

Meningkatkan *Softskills* di Era Industri 5.0 bagi Peserta Didik SMAK Kalam Kudus Sukoharjo

R M Dewi^{*1}, L B P Sukci², M M Christina³

¹⁻³ Departemen Teknik Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari No. 43, Yogyakarta

Email: ratna.mustika@uajy.ac.id^{*1}, bening.parwitasukci@uajy.ac.id², mikha.meilinda@uajy.ac.id³

Abstrak. Dalam menghadapi kemajuan di era industri 5.0 saat ini, manusia perlu beradaptasi dengan perkembangan yang sangat pesat. Beberapa *softskills* yang diperlukan untuk menghadapi abad 21 adalah literasi digital, kecerdasan emosi, fleksibilitas, kepemimpinan, pembelajaran sepanjang hayat, dan kemampuan berkomunikasi. Berbagai ketrampilan di atas akan mendukung seseorang dalam mengembangkan dirinya di bidang pendidikan maupun di dunia kerja. Selain itu, kemampuan dalam menampilkan *personal branding* atau citra diri yang menggambarkan sisi positif seseorang akan sangat mendukung di saat mencari pekerjaan maupun mengembangkan profesionalitas. Program pengabdian ini dimaksudkan untuk membantu para pelajar SMAK Kalam Kudus Sukoharjo dalam mengembangkan *softskill* yang dibutuhkan sehingga mereka akan siap menghadapi Era Industri 5.0 baik dalam perannya sebagai calon mahasiswa maupun calon tenaga kerja profesional.

Kata kunci: era industri 5.0; *softskills*; *personal branding*; profesional; Siswa SMA

Abstract. *In facing development in the Industrial Era 5.0, people need to prepare themselves to adapt to rapid advancement. There are six essential skills needed to succeed in the 21st century: digital literacy, emotional intelligence, flexibility, leadership, lifelong learning, and communication skills. Those skills help people to develop themselves both in education and work force. Besides, the ability to demonstrate those skills in positive personal branding will support them in getting a job or developing their professionalism. This community service program is geared to assist the students of SMAK Kalam Kudus Sukoharjo in developing the necessary skills to face the Industrial Era 5.0 both as a university student candidates or professional work force.*

Keywords: industrial era 5.0; soft skills; personal branding; profesional: high school student

1. Pendahuluan

Transformasi teknologi pada dua dekade terakhir telah menghasilkan perubahan besar dalam cara manusia bekerja, belajar, dan berinteraksi. Pergeseran dari Era Industri 4.0 menuju Era Industri 5.0 menandai fase baru yang menekankan pada kolaborasi antara kecerdasan buatan dan nilai-nilai kemanusiaan. Jika Industri 4.0 berorientasi pada otomasi, digitalisasi, dan konektivitas berbasis *Internet of Things* (IoT) serta *big data*, maka Industri 5.0 berfokus pada *human-centricity*, keberlanjutan, dan *human-machine co-creation* [1]. Pada fase ini, teknologi tidak lagi hanya menggantikan pekerjaan manusia, melainkan menjadi mitra kolaboratif yang memperkuat kapasitas dan kreativitas manusia.

Perubahan paradigma ini membawa konsekuensi penting dalam dunia pendidikan, khususnya pada pengembangan kompetensi peserta didik. Berbagai laporan global menegaskan bahwa kemampuan teknis (*hard skills*) semakin mudah terotomasi, sementara kemampuan manusiawi (*soft skills*) justru menjadi pembeda utama dalam kesiapan kerja [2]. Kompetensi seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, kepemimpinan, empati, dan adaptabilitas termasuk dalam daftar keterampilan yang paling dibutuhkan di abad ke-21. *Soft skills* tidak hanya memengaruhi daya saing individu di dunia industri, tetapi juga kemampuan berinteraksi dan berperan sebagai warga digital yang bertanggung jawab.

Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa lulusan sekolah menengah di Indonesia masih mengalami kesenjangan keterampilan, khususnya pada aspek komunikasi, pemecahan masalah, dan manajemen diri [3,4,5]. Banyak siswa memiliki akses teknologi yang baik, tetapi belum mampu memanfaatkannya untuk membangun kompetensi personal, termasuk *personal branding* sebagai identitas profesional dan sosial yang mulai dinilai penting dalam proses rekrutmen maupun penerimaan mahasiswa baru. Dengan meningkatnya penggunaan media digital oleh siswa SMA, kemampuan membangun citra diri secara bertanggung jawab di ruang digital juga menjadi kebutuhan yang mendesak.

Berdasarkan konteks tersebut, program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memperkuat *soft skills* peserta didik kelas XII SMAK Kalam Kudus Sukoharjo melalui materi yang relevan dengan tuntutan Era Industri 5.0. Program ini menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan kolaboratif, literasi komunikasi digital, serta *personal branding* yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun ketika memasuki dunia kerja atau melanjutkan pendidikan tinggi. Pendekatan ini diharapkan mampu membantu peserta didik membangun kesiapan diri secara komprehensif untuk menghadapi dinamika sosial dan industri yang terus berkembang.

2. Analisis Situasi

Pada era teknologi komunikasi yang semakin cepat dan terbuka, para siswa SMAK Kalam Kudus Sukoharjo—yang termasuk dalam kelompok Generasi Z—memiliki tingkat kedekatan yang sangat tinggi dengan internet. Sebagian besar siswa diketahui memiliki setidaknya satu akun media sosial seperti Instagram, Facebook, TikTok, YouTube, atau X [6] [7]. Ketergantungan ini semakin menguat ketika pandemi Covid-19 memaksa kegiatan pembelajaran tatap muka dihentikan, sehingga siswa bergantung sepenuhnya pada internet dan perangkat digital selama proses belajar daring [8] [9]. Penelitian Sukci dan Fitriati [7] bahkan menunjukkan bahwa rata-rata anak muda menghabiskan sekitar enam jam per hari untuk berselancar di internet, baik untuk hiburan maupun aktivitas pembelajaran.

Kedekatan siswa dengan internet memberikan beberapa dampak positif. Mereka memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi untuk memperoleh informasi secara cepat, praktis, dan mudah. Melalui media sosial, siswa dapat berkomunikasi, bertukar informasi, mengembangkan minat, serta membangun jaringan dengan teman sebaya maupun komunitas yang lebih luas. Situasi ini membuka peluang bagi siswa untuk memperluas wawasan serta mengasah kreativitas dan kemampuan kolaboratif mereka.

Namun, di sisi lain, perkembangan pesat kecerdasan buatan (AI) pada Era Industri 5.0 juga menghadirkan tantangan baru. Kolaborasi antara kemampuan manusia dan AI diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang semakin kompleks. Pada siswa SMAK Kalam Kudus Sukoharjo, teknologi AI sudah mulai dimanfaatkan untuk mencari informasi, merangkum materi, atau membantu menyelesaikan tugas sekolah, selama mereka mampu memberikan *prompt* atau kata kunci yang tepat. Dengan demikian, sumber belajar siswa tidak lagi terbatas pada guru dan buku teks, tetapi semakin didominasi oleh konten digital dari platform seperti TikTok, Instagram, dan YouTube.

Dominasi konten digital ini sekaligus menciptakan risiko. Lingkungan digital yang tidak terfilter menimbulkan distraksi, paparan informasi salah, *cyberbullying*, hingga penipuan *online* yang dapat merugikan secara finansial maupun emosional. Tantangan ini sering kali tidak disadari oleh siswa sebagai pengguna aktif. Namun pada saat yang sama, perkembangan media sosial dan AI justru memunculkan peluang baru bagi siswa untuk membangun identitas digital dan *personal branding*. Banyak siswa secara tidak sadar sudah menampilkan karya, pencapaian, maupun pemikiran mereka secara *online*. Hal ini

menunjukkan bahwa mereka sebenarnya telah mempraktikkan elemen dasar *personal branding*, meskipun belum secara terarah dan strategis.

SMAK Kalam Kudus Sukoharjo memiliki komitmen untuk membina generasi muda yang beriman, berilmu, dan berkarakter. Salah satu misi sekolah adalah membekali siswa dengan keterampilan berkualitas yang relevan dengan kebutuhan dan potensi diri mereka. Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan diskusi dengan pengurus sekolah untuk meninjau kondisi siswa serta menyelaraskan program dengan visi dan misi sekolah. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sekolah berharap siswa dibekali dengan pemahaman mengenai berbagai *soft skills* yang penting di Era Industri 5.0, termasuk *personal branding*. Kebutuhan siswa bukan terletak pada akses teknologi—karena akses tersebut relatif sudah terpenuhi tetapi pada pendampingan untuk mentransformasikan penggunaan teknologi yang pasif menjadi kemampuan proaktif dalam membangun identitas, integritas, dan kompetensi diri. Berdasarkan pemetaan kebutuhan tersebut, program pengabdian ini disusun untuk memperkuat *soft skills* siswa, meningkatkan literasi digital, serta membimbing mereka agar mampu memanfaatkan teknologi dan AI secara etis dan strategis.

3. Metode

Program pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan di SMAK Kalam Kudus Sukoharjo dilaksanakan dengan mengikuti beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah mendapatkan ijin dari pengurus sekolah untuk melaksanakan program pengabdian pada masyarakat bagi siswa-siswa kelas XII yang akan segera lulus dari sekolah. Setelah ijin didapatkan maka dilakukan analisis kebutuhan. Dari diskusi dengan pengurus sekolah diketahui bahwa para siswa perlu dibekali dengan *softskills* yang dibutuhkan bagi pengembangan diri mereka karena sebagian besar siswa ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan sebagian kecil harus mencari pekerjaan karena keadaan finansial orang tua yang tidak memungkinkan mereka untuk membiayai kuliah putra-putrinya.

Dari diskusi tersebut dapat diidentifikasi bahwa para siswa perlu diperkenalkan pada berbagai *softskills* yang akan mendukung keberhasilan mereka dalam belajar di tingkat lanjut maupun dalam mencari pekerjaan dan mengembangkan karir di kemudian hari.



Gambar 1. Diskusi dengan pengurus SMAK Kalam Kudus Sukoharjo

Untuk itu perlu ditemukan sumber terpercaya yang mendiskusikan *softskills* yang dibutuhkan untuk keberhasilan di Abad ke 21 dari referensi internasional. Pilihan sumber dijatuhkan pada artikel berjudul “*The Future Of Jobs: 6 Essential Skills For The Next Decade*” dalam Majalah *Forbes* yang terbit di bulan Februari 2024 [18]. Keenam *softskills* yang dibahas dalam artikel ini dilengkapi dengan *softskill* lain yaitu *personal branding* menjadi materi yang akan disampaikan kepada para siswa.

Virginia Hogan's "The Future of Jobs: 6 Essential Skills for the Next Decade"

1. Digital Literacy
2. Emotional Intelligence
3. Flexibility
4. Leadership and Social Influence
5. Continuous Learning and Self Development
6. Interpersonal Communication Skill

taken from Forbes, 6 February 2024 in

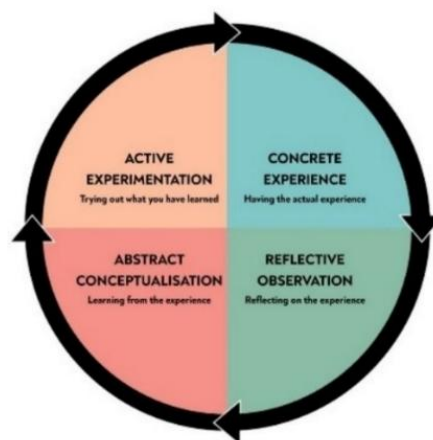
<https://www.forbes.com/sites/ginnyhogan/2024/02/06/the-future-of-jobs-6-essential-skills-for-the-next-decade/>



Gambar 2. Salah satu sumber materi pelatihan *softskills*

Setelah materi siap untuk digunakan, maka program dilaksanakan dalam dua bentuk, yaitu pertemuan tatap muka yang dilangsungkan di sekolah dan pertemuan daring yang dilaksanakan dengan menggunakan platform Zoom. Pertemuan tatap muka dilakukan tiga kali yang meliputi dua pertemuan mengenai *softskill* yang dibutuhkan di abad ke 21 dan satu pertemuan mengenai *personal branding*. Ketiga pertemuan tersebut diikuti dengan dua pertemuan daring yang digunakan untuk berdiskusi mengenai pemahaman siswa dan hasil yang dicapai dari pertemuan tatap muka.

Untuk memastikan bahwa pelatihan berjalan dengan efektif, maka akan diterapkan dengan metode eksperiensial, di mana peserta akan mengalami apa yang mereka pelajari secara langsung. Kegiatan yang dilakukan akan menggunakan empat langkah, meliputi konseptualisasi abstrak, eksperimentasi aktif, pengalaman konkret dan observasi reflektif. Dengan menerapkan keempat langkah tersebut, pelatihan akan menjadi lebih efektif karena peserta langsung merasakan pengalaman tersebut dan merefleksikan baik secara individu maupun kelompok untuk kemudian melakukan perbaikan yang diperlukan. Melalui keempat langkah tersebut, peserta akan menjalankan siklus belajar yang berkesinambungan yang diharapkan akan diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.



Gambar 3. Kolb's experiential learning cycle [5]

Kelas dimulai dengan menjelaskan konsep-konsep *softskills* yang dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Di tahapan berikutnya, sebagai pengalaman konkret, dengan mempertimbangkan kedekatan Gen Z dengan teknologi internet, siswa diminta untuk bekerja dalam kelompok guna mencari contoh-contoh yang

bisa mereka temukan di internet. Contoh-contoh yang mereka temukan kemudian direfleksikan dan diidentifikasi pengaruh baik dan pengaruh buruknya. Siswa juga diminta untuk melengkapi dengan alasan yang menjelaskan pemahaman mereka. Berdasarkan hasil diskusi ini, para siswa diminta membuat perubahan yang masih mungkin dilakukan untuk mengeliminasi efek buruknya. Misalnya dengan mengubah penggunaan kata atau redaksional kalimat atau menggunakan contoh baik sebagai pola yang perlu diikuti. Dan sebagai langkah terakhir mereka bisa mencari tahu reaksi teman atas perubahan yang telah mereka usulkan.

4. Materi Pelatihan

Materi pelatihan mengenai enam *softskills* yang diperlukan untuk berhasil di Abad 21 diambil dari Majalah Forbes Edisi 2024 karena majalah ini cukup layak untuk dipercaya sebagai sumber informasi. Menurut Hogan [19], terdapat enam *softskills* yang perlu dimiliki untuk berhasil di Abad ke 21, yaitu literasi digital, kecerdasan emosional, fleksibilitas, kepemimpinan dan pengaruh sosial, belajar sepanjang hayat dan komunikasi interpersonal. Keenam kemampuan tersebut perlu dikembangkan agar siswa mampu menyelaraskan dirinya dengan teknologi yang semakin maju namun juga tetap menjaga kemanusiaannya sehingga tidak menjadi obyek dari teknologi itu sendiri.

4.1. Literasi digital

Literasi digital adalah kemampuan memahami, menggunakan, mengakses, mengelola, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara kritis menggunakan teknologi dan jaringan digital. Sebagai Gen Z, para siswa sangat dekat dengan penggunaan internet yang menyediakan materi tanpa batasan. Dalam menggunakan media sosial, Gen Z perlu mempertimbangkan faktor keamanan. Sehingga perlu menggunakan etika dan pemikiran kritis dengan memperhatikan beberapa hal: menjaga privasi dengan tidak mengunggah data pribadi, menghargai sumber informasi dengan melansir sumber, memastikan kebenaran data dari sumber yang digunakan, bertanggungjawab pada unggahan untuk keamanan bersama, dan menjaga toleransi [13].

Selain menggunakan media sosial, saat ini tersedia materi dalam jumlah yang tidak terbatas dalam bentuk data, gambar, dan video yang dilansir oleh individu, institusi, maupun media massa yang dapat digunakan ulang. Dengan kemampuan mengumpulkan, menyortir dan mengolah berbagai materi ini dan dipadu dengan kemampuan mengedit, setiap orang dapat memproduksi "berita". Tanpa memperhatikan etika yang baik, maka berita-berita yang ditayangkan akan memiliki mutu yang rendah, bahkan dapat menyesatkan pengguna media sosial lainnya. Meskipun telah ada undang-undang yang melindungi data pribadi yaitu UU Nomor 27 Tahun 2022, namun data yang telah diunggah di internet tidak lagi bisa disembunyikan [14]. Selain itu, penggunaan media sosial juga akan menjadi etalase jangka panjang dari sang pemilik akun yang dapat mendukung atau menjatuhkan karier yang bersangkutan di kemudian hari. Internet juga menyediakan kemudahan untuk mencari, mengumpulkan dan mengolah data, bahkan untuk menyusun tulisan atau gambar yang diinginkan. Namun diperlukan kecerdasan penggunaannya untuk menyusun *prompt* (kata kunci) untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, etika juga dibutuhkan agar pengguna tidak menyalahgunakan data atau melakukan hal yang melanggar norma dan merugikan orang lain untuk kepentingannya sendiri.

4.2. Kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi berperan penting bagi keberhasilan seseorang di abad ke 21. Kemampuan membaca emosi seseorang, menyampaikan simpati dan menunjukkan empati akan menjadi kunci utama dalam keberhasilan berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi tidak hanya melibatkan pemilihan kata yang diucapkan secara verbal, namun juga dari cara mengucapkannya, waktu yang tepat untuk menyampaikannya dan bahkan ekspresi wajah dan gerak tubuh.

Kecerdasan emosi tidak hanya penting untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan emosi sangat dibutuhkan dalam melakukan pekerjaan profesional. Penyampaian pesan tanpa memperhatikan perasaan orang lain akan dapat menimbulkan kesalahpahaman atau bahkan membuat lawan

bicara menjadi tersinggung dan marah. Salah satu contoh yang hangat saat ini adalah kemarahan rakyat yang diwujudkan dalam demonstrasi besar-besaran berlanjut dengan penjarahan di akhir Agustus 2025 di mana rakyat menentang kebijakan pemerintah dan kelakuan anggota DPR [15].

4.3. *Fleksibilitas*

Softskill ketiga adalah *flexibility* atau kelenturan. Dengan perkembangan teknologi dan perubahan situasi yang sangat cepat, manusia dituntut untuk selalu siap beradaptasi dengan segala perubahan yang ada. Seseorang perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan yang terjadi saat ini. Peraturan atau hukum perlindungan anak membuat kekerasan yang dilakukan orang tua atau guru dalam mendidik anak menjadi kekerasan yang bersifat kriminal. Kata-kata yang digunakan untuk menggoda berubah dari kesan lucu menjadi perundungan. Di sisi lain manusia juga dituntut menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang cepat berubah. Pertemuan tatap muka berubah menjadi pertemuan daring, pencarian, penyimpanan dan pengolahan data bisa dilakukan dengan cepat melalui internet, penggunaan *Internet of Things* (IoT) mengubah banyak hal dalam kehidupan manusia.

Kelenturan untuk selalu menyesuaikan diri dan mampu memanfaatkan teknologi akan membantu seseorang untuk tetap tangguh saat menghadapi masalah, membangun rasa percaya diri, menumbuhkan kreatifitas untuk menyelesaikan masalah, dan membuka peluang untuk mengembangkan dirinya [16].

4.4. *Kepemimpinan dan Pengaruh Sosial*

Leadership and social influence atau kepemimpinan dan pengaruh sosial adalah kemampuan penting keempat. Untuk menjadi seorang pemimpin yang baik, diperlukan tujuh kemampuan lain yang mendukung: memiliki visi dan misi yang jelas, kemampuan komunikasi efektif, memiliki kecerdasan emosional, lentur dan adaptif, pengambilan keputusan yang tepat, memberdayakan anggota tim, dan berintegritas [17]. Pemimpin memerlukan kemampuan untuk memandang jauh ke depan dan menentukan tujuan, menggunakan berbagai hal untuk menjadi alat yang digunakan untuk menggerakkan orang lain untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dibutuhkan kemampuan untuk berpikir kritis dalam menganalisa situasi dan keberanian untuk dapat melakukan perubahan yang dibutuhkan.

Dalam memimpin dan menciptakan perubahan, kemampuan untuk menggunakan data yang mutakhir dan dapat diandalkan, berpikir kritis, berkomunikasi dengan menggunakan empati, dan integritas yang baik juga sangat dibutuhkan sehingga ia akan mampu melakukan tugas-tugasnya dengan efektif, efisien dan bertanggungjawab.

4.5. *Belajar sepanjang Hayat*

Kemampuan kelima yang dibutuhkan di abad ke 21 ini adalah *continuous learning and self development* atau belajar dan pengembangan diri secara berkesinambungan. Seseorang perlu belajar tidak hanya dari guru atau dosen di sekolah formal. Hal-hal yang terjadi dalam keseharian dapat menjadi sumber pembelajaran. Keberhasilan seseorang akan didapatkan dari kemampuan untuk terus belajar dari berbagai sumber sehingga ia akan mampu mengembangkan dirinya secara optimal. Menteri Koordinasi Bidang Perekonomian dalam pidatonya menyatakan bahwa hal ini perlu diwujudkan dalam *lifelong learning* atau belajar sepanjang hayat [18].

Dengan memperhatikan situasi di sekeliling, menganalisa apakah ada masalah yang terjadi dan kemudian mencari cara pemecahan masalah yang praktis akan membantu seseorang untuk mengembangkan cara berpikir kritis. Hal ini akan memungkinkan seseorang untuk selalu mencari jalan keluar dari berbagai masalah yang melingkupinya.

4.6. *Kemampuan komunikasi interpersonal*

Interpersonal Communication Skill atau Kemampuan komunikasi interpersonal adalah kemampuan terakhir yang diajukan oleh Hogan dalam Majalah Forbes [12]. Kemampuan komunikasi menjadi kunci untuk dapat menjalankan tugasnya saat berhubungan dengan manusia lain. Bagaimana menyampaikan pesan secara efektif dan memberikan respons yang baik akan membantu seseorang dalam menjalankan

fungsinya sebagai pribadi maupun dalam profesinya. Dalam berkomunikasi dibutuhkan juga kematangan emosional agar tidak menimbulkan jurang pemisah dengan pihak lain.

4.7. *Personal Branding*

Dengan memiliki keenam kemampuan yang telah dijelaskan di atas, diharapkan siswa dapat mengembangkan dirinya menjadi manusia utuh yang mampu berhasil di abad ke 21 ini. Keenam kemampuan perlu dimunculkan dalam *personal branding* atau citra diri. *Personal branding* tidak hanya dibutuhkan oleh figur yang dikenal luas oleh masyarakat namun juga diperlukan oleh orang-orang biasa [19]. *Personal branding* adalah persepsi yang didapat seseorang saat melihat orang lain dan persepsi ini didapatkan dari hasil pengamatan dalam waktu tertentu. *Citra diri* juga bisa diciptakan oleh diri kita sendiri maupun oleh orang lain dengan membentuk *image* tertentu melalui penampilan dan sikap untuk tujuan tertentu.

Untuk membentuk *personal branding* yang baik, terdapat empat hal yang bisa dilakukan yang meliputi: 1) penggunaan LinkedIn, 2) menciptakan isi, 3) membuat portofolio dan 4) membangun relasi [20]. Sementara itu, dari Program Paska Sarjana Universitas Northeastern [21], mengajukan 10 hal yang bisa digunakan untuk membangun citra diri, meliputi 1) pengenalan diri, 2) penentuan apa yang ingin dikenalkan, 3) menentukan target pembaca/pendengar, 4) riset industri yang diinginkan dan ikuti ahlinya, 5) minta wawancara informasional dari perusahaan, 6) siapkan *elevator pitch* (pengenalan diri dalam waktu yang sangat singkat), 7) membangun jejaring sosial, 8) minta rekomendasi, 9) mengembangkan kehadiran diri aktif secara daring, dan 10) ingatlah bahwa *personal brand* bukan hanya di internet.

Di pihak lain Avery and Greenwalds [22] mengajukan tujuh langkah untuk membangun *personal brand* yang mencakup: 1) tentukan tujuan pembentukan *brand*, 2) audit ekuitas *personal brand*, 3) bentuk narasi pribadi, 4) wujudkan *brand*, 5) komunikasikan cerita *brand*, 6) Soaliasasikan *brand* yang sudah terbentuk, 7) evaluasi dan perbaiki *brand* yang sudah terbentuk.

Untuk membangun *personal brand* yang kuat, dibutuhkan beberapa hal seperti: 1) penting bagi seseorang menjadi konsisten agar citra diri yang akan dibentuk dipahami oleh orang lain, 2) perlu memperhatikan frekuensi dalam pembentukan citra diri, contoh di media sosial Instagram yang ditunjukkan dengan postingan terbaru, 3) citra yang dibentuk mudah untuk dilihat oleh orang lain.

5. Hasil dan Pembahasan

Program pelatihan dilaksanakan dalam tiga pertemuan luring dan dua pertemuan daring yang masing-masing berlangsung selama 120 menit. Pada pertemuan luring pertama dan kedua, pembahasan mengenai enam *softskills* penting untuk abad ke 21. Kedua pertemuan ini diikuti dengan satu pertemuan daring yang memastikan pemahaman peserta mengenai keenam *softskills* yang didiskusikan. Dalam pertemuan keempat yang dilaksanakan secara luring, pembahasan berkisar mengenai *personal branding*. Pertemuan ini diikuti dengan satu pertemuan daring untuk memastikan pemahaman peserta mengenai *personal branding*.

Flexibility

- Flexibilitas adalah kemampuan individu untuk beradaptasi dengan perubahan, mengatasi masalah yang tak terduga, dan melakukan tugas-tugas dan tanggung jawab berbeda tanpa mengorbankan kualitas
- Melibatkan sikap pantang menyerah, kreatifitas dan keinginan untuk belajar dan tumbuh dalam lingkungan yang dinamis

Flexibility
Being able to adapt with change and new situations.

--- Examples In Action ---

Going with the flow when something doesn't go your way

Perspective-taking to see a different point-of-view on a situation

Problem-solving and trying a new way when one strategy doesn't work

Definition from <https://mustedu.com/flexibility-the-soft-skill-that-drives-professional-success/>

Picture from <https://www.thepathway2success.com/10-executive-functioning-skills-the-ultimate-guide/>

Gambar 4. Contoh Materi Presentasi mengenai kemampuan fleksibilitas

Pada pertemuan pertama, beberapa peserta yang ditanya menyatakan bahwa tidak menyadari pentingnya keenam *softskills* dan pembentukan *personal branding* bagi karier mereka nanti. Mereka memahami konsep *softskill* namun tidak mengerti bagaimana *softskill* tersebut akan berpengaruh pada keberhasilan mereka di dunia kerja.

Dalam pembahasan mengenai *softskill*, dimulai dengan pemberian materi oleh pembicara dari tim pengabdian. Materi dibuat ringkas dan padat dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik. Masing-masing *softskill* dijelaskan dan kemudian peserta masuk dalam kelompok yang terdiri dari empat orang dan diminta untuk mencari beberapa contoh yang bisa ditemukan di internet. Contoh-contoh yang ditemukan direfleksikan, apakah memberi efek baik yang layak ditiru atau efek buruk yang menimbulkan masalah bagi orang lain atau masyarakat luas. Siswa juga bisa memasukkan contoh-contoh tersebut dalam kategori netral karena tidak bisa dianggap buruk tetapi juga tidak menyumbangkan kebaikan. Setelah melakukan refleksi, siswa dapat mengusulkan perbaikan yang perlu dilakukan, sehingga *posting* tersebut dapat diperbaiki. Setelah para siswa menyelesaikan diskusinya dan mengisi formulir yang diberikan, mereka dapat mempresentasikannya di depan kelas. Di saat presentasi ini, siswa yang lain dapat memberikan pertanyaan dan masukan untuk melengkapi diskusi mengenai masing-masing *softskill*.

Dalam Tabel 1 dapat dilihat formulir mengenai *digital literacy* yang dapat diisi oleh siswa dan contoh isian yang pernah dipresentasikan di kelas. Formulir mengenai kelima kemampuan penting lainnya dibuat dengan format yang sama.

Dalam diskusi, pengampu kelas membantu menjadi moderator yang mengatur lalulintas berbicara. Pada saat kelompok yang presentasi tidak mendapat pertanyaan atau tanggapan, moderator dapat memberikan pertanyaan untuk memancing peserta lain menyampaikan pendapatnya. Moderator juga dapat membantu presenter yang tidak dapat menjawab dengan pertanyaan pancingan. Di akhir setiap sesi, moderator memberikan kesimpulan dari diskusi mengenai setiap skill yang dibahas.

Tabel 1. Contoh formulir mengenai digital literacy

No	Contoh	Efek Baik	Efek Buruk	Perbaikan yang Perlu Dilakukan
1	Posting tentang kesukaan pribadi: resep/makanan, koleksi barang, tempat-tempat yg dikunjungi	mengenalkan hal baru, edukasi tentang hal-hal yang tidak diketahui orang lain	dianggap pamer kekayaan atau kemampuan	<i>caption</i> /bahasa yang tidak menimbulkan iri hati
2	berita tentang kecelakaan lalu lintas atau bencana	memberi informasi tentang kejadian penting	bila tidak valid menjadi berita palsu/hoaks, menimbulkan rasa takut pada orang lain	gambar tidak terlalu vulgar dan menimbulkan ketakutan orang lain, pencantuman tempat dan tanggal kejadian serta sumber informasi
3	Dst.			

Selain tanya-jawab, diskusi dan presentasi, pada pembahasan mengenai *personal branding*, kegiatan diskusi kelompok dan presentasi diperkaya dengan praktik membaca peserta lain melalui *posting* di media sosial mereka. *Roleplay* juga dilakukan untuk melihat apakah mereka menyadari efek *posting* di media sosial untuk masa depan mereka. Dalam kegiatan ini peserta dibagi dalam kelompok pencari kerja dan pewawancara dari perusahaan pemberi kerja. Dalam menentukan apakah pencari kerja akan diterima atau tidak, media sosial mereka diperiksa oleh pemberi kerja. Dan dalam wawancara pemberi kerja dapat bertanya atau menilai apakah pencari kerja layak diterima karena *personal branding* yang mereka bangun selama bertahun-tahun sebelum mengajukan lamaran kerjanya.

Kegiatan pelatihan juga dilengkapi dengan kuis untuk memeriksa apakah peserta memahami materi yang diberikan. Kuis dilakukan dengan menggunakan aplikasi Kahoot! yang memungkinkan semua peserta berpartisipasi pada saat yang sama. Hadiah-hadiah kecil diberikan untuk peserta yang berhasil meraih posisi 3 besar. Selain itu hadiah juga diberikan pada kelompok yang memberikan presentasi terbaik untuk setiap *softskill* yang dibahas. Untuk memotivasi setiap anggota kelompok berbicara, hadiah hanya diberikan pada anggota kelompok yang aktif dalam menyampaikan hasil diskusinya atau anggota yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh teman-temannya. Hadiah juga diberikan bagi peserta paling aktif dalam memberikan pertanyaan atau tanggapan saat kelompok lain mempresentasikan hasil diskusinya. Hadiah-hadiah tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan penjelasan yang diberikan sehingga mereka memahami materi dan mampu memberikan respons pada kegiatan yang diselenggarakan.



Gambar 5. Tiga Peserta Pemenang Kuis Kahoot!

Poin refleksi yang paling menonjol pada pelatihan ini untuk Siswa SMAK Kalam Kudus Sukoharjo dilakukan pada saat pertemuan terakhir yaitu proses evaluasi program yang sekaligus digunakan sebagai cara untuk menunjukkan peserta yang berhasil membentuk *personal branding* selama kegiatan pelatihan *softskill* ini berlangsung. Melalui metode diskusi terbuka dan presentasi portofolio *personal branding* terlihat perubahan yang signifikan. Peserta yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan ditunjuk sebagai peserta yang berhasil membentuk citra aktif. Peserta lain diambil contoh sebagai mereka yang memiliki citra berbeda, misalnya citra baik hati karena sering membantu orang lain tanpa diminta, citra atentif karena tenang dan selalu memperhatikan, citra tidak peduli karena sibuk dengan urusannya sendiri saat pelatihan, dan sebagainya. Pemilihan citra ini melibatkan para siswa sehingga citra diri yang dibahas menggambarkan citra yang benar-benar dibentuk dari keseharian peserta.

Sebagian peserta menyatakan jika mereka kini memandang platform media sosial bukan sekedar hiburan, namun menjadi salah satu langkah strategis untuk menunjukkan kompetensi dan nilai tambah diri. Siswa juga menyadari jika AI merupakan alat yang *powerfull* yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kreativitas asal diiringi dengan kemampuan berpikir kritis dan etika digital yang kuat. Beberapa peserta yang diberi kesempatan untuk memberikan evaluasinya mengenai pelatihan *softskills* ini menyatakan bahwa pelatihan ini menyadarkan mereka untuk mengembangkan diri, misalnya dengan memupuk kemampuan berbicara di depan umum, bekerja sama dalam tim untuk meningkatkan kemampuan menjadi pemimpin, meningkatkan kemampuan untuk memahami orang lain sehingga mampu bersimpati dan berempati, memperhatikan unggahan yang mereka lakukan di media sosial pribadinya sehingga tidak menjadi masalah di kemudian hari, dan lain sebagainya. Mereka merasa perlu mengubah diri sehingga mampu memenangkan kompetisi di dunia kerja di masa depan. Beberapa peserta menyatakan pelatihan ini perlu diperpanjang sehingga mereka dapat belajar lebih banyak mengenai pengembangan diri.

6. Kesimpulan

Kegiatan ini cukup menumbuhkan kesadaran siswa SMAK Kalam Kudus Sukoharjo untuk mengembangkan keenam *softskills* yang dibutuhkan untuk berhasil di Abad ke 21. Mereka juga melihat pentingnya membentuk *personal branding* positif baik dalam tingkah laku keseharian maupun dalam media sosial. Hal ini menunjukkan perubahan yang signifikan karena di awal pelatihan, peserta tidak memahami beberapa jenis *softskills* yang penting untuk keberhasilan studi dan karier mereka di masa depan. Berdasarkan seluruh rangkaian pelatihan bahwa integrasi antara penguatan *softskills* dan strategi *personal branding* merupakan kebutuhan yang penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan Era

Industri 5.0. Kegiatan ini berhasil menciptakan ruang pembelajaran yang kontekstual namun siswa juga diajak untuk menerapkan secara langsung dalam membangun identitas digital mereka.

7. Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian pada masyarakat ini mengucapkan terima kasih kepada pengurus dan siswa SMAK Kalam Kudus Sukoharjo karena telah bersedia menjadi mitra dalam program pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga diberikan bagi Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas dukungan dana yang diberikan. Terima kasih yang tak terhingga bagi siswa Kelas XII SMAK Kalam Kudus yang mengikuti kegiatan pelatihan dengan penuh semangat. Semoga berkat Tuhan akan menyertai langkah kalian ke depan.

8. Referensi

- [1] E. Comission, "Industry 5.0: Towards a Sustainable, Human-Centric and Resilient European Industry," Luxembourg, Publications Office of the European Union, 2021.
- [2] W. E. Forum, "The Future of jobs Report 2023," World Economic Forum, Geneva, 2023.
- [3] K. R. d. T. Kementerian Pendidikan, "https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id," Kemendikbudristek, [Online]. Available: <https://raporpendidikan.kemendikdasmen.go.id/>.
- [4] F. Firdausia, Yoto and Marsono, "Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Self-Management dan Emotional Intelligent untuk Adaptability Career Siswa SMK Teknik Pemesinan," *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, vol. 14, no. 3, pp. 5887-5890, 2025.
- [5] L. C. Subadi, L. M. Tjahjono, L. P. Budidharmanto, J. C. Wahyudi and K. V. Purwadi, "Transformasi Sikap Profesional dan Karakter Tangguh Siswa: Studi Empiris di SMA Happy Family School Surabaya," *Nusantara : Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 383-396, 2025.
- [6] Muslihati, M. E. Mahmud and M. Salehudin, "Penguatan Soft Skill pada Siswa: Studi Fenomenologi di SMK Negeri 2 Sangatta Utara," *Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*, vol. 10, no. 3, pp. 1029-1046, 2023.
- [7] L. Sukci and A. Fitriati, "Reading Habits among students of Universitas Atma Jaya Yogyakarta," *Latte Journal of Language, Culture, and Technology*, vol. 1, no. 3, pp. 9-22, 2025.
- [8] Pudjiriyanto, "Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19," *Jurnal Epistema*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [9] Muhammad, "Membantu kesulitan anak dalam pembelajaran online melalui bimbingan belajar di Pondok Aren," in *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 2021.
- [10] M. Putra, "Perluakah menghilangkan jejak digital? Ada dilema dalam menyeimbangkan hak atas privasi dan hak atas informasi," *The Conversation edisi Indonesia*, [Online]. Available: <https://theconversation.com/perluakah-menghilangkan-jejak-digital-ada-dilema-dalam-menyeseimbangkan-hak-atas-privasi-dan-hak-atas-informasi-242923>. [Accessed 7 February 2025].
- [11] D. Mardianti, "Kronologi Demo Memprotes DPR hingga Meluas Berubah Penjarahan," *Majalah Tempo*, [Online]. Available: <https://www.tempo.co/politik/kronologi-demo-memprotes-dpr-hingga-meluas-berubah-penjarahan-2065182>. [Accessed 21 Agustus 2025].
- [12] S. Fansyauri, "5 Manfaat Punya Kemampuan Beradaptasi yang Baik, Udah Tau?," *IDN Times Banten*, [Online]. Available: <https://banten.idntimes.com/life/career/5-manfaat-punya-kemampuan-beradaptasi-yang-baik-udah-tahu-c1c2-01-16xqm-t8xgt7>. [Accessed 10 Juli 2024].

- [13] A. Hartarto, "Menko Airlangga: Belajar Sepanjang Hayat Berperan Penting di Era Disrupsi yang Menuntut Kemampuan untuk Beradaptasi dan Peningkatan Kemampuan," Kementrian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, 03 Juli 2023. [Online]. Available: <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/5230/menko-airlangga-belajar-sepanjang-hayat-berperan-penting-di-era-disrupsi-yang-menuntut-kemampuan-untuk-beradaptasi-dan-peningkatan-kemampuan#:~:text=Menko%20Airlangga:%20Belajar%20Sepanjang%20Hayat%20Berperan%2.> [Accessed 2024 Oktober 10].
- [14] P. Gujarathi and S. Kulkarni, "Understanding Personal Branding Perception through Intention," *BVIMSR's Journal of Management Research*, vol. 10, no. 2, pp. 207-217, 2018.
- [15] J. Avery and R. Greenwald, "A New Approach to Building Your Personal Brand from The Magazine," *Harvard Business Review*, May-June 2023. [Online]. Available: <https://hbr.org/2023/05/a-new-approach-to-building-your-personal-brand>.
- [16] S. Dewan, "4 tips to improve your personal brand to get hired," *Forbes*, 30 Juli 2024. [Online]. Available: <https://www.forbes.com/sites/shodewan/2024/07/30/4-tips-to-improve-your-personal-brand-to-get-hired/>.
- [17] U. Sugiarti, "Mayoritas Gen Z menghabiskan waktu luang dengan Media Sosial," *Good Stats*, 10 February 2025. [Online]. Available: <https://goodstats.id/article/mayoritas-generasi-z-menghabiskan-waktu-luang-dengan-media-sosial-KT9NM>.
- [18] F. Soleman, "Main medsos dengan aman dan tetap menyenangkan," 12 September 2024. [Online]. Available: <https://rri.co.id/daerah/969980/main-medsos-dengan-aman-dan-tetap-menyenangkan>.
- [19] V. Hogan, "The Fuures of Jobs: 6 Essential Skills for the Next Decade," *Forbes*, 6 February 2024. [Online]. Available: <https://www.forbes.com/sites/ginnyhogan/2024/02/06/the-future-of-jobs-6-essential-skills-for-the-next-decade/>.
- [20] S. McLeod, "Kolb's Learning Style and Experimental Learning Cycle :," *Simply Psychology*, 2 February 2024. [Online]. Available: <https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html>.
- [21] S. Joubert, "How to build a personal brand: 10 tips," *Northeastern University Graduate Program*, 3 July 2024. [Online]. Available: <https://graduate.northeastern.edu/resources/tips-for-building-your-personal-brand/>.
- [22] H. N, "7 keys to help new leaders succeed," *Smart Brief*, 24 October 2024. [Online]. Available: <https://www.smartbrief.com/original/7-keys-to-help-new-leaders-succeed>.