesiapan kerja peserta didik perlu dipastikan melalui serangkaian program pembelajaran berbasis praktik. SMKN 1 Surakarta menetapkan program Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang ditugaskan kepada seluruh siswa kelas XI. PKL dirancang sebagai sarana pengembangan kompetensi juga sebagai wadah beradaptasi bagi siswa untuk mengalami langsung dinamika lingkungan kerja. Pada fase ini, peserta didik dituntut untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam lingkungan kerja nyata. Namun, kesiapan siswa dalam menghadapi perubahan situasi, tekanan pekerjaan, interaksi sosial yang baru dan kompleks, hingga tuntutan-tuntutan profesional yang sering kali belum terbentuk secara optimal. Salah satu konsep yang berkembang untuk menjawab tantangan tersebut adalah *learning agility*, yaitu kemampuan individu untuk bersikap adaptif, berpikir fleksibel, dan tetap berorientasi pada tujuan meskipun dalam kondisi kerja yang tidak pasti dan berubah cepat (Gravett & Caldwell, 2016; Lombardo & Eichinger, 2000).

Menurut Lombardo & Eichinger (2000), *learning agility* merupakan konstruksi multidimensional yang terdiri dari empat dimensi utama, yaitu *people agility*, yakni kemampuan menjalin relasi dan kerja sama secara efektif; *results agility*, yaitu fokus pada pencapaian hasil meskipun dalam tekanan; *mental agility*, yaitu kemampuan berpikir cepat, kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah; serta *change agility*, yaitu kesiapan dan keterbukaan terhadap perubahan. Keempat dimensi ini saling melengkapi dan tidak dapat diukur secara tunggal jika ingin menggambarkan *learning agility* secara utuh. Mengingat pentingnya kemampuan *learning agility* untuk dimiliki oleh siswa dalam menghadapi lingkungan kerja yang nyata, perlu diberikan suatu intervensi untuk memberikan pemahaman pada siswa SMK mengenai hal tersebut. Oleh karena itu, dilaksanakan pelatihan *learning agility* pada siswa kelas XI SMKN 1 Surakarta. Siswa kelas XI yang sedang dalam masa persiapan Praktik Kerja Lapangan (PKL) memerlukan adanya bimbingan dan arahan untuk mempersiapkan dirinya, tidak hanya persiapan keterampilan teknis, tetapi juga kesiapan mental dan

kemampuan beradaptasi di lingkungan yang baru. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami pentingnya kesiapan diri dalam memasuki dunia kerja.

2. Solusi Permasalahan

Solusi utama yang ditawarkan untuk program MBKM Riset yang dilakukan adalah pelaksanaan pelatihan psikologis dengan mengangkat materi terkait *learning agility* yang ditujukan siswa kelas XI dari jurusan Bisnis Digital di SMKN 1 Surakarta. Pelatihan dirancang sebagai respons atas kebutuhan kesiapan siswa dalam menghadapi tekanan, perubahan, dan tantangan baik dalam lingkup akademik maupun di dunia kerja. Menurut Ardianto & Putra (2022), pelatihan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan kerja yang dapat menambah wawasan teoritis hingga dapat diimplementasikan untuk meningkatkan keterampilan, sikap dan perilaku dalam mencapai tujuan perusahaan.

Materi pelatihan yang diberikan mencakup empat dimensi *learning agility*, yakni *mental agility*, *people agility*, *change agility*, dan *result agility*. Adapun pelatihan ini dilakukan secara aktif melalui sesi psikoedukasi, diskusi kelompok, simulasi kasus nyata, hingga pemberian modul *journaling* apabila diperlukan. Penelitian oleh Sukardi & Aminah (2022), tentang peran *agility*, disiplin kerja, kemampuan komunikasi, dan kecerdasan intelektual terhadap kinerja menunjukkan hasil positif dan signifikan terhadap kinerja. Maka dari itu, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan solusi terkait kurang tingginya ketangkasan belajar pada siswa SMK sehingga mereka dapat terjun ke dunia kerja dengan pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik.

3. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam program MBKM Riset ini dirancang untuk merealisasikan kegiatan pelatihan *learning agility* bagi siswa kelas XI SMKN 1 Surakarta. Secara garis besar metode dibagi menjadi tiga tahapan utama yakni, tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan evaluasi. Keseluruhan alur kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan yang sistematis dengan memadukan prosedur intervensi psikologis serta desain penelitian kuasi-eksperimental *one group pretest-posttest* yang menjadi bagian dari implementasi MBKM Riset.

a. Tahapan Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui serangkaian metode kegiatan yang bertujuan untuk memastikan intervensi berjalan terarah sesuai kebutuhan siswa. Pada tahap ini yang pertama dilakukan adalah studi literatur untuk mengidentifikasi konsep inti *learning agility*, mencakup empat dimensi utama: *mental agility*, *people agility*, *change agility*, dan *results agility*. Selanjutnya dilakukan penyusunan instrumen pengukuran *learning agility* berdasarkan empat teoritis dengan menyesuaikannya pada konteks perkembangan siswa SMK. Instrumen *pretest* dan *posttest* kemudian ditelaah melalui *expert review* oleh dosen pembimbing untuk menilai kelayakan isi sebelum disiapkan dalam format Google Form. Bersamaan dengan itu, tim juga menyusun modul pelatihan berbasis *experiential learning* yang memuat rangkaian aktivitas seperti diskusi kasus, permainan peran, simulasi perubahan, serta refleksi individu. Tim juga mengatur pembagian peran fasilitator, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, serta menyiapkan seluruh kebutuhan teknis seperti media presentasi, lembar kerja, dan alat peraga. Seluruh rangkaian persiapan dilakukan untuk memastikan intervensi yang diberikan tersampaikan secara efektif dan konsisten dengan tujuan dari pelatihan *learning agility*.

b. Tahapan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan metode intervensi psikologis berbasis pelatihan desain *pretest-posttest*. Metode pengukuran awal atau *pretest* diikuti oleh seluruh siswa kelas XI untuk memperoleh gambaran tingkat awal kemampuan *learning agility*. Kemudian kelas dengan nilai rata-rata terendah dipilih sebagai sampel intervensi. Hal ini dilakukan karena tujuan program ialah peningkatan pada kelompok dengan kebutuhan tertinggi. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan di ruang kelas XI Bisnis Digital 1 dengan 28 siswa peserta pelatihan yang hadir. Pada awal pelatihan,

siswa menerima pemaparan teoritis mengenai konsep *learning agility*. Metode ini bertujuan untuk memberikan fondasi kognitif sebelum peserta mengikuti aktivitas pengalaman langsung. Kemudian, pelaksanaan pelatihan menggunakan berbagai aktivitas seperti *Leaderless Group Discussion*, permainan peran, simulasi perubahan mendadak, serta refleksi individu. Metode ini dipilih guna memberikan kesempatan peserta untuk menerapkan konsep *learning agility* dalam konteks *problem solving*, interaksi sosial, pengambilan keputusan, dan evaluasi diri. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan selesai peserta diminta mengisi *posttest* menggunakan instrumen yang sama seperti *pretest*. Pengukuran ini digunakan untuk menilai perubahan skor dan menguji dampak intervensi.

c. Tahapan Evaluasi

Metode evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest* peserta, melihat sejauh mana pelatihan berdampak pada peningkatan *learning agility*. Data yang terkumpul dianalisis melalui statistik deskriptif untuk melihat karakteristik skor, kemudian diuji normalitasnya guna menentukan kelayakan penggunaan uji inferensial. Karena berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan *paired samples t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai sebelum dan setelah dilakukan pelatihan. Hasil ini dilengkapi dengan perhitungan *effect size* sebagai gambaran kekuatan pengaruh intervensi. Seluruh temuan digunakan untuk menilai efektivitas pelatihan dan menjadi dasar evaluasi pelaksanaan program, termasuk refleksi terhadap durasi pelatihan, karakteristik peserta, dan potensi pengembangan kegiatan di masa mendatang.

4. Pelaksanaan Kegiatan

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim MBKM Riset melaksanakan serangkaian kegiatan kolaboratif meliputi perencanaan program, penyusunan materi pelatihan, mempersiapkan seluruh kebutuhan pelatihan, koordinasi dengan pihak sekolah, serta latihan bersama untuk memastikan setiap anggota memahami alur kegiatan. Langkah pertama dalam tahap persiapan adalah tim menyusun alat ukur penelitian berupa kuesioner *Learning Agility*, yang digunakan untuk mengukur tingkat ketangkasan belajar siswa sebelum dan sesudah pelatihan. Tim meninjau kembali butir-butir pernyataan dalam kuesioner agar sesuai dengan konteks peserta dan mudah dipahami oleh siswa. Kuesioner kemudian diajukan kepada pihak fakultas untuk memperoleh *review* kelayakan. Setelah mendapatkan izin kelayakan, selanjutnya butir pernyataan disiapkan dalam bentuk *google form* untuk digunakan pada saat pelaksanaan *pre-test*.

Selanjutnya, tim melakukan studi literatur dan penyusunan materi pelatihan berdasarkan *teori learning agility*, yang mencakup empat dimensi utama, yaitu *mental agility*, *people agility*, *change agility*, dan *results agility*. Materi disusun dalam bentuk modul pelatihan yang dikembangkan dengan pendekatan psikologis dan edukatif, menggunakan metode eksperiensial serta aktivitas interaktif untuk memungkinkan siswa belajar secara aktif dan reflektif. Penyusunan modul disesuaikan dengan konteks peserta sasaran, yaitu siswa SMK yang berada dalam fase perkembangan remaja akhir dan menghadapi transisi menuju dunia kerja.

Selanjutnya, tim melaksanakan koordinasi eksternal dengan pihak sekolah, khususnya dengan petugas yang berwenang mengenai perizinan kegiatan di SMKN 1 Surakarta, untuk memperoleh izin pelaksanaan program. Pada tahap ini, tim memaparkan rincian kegiatan, rancangan pelatihan, serta manfaat program bagi siswa, sehingga pihak sekolah dapat memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan. Setelah mendapat izin dari pihak sekolah, tim menyiapkan seluruh kebutuhan logistik pelatihan, seperti alat tulis, lembar kerja peserta, media visual, papan *styrofoam*, *sticky note* warna-warni, serta perlengkapan untuk kegiatan simulasi dan permainan. Tim juga melaksanakan simulasi pelatihan secara internal. Simulasi ini bertujuan untuk memastikan alur kegiatan berjalan sesuai rencana, waktu setiap sesi dapat dikendalikan dengan baik, dan seluruh anggota tim memahami peran masing-masing. Tahap persiapan ditutup dengan *briefing* akhir bersama seluruh anggota tim untuk memastikan kesiapan pelaksanaan di lapangan. Dalam *briefing* ini, disampaikan kembali jadwal

kegiatan, *rundown* pelatihan, serta pembagian tugas teknis selama pelaksanaan berlangsung. Semua perlengkapan dan dokumen pendukung, seperti surat izin, dan daftar hadir peserta. Tim juga menginformasikan kembali kepada pihak sekolah, untuk memastikan waktu pelaksanaan program serta ruang kelas yang digunakan selama pelatihan. Melalui tahap persiapan yang matang ini, diharapkan seluruh tim MBKM Riset siap melaksanakan pelatihan *learning agility* secara efektif dan memberikan manfaat nyata bagi siswa SMKN 1 Surakarta dalam mengembangkan kemampuan beradaptasi dan kesiapan menghadapi perubahan di dunia kerja.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada hari Rabu, 8 Oktober 2025 dilaksanakan *pre-test* dengan menggunakan kuesioner *learning agility*. *Pre-test* ini diikuti oleh seluruh siswa kelas XI di SMKN 1 Surakarta dengan tujuan untuk menentukan kelas yang akan diberikan intervensi berupa pelatihan. Berdasarkan hasil perhitungan, kelas XI Manajemen Pemasaran 2 menjadi kelas dengan rata-rata tertinggi yaitu sebesar 151. Sementara itu, kelas XI Bisnis Digital 1 menjadi kelas dengan rata-rata terendah yaitu sebesar 142. Hal tersebut menunjukkan bahwa *learning agility* siswa kelas XI Bisnis Digital 1 masih tergolong rendah dibandingkan kelas lainnya. Oleh karena itu, diberikan intervensi berupa pelatihan pada siswa kelas XI Bisnis Digital 1 SMKN 1 Surakarta.

Pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Oktober 2025 dengan judul “*BE ADAPTABLE: Keep Moving, Keep Growing*” dengan tujuan memberikan pemahaman dan mengembangkan kemampuan *learning agility* pada siswa kelas XI Bisnis Digital 1 SMKN 1 Surakarta. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang berisi kegiatan membangun rapport dan kontrak forum. Setelah itu terdapat inti pelatihan yang terbagi menjadi dua sesi. Sesi 1 yaitu “*Increasing Awareness of Learning Agility*” berisi materi pengantar *learning agility* yang mencakup definisi, tujuan, serta penjelasan singkat dimensi *learning agility*. Pada sesi materi ini, muatan yang disampaikan merupakan muatan teoretis sehingga bertujuan memberikan pemahaman bagi peserta mengenai *learning agility*. Setelahnya peserta diberikan penugasan berupa *color zone reflection*. Sebuah papan *sterofoam* diletakkan di depan ruangan, lalu peserta dipersilakan untuk menempelkan *sticky note* sesuai dengan pandangan tiap individu terkait kemampuannya dalam beradaptasi. Warna kuning menandakan peserta merasa sudah cukup mampu beradaptasi dengan baik. Warna pink menandakan peserta merasa masih kesulitan dalam beradaptasi di lingkungan baru. Warna jingga menandakan peserta merasa masih ragu akan kemampuannya dalam beradaptasi, terkadang merasa mudah beradaptasi namun pada kesempatan lain merasa kesulitan beradaptasi. Penugasan ini bertujuan supaya peserta bisa lebih mendapatkan gambaran dari materi yang disampaikan. Hasilnya, mayoritas peserta memilih *sticky note* berwarna jingga.

Sesi 2 pelatihan yaitu “*Experiential Learning Agility*”. Sesi ini berfokus pada implementasi dari materi yang telah disampaikan sebelumnya dalam bentuk aktivitas yang mengharuskan peserta untuk terlibat langsung di dalamnya. Sesi ini disajikan dengan tujuan memberikan kesempatan pada peserta untuk belajar mengenai penerapan dimensi *learning agility* melalui berbagai kegiatan interaktif. Kegiatan pertama yaitu “*Leaderless Group Discussion (LGD): Problem Solving Race*”. Kegiatan ini merupakan implementasi dari konsep dimensi *mental agility*. Peserta dibagi menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok diberikan kasus yang harus diselesaikan. Studi kasus yang disajikan yaitu berkaitan dengan *mental agility* dan terdapat 2 kasus berbeda. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan “*Role Play People Agility*”. Tiap peserta diminta untuk berpasangan dengan rekannya. Pada sesi ini, peserta diberikan sebuah kasus seputar kejadian di tempat kerja, kemudian diminta untuk bermain peran sebagai manager dan karyawan. Selama bermain peran, peserta diminta untuk mencari jalan keluar dari permasalahan yang ada. Hal ini bertujuan membantu siswa untuk belajar berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan peran yang didapatkan.

Setelah menjalani sesi *roleplay* yang dilakukan berpasangan, peserta diminta untuk kembali berkelompok sesuai dengan kelompok awal. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan “*Change Agility Simulation*”. Setiap kelompok diberikan satu botol plastik, satu spons cuci piring, dan selembar kertas HVS. Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan fungsi dari masing-masing benda selain dari kegunaan aslinya. Fungsi atau ide pemanfaatan benda tersebut dituliskan pada kertas HVS yang telah dibagikan. Saat peserta sedang berdiskusi dengan serius, ditambahkan aturan baru yaitu peserta diminta menuliskan fungsi kedua benda menjadi benda yang memiliki satu fungsi yang utuh. Perubahan mendadak tersebut cukup menimbulkan kegaduhan karena waktu yang tinggal sedikit sementara peserta harus mendiskusikan ulang sesuai dengan aturan yang baru. Kemudian setelah waktu habis, perwakilan dari 2 kelompok diminta maju ke depan dan menyampaikan apa saja fungsi benda tersebut sesuai dengan hasil diskusi kelompoknya. Hasil menunjukkan bahwa peserta dapat beradaptasi terhadap perubahan aturan mendadak dengan cukup baik, dibuktikan dengan ada cukup banyak ide pemanfaatan botol plastik dan spons sabun cuci piring sebagai satu kesatuan benda. Beberapa kegiatan sebelumnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok.

Selanjutnya kegiatan dilaksanakan secara individu guna memantik tiap individu untuk bisa lebih aktif lagi. Sebagai bentuk implementasi dari dimensi *result agility*, peserta diberikan kegiatan “*Mission Comeback: My Growth Map*”. Peserta diberi tugas untuk mengisi lembar kerja berisi pertanyaan seputar refleksi pribadi terkait kegagalan yang pernah dialami hingga target hasil yang ingin dicapai setelah bangkit kembali. Setelah mengisi lembar kerja, peserta diminta untuk melipat kertas lembar kerja tersebut dan memasukkannya ke dalam amplop yang telah ditempel pada papan *sterofoam*. Papan tersebut kemudian diletakkan di salah satu sudut ruangan kelas, sehingga ke depannya peserta dapat membuka kembali lembar kerja yang ada di dalam amplop untuk mengingat lagi refleksi masing-masing.

Kegiatan dilanjutkan dengan refleksi secara keseluruhan berkaitan dengan seluruh rangkaian agenda pelatihan yang telah diikuti oleh peserta. Peserta dibagikan *sticky note* dengan warna yang berbeda-beda. Setiap warna mewakili tiap dimensi *learning agility*. Kemudian, peserta diminta menuliskan hal yang akan dilakukan untuk melatih salah satu dari ke-4 dimensi *learning agility*. *Sticky note* tersebut ditempelkan di papan *sterofoam* yang sudah diberi garis pembatas menjadi 4 kuadran, tiap kuadran mewakili 1 warna dan 1 dimensi *learning agility*. Setelah itu, peserta diminta mengisi *post-test* dengan menggunakan kuesioner *learning agility*. Kegiatan pelatihan diakhiri dengan penutupan dan *closing statement* berisi kesimpulan kegiatan yang dilaksanakan dari awal hingga akhir. Kemudian, seluruh peserta dan tim MBKM Riset melakukan dokumentasi bersama.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan penghitungan *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan sebelum dan setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan. Dari data yang telah dikumpulkan, peserta pelatihan berjumlah 30 siswa dengan 2 siswa yang terdiskualifikasi dari kriteria perhitungan, sehingga tersisa 28 siswa.

Tabel 1
Statistik Deskriptif

	N	Mean	Median	SD	SE
pretest	28	142	146	17.5	3.30
posttest	28	139	137	17.7	3.34

Berdasarkan data statistik deskriptif di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) skor *pretest* adalah 142 dengan standar deviasi (SD) sebesar 17.5, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 139 dengan SD = 17.7. Hal ini menunjukkan bahwa secara rata-rata, skor *posttest* peserta mengalami sedikit penurunan sebesar 3.11 poin dibandingkan dengan skor *pretest*. Meskipun demikian, perbedaan tersebut perlu diuji lebih lanjut secara statistik untuk mengetahui apakah perubahan yang terjadi

signifikan atau tidak. Selanjutnya, data ini dihitung apakah berdistribusi normal, seperti pada tabel di bawah.

Tabel 2
Uji Normalitas

			statistic	p
pretest	posttest	Shapiro-Wilk	0.951	0.205
		Kolmogorov-Smirnov	0.148	0.573
		Anderson-Darling	0.589	0.115

Dari tabel di atas, hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan 0.205 (sig. > 0.05), sehingga data selisih skor pretest dan posttest berdistribusi normal. Asumsi normalitas terpenuhi, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan *paired samples T-test* dengan hasil tabel di bawah.

Tabel 3
Uji T

					95% Confidence Interval				
			Statistic	Df	P	Mean difference	Lower	Upper	Effect Size
Pre test	Post test	Student's t	1.50	0.144	3.11	2.07	-1.13	7.35	Cohen's d 0.284

Hasil analisis *paired samples T-test* menunjukkan nilai $t = 1.50$, dengan derajat kebebasan (df) = 27 dan $p = 0.144$ ($p > 0.05$). Nilai *mean difference* sebesar 3.11 dengan *confidence interval* 95% berada pada rentang -1.13 hingga 7.35 , serta *effect size* (Cohen's d) sebesar 0.284 yang termasuk dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Artinya, pelatihan yang diberikan belum menunjukkan perubahan yang bermakna terhadap hasil skor peserta. Meskipun terdapat peningkatan atau penurunan secara numerik, perubahan tersebut tidak cukup kuat secara statistik. Hasil yang tidak signifikan ini diperkuat oleh *Confidence Interval* sebesar $(-1.13, 7.35)$. Temuan yang tidak signifikan ini kemudian memunculkan evaluasi kegiatan, yaitu:

1. Meskipun ukuran efek yang dihasilkan menunjukkan skor positif ($d = 0.284$), hal ini menunjukkan kelemahan desain penelitian karena kemungkinan kekuatan statistik yang tidak memadai. Hal ini ditunjukkan dengan ukuran sampel $N = 28$ yang dapat dikatakan sangat kecil untuk penelitian intervensi. Hal ini didukung oleh berbagai penelitian yang menyimpulkan bahwa ukuran sampel yang kecil mungkin menyebabkan kekuatan statistik yang terbatas. Seperti studi oleh Nurwanti *et al.* (2025) menjelaskan penelitian dengan ukuran sampel yang relatif kecil menyebabkan keterbatasan dalam mensintesis hasil.
2. Peneliti beranggapan bahwa durasi pelatihan yang diberikan oleh pihak sekolah terlalu singkat sehingga beberapa kegiatan pelatihan perlu dipadatkan, sehingga jam untuk pelatihan perlu ditingkatkan atau dapat dibagi menjadi 2 hari pelatihan. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Ghosh *et al.* (2011) yang menerangkan bahwa jadwal pelatihan yang padat meningkatkan kemungkinan bahwa peserta tidak dapat memahami semua aspek yang dibahas selama program.

5. Kesimpulan dan Saran

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan dalam bentuk MBKM Riset oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Sebelas Maret (UNS) di SMKN 1 Surakarta telah berhasil mengintegrasikan penelitian ilmiah dengan kegiatan pengabdian masyarakat. Fokusnya adalah pada penguatan ketahanan psikologis siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) melalui pendekatan *learning agility*, yang membantu mereka beradaptasi dengan tantangan dunia kerja di era revolusi industri 4.0 dan 5.0. Secara keseluruhan, program ini meliputi persiapan yang matang, pelatihan interaktif berjudul “*Be Adaptable: Keep Moving, Keep Growing*”, serta evaluasi berdasarkan data kuantitatif. Pelatihan tersebut berlangsung pada 16 Oktober 2025 di kelas XI Bisnis Digital 1 SMKN 1 Surakarta, dengan 28 siswa aktif yang terlibat. Rangkaian kegiatannya meliputi penyampaian teori dasar, aktivitas refleksi seperti *Color Zone Reflection*, serta simulasi praktis termasuk *Leaderless Group Discussion* (LGD) untuk melatih ketangguhan mental, *Role Play* untuk membangun kemampuan interpersonal, *Change Agility Simulation*, dan *Mission Comeback* untuk mengasah fokus pada hasil. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami *learning agility* sebagai konsep multidimensi yang meliputi *mental, people, change, dan result agility* tetapi juga didorong untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan persiapan karir.

Evaluasi menunjukkan bahwa program ini berhasil menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya persiapan psikologis, terlihat dari partisipasi antusias mereka dan respon positif terhadap sesi interaktif. Meski begitu, analisis statistik menggunakan *paired samples t-test* tidak menemukan perbedaan signifikan dalam skor *learning agility* antara *pretest* (rata-rata 142) dan *posttest* (rata-rata 139), dengan nilai p sebesar 0.144 ($p > 0.05$). Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi satu hari belum cukup kuat untuk menciptakan dampak jangka pendek, kemungkinan karena durasi yang terbatas, jumlah peserta yang kecil ($N=28$), dan intensitas kegiatan yang cukup tinggi. Walaupun demikian, program ini memberikan nilai praktis sebagai panduan bagi sekolah dalam merancang intervensi psikologis, serta menyediakan data awal untuk pengembangan skripsi anggota kelompok yang menyelidiki keterkaitan antara regulasi diri, fleksibilitas psikologis, dan berbagai aspek *learning agility*. Pada skala yang lebih luas, kegiatan ini selaras dengan visi nasional pengembangan sumber daya manusia unggul sesuai RPJMN 2020-2024 dan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, yang menekankan penguatan non-teknis siswa SMK untuk menekan angka pengangguran. Dengan menggabungkan riset dan pengabdian, program MBKM Riset ini menunjukkan potensi mahasiswa sebagai agen perubahan di bidang pendidikan vokasional, sambil memberikan manfaat teoritis untuk kemajuan psikologi positif dan manfaat praktis bagi siswa, sekolah, serta komunitas sekitar.

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan pelatihan *learning agility* untuk siswa kelas XI Bisnis Digital 1 di SMKN 1 Surakarta, ada beberapa saran perbaikan yang dapat dijadikan acuan untuk program-program serupa kedepannya. Untuk tim MBKM Riset, pentingnya mengevaluasi kembali desain kegiatan dan pembagian waktu agar lebih efisien. Jika satu hari terasa terlalu padat, pertimbangkan untuk membaginya ke beberapa sesi di hari berbeda. Pendekatan *experiential learning* yang mengutamakan praktik langsung melalui aktivitas interaktif memang efektif untuk memperdalam pemahaman, tetapi perlu ditinjau ulang efektivitasnya karena kegiatan yang cukup banyak dengan format serupa dapat mengakibatkan peserta kelelahan. Inovasi dalam bentuk kegiatan baru mungkin dapat dilakukan untuk menjadi kunci agar antusiasme tetap terjaga hingga akhir kegiatan. Bagi peserta, harapannya adalah agar nilai-nilai dan wawasan tentang *learning agility* tidak berhenti di akhir sesi, melainkan diterapkan dalam rutinitas harian, terutama dalam mempersiapkan diri untuk Praktik Kerja Lapangan (PKL). Sementara itu, sekolah mitra diharapkan bisa menyediakan ruang dan waktu lebih untuk mendukung pengembangan siswa diluar jam pelajaran, seperti melalui berbagai workshop tambahan, termasuk yang sudah dilaksanakan yakni pelatihan *learning agility*. Komunikasi antar tim MBKM Riset dan sekolah juga ditingkatkan, khususnya mengenai jadwal pelaksanaan, agar pelatihan dapat berjalan dengan maksimal. Dengan langkah-langkah ini, program serupa di masa depan dapat berjalan lebih optimal dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi seluruh pihak yang terlibat.

6. Daftar Pustaka

- Ardianto, R. E., & Putra, M. (2022). Pengaruh Sistem Informasi SDM, Pelatihan Kerja dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT Mitra Global Kencana. *JENIUS (Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia)*, 5(2), 314. <https://doi.org/10.32493/JJSDM.v5i2.16510>
- Badan Pusat Statistik. (2023). Tingkat pengangguran terbuka menurut pendidikan. <https://www.bps.go.id>
- Ghosh, P., Prasad Joshi, J., Satyawadi, R., Mukherjee, U., & Ranjan, R. (2011). Evaluating effectiveness of a training programme with trainee reaction. *Industrial and Commercial Training*, 43(4), 247–255. <https://doi.org/10.1108/00197851111137861>
- Gravett, L., & Caldwell, S. (2016). Learning agility: The impact on recruitment and development. *HR Insights Journal*.
- Ismail, M., Abidin, N., & Wahab, A. (2020). The influence of psychological empowerment on vocational students' employability. *Journal of Technical Education and Training*, 12(2), 45–52.
- Lombardo, M. M., & Eichinger, R. W. (2000). High potentials as high learners. *Human Resource Planning*.
- Nurwanti, E., Muhammad, H. F., & Nurdin, N. M. (2025). Perceived Benefits and Side Effect of High-Fiber, High-Protein Meal Replacements in Weight Loss Programs. *Indonesian Journal of Public Health Nutrition*, 6(1). <https://doi.org/10.7454/ijphn.v6i1.1078>
- Schwab, K. (2017). The fourth industrial revolution. *World Economic Forum*.
- Sukardi, S., & Aminah, S. (2022). Peran Agility, Disiplin Kerja, Komunikasi Skill dan Kecerdasan Intelektual Terhadap Kinerja Karyawan BPR-BKK Demak. *Journal of Business and Economics Research (JBE)*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.47065/jbe.v3i2.1723>