



PENGUATAN *SOFT SKILLS* MANAJERIAL MELALUI PELATIHAN *LEADERSHIP, TEAMWORK, DAN PROBLEM SOLVING*

Rozalina Novianty^{1*}, Sutawa², & Misnan³

^{1,2,&3}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Soerjo,
Jalan Cepu KM. 3, Ngawi, Jawa Timur 63218, Indonesia

*Email: rozalina.novianty@gmail.com

Submit: 09-06-2026; Revised: 21-06-2026; Accepted: 23-06-2026; Published: 08-07-2026

ABSTRAK: Pengembangan *soft skills* menjadi kebutuhan penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan pendidikan tinggi dan dunia kerja abad ke-21. Namun, sebagian siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) masih memiliki keterbatasan dalam kemampuan kepemimpinan, kerja sama tim, dan pemecahan masalah yang merupakan bagian dari *soft skills* manajerial. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *leadership, teamwork, dan problem solving* siswa SMA di Kabupaten Ngawi melalui pelatihan berbasis *experiential learning*. Kegiatan diikuti oleh 60 siswa yang aktif dalam organisasi sekolah maupun kegiatan kesiswaan. Metode pelaksanaan meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi, *role play*, permainan edukatif, dan refleksi. Keberhasilan program dievaluasi menggunakan *pre-test* dan *post-test*, observasi partisipasi peserta, serta angket kepuasan. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata skor peserta meningkat dari 61,25 pada *pre-test* menjadi 84,50 pada *post-test*, atau mengalami peningkatan sebesar 23,25 poin (37,96%). Selain itu, 92,5% peserta menyatakan materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka, dan 90,0% menyatakan pelatihan meningkatkan kepercayaan diri dalam memimpin dan bekerja sama. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis *experiential learning* efektif dalam memperkuat *soft skills* manajerial siswa, khususnya pada aspek *leadership, teamwork, dan problem solving*.

Kata Kunci: *Leadership, Problem Solving, Siswa SMA, Soft Skills Manajerial, Teamwork.*

ABSTRACT: Developing *soft skills* is crucial for preparing the younger generation to face the challenges of higher education and the 21st-century workforce. However, some high school students still lack proficiency in *leadership, teamwork, and problem-solving*—competencies that constitute managerial *soft skills*. This community service initiative aimed to enhance the *leadership, teamwork, and problem-solving* abilities of high school students in Ngawi Regency through *experiential learning*-based training. Sixty students active in school organizations and student activities participated in the program. The implementation methods included interactive lectures, group discussions, simulations, *role-playing*, educational games, and reflection sessions. Program success was evaluated using *pre- and post-tests*, participant observation, and satisfaction surveys. Evaluation results showed that the average participant score rose from 61.25 in the *pre-test* to 84.50 in the *post-test*, representing an increase of 23.25 points (37.96%). Furthermore, 92.5% of participants found the training material relevant to their needs, and 90.0% reported increased self-confidence in *leadership and teamwork*. These findings indicate that *experiential learning*-based training is effective in strengthening students' managerial *soft skills*, particularly in the areas of *leadership, teamwork, and problem-solving*.

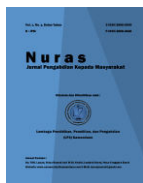
Keywords: *Leadership, Problem Solving, High School Students, Managerial Soft Skills, Teamwork.*

How to Cite: Novianty, R., Sutawa, S., & Misnan, M. (2026). Penguatan *Soft Skills* Manajerial melalui Pelatihan *Leadership, Teamwork, dan Problem Solving*. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 1044-1052. <https://doi.org/10.36312/nuras.v6i3.1519>



Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/nuras>



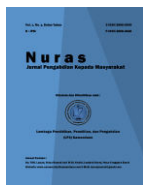
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, globalisasi, dan dinamika dunia kerja abad ke-21 menuntut generasi muda untuk memiliki kompetensi yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan akademik, tetapi juga kemampuan nonteknis atau *soft skills* (Amilia *et al.*, 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan seseorang dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja sangat dipengaruhi oleh kemampuan kepemimpinan, komunikasi, kerja sama tim, adaptasi, dan pemecahan masalah (Poláková *et al.*, 2023). Oleh karena itu, pengembangan *soft skills* menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia sejak usia sekolah (Ragonis *et al.*, 2020).

Salah satu kelompok yang perlu mendapatkan perhatian dalam pengembangan *soft skills* adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Menurut Apriyani *et al.* (2020), pada fase SMA/SMK siswa sedang mengalami proses pembentukan karakter, identitas diri, dan persiapan memasuki pendidikan tinggi maupun dunia kerja. Kemampuan *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving* menjadi kompetensi penting yang perlu ditanamkan sejak dini, karena berkontribusi terhadap kemampuan mengambil keputusan, menyelesaikan konflik, membangun kolaborasi, serta menghadapi berbagai tantangan yang muncul dalam kehidupan akademik maupun sosial (Cinnioğlu, 2020). Namun demikian, proses pembelajaran di sekolah masih lebih banyak menitikberatkan pada pencapaian akademik, sehingga pengembangan *soft skills* sering kali belum memperoleh perhatian yang optimal.

Beberapa kegiatan pengabdian masyarakat terdahulu telah menunjukkan bahwa pelatihan dan keterlibatan dalam organisasi mampu meningkatkan kemampuan kepemimpinan dan keterampilan sosial peserta. Antara *et al.* (2025) melaporkan bahwa kegiatan *Regeneration Day* mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya organisasi sebagai sarana pengembangan *soft skills* dan simulasi dunia kerja. Hasil kegiatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan kesadaran siswa terhadap pentingnya kemampuan komunikasi, *public speaking*, *teamwork*, *leadership*, dan *problem solving* dalam mendukung kesiapan karier. Selain itu, AlAfnan *et al.* (2024) menjelaskan bahwa penguasaan *soft skills* menjadi kebutuhan utama pada era digital dan kecerdasan buatan, karena kompetensi tersebut tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi. Penelitian Poláková *et al.* (2023) juga menegaskan bahwa *soft skills* merupakan faktor penting yang menentukan daya saing individu dalam menghadapi tuntutan pasar kerja modern.

Meskipun berbagai kegiatan pengembangan *soft skills* telah banyak dilakukan, sebagian besar program masih berfokus pada penguatan kemampuan komunikasi, motivasi belajar, atau pengenalan organisasi secara umum (Setyawan *et al.*, 2024). Pelatihan yang secara khusus mengintegrasikan tiga kompetensi utama, yaitu *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving* dalam satu rangkaian kegiatan bagi siswa SMA di daerah Kabupaten Ngawi masih relatif terbatas. Padahal ketiga kompetensi tersebut merupakan bagian penting dari *soft skills* manajerial yang dibutuhkan untuk membangun karakter kepemimpinan, kemampuan kolaboratif, dan keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai tantangan masa depan.



Keunggulan dari kegiatan pengabdian ini terletak pada pendekatan pelatihan yang mengintegrasikan penguatan *soft skills* manajerial melalui tiga aspek utama, yaitu *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving* dalam satu model pelatihan berbasis *experiential learning*. Melalui pendekatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga terlibat secara aktif dalam simulasi, diskusi kelompok, studi kasus, dan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan memimpin, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif.

Berdasarkan hasil observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah di Kabupaten Ngawi, ditemukan bahwa siswa masih memerlukan penguatan kompetensi pada aspek *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving*. Sebagian besar siswa belum terbiasa memimpin diskusi atau mengambil keputusan ketika bekerja dalam kelompok. Pada kegiatan organisasi maupun pembelajaran kolaboratif, partisipasi siswa masih didominasi oleh beberapa individu, sedangkan anggota lainnya cenderung pasif dan menunggu arahan. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat secara percaya diri, membangun komunikasi yang efektif, serta menyelesaikan permasalahan kelompok secara sistematis. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya program pelatihan yang mampu memperkuat *soft skills* manajerial siswa melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMA di Kabupaten Ngawi dalam aspek *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving* sebagai bagian dari penguatan *soft skills* manajerial. Melalui kegiatan ini, diharapkan terbentuk siswa yang lebih percaya diri, mampu bekerja sama secara efektif, serta memiliki kemampuan menyelesaikan masalah secara sistematis dan konstruktif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 18 April 2026 di Gedung Kesenian Kabupaten Ngawi. Kegiatan dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan berbasis partisipatif (*participatory learning*) untuk meningkatkan *soft skills* manajerial siswa SMA melalui penguatan kompetensi *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving*. Pendekatan partisipatif dipilih karena menempatkan peserta sebagai subjek yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pengalaman belajar secara berkelanjutan (Kolb, 2015; Knowles *et al.*, 2020).

Peserta kegiatan berjumlah 60 siswa SMA di Kabupaten Ngawi yang dipilih berdasarkan koordinasi dengan pihak sekolah. Peserta merupakan siswa yang aktif dalam organisasi sekolah, seperti OSIS, ekstrakurikuler, dan perwakilan kelas, sehingga memiliki kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan kepemimpinan, kerja sama tim, dan pemecahan masalah sebagai bekal dalam menjalankan aktivitas organisasi maupun pembelajaran kolaboratif.

Metode pelaksanaan kegiatan dirancang menggunakan pendekatan *experiential learning* yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, diskusi, simulasi, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis mengenai *leadership*, *teamwork*, dan



problem solving, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan tersebut dalam situasi nyata. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu tahap identifikasi kebutuhan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan pelatihan, dan tahap evaluasi kegiatan.

Tahap Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terkait pengembangan *soft skills*. Pada tahap ini, diperoleh informasi bahwa sebagian siswa masih mengalami kendala dalam memimpin kelompok, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim, serta menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam kegiatan akademik maupun organisasi.

Tahap Persiapan

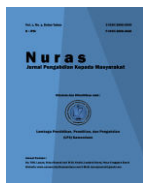
Tahap persiapan meliputi penyusunan materi pelatihan, penyusunan instrumen evaluasi, koordinasi dengan pihak sekolah, penyiapan sarana dan prasarana kegiatan, serta pembagian tugas tim pelaksana. Materi yang disusun difokuskan pada tiga kompetensi utama, yaitu *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving*.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara tatap muka menggunakan beberapa metode pembelajaran, yaitu: 1) ceramah interaktif, yaitu digunakan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai konsep kepemimpinan, kerja sama tim, dan pemecahan masalah; 2) diskusi kelompok, yaitu peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk membahas studi kasus yang berkaitan dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan sekolah maupun organisasi; 3) simulasi dan *role play*, yaitu peserta diberikan berbagai skenario kepemimpinan dan penyelesaian masalah untuk melatih kemampuan mengambil keputusan, komunikasi, dan kolaborasi tim; 4) *games* edukatif, yaitu permainan kelompok digunakan untuk membangun kekompakan, meningkatkan kepercayaan antaranggota tim, serta melatih kemampuan berpikir kritis; dan 5) refleksi dan umpan balik, yaitu pada akhir kegiatan peserta melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar yang diperoleh selama pelatihan dan menerima umpan balik dari fasilitator.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving*. Pengukuran dilakukan menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu, observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk menilai partisipasi, kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan keterlibatan peserta dalam setiap aktivitas pembelajaran. Pada akhir kegiatan, peserta juga mengisi angket kepuasan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap kualitas materi, metode pelatihan, dan manfaat program. Data hasil *pre-test*, *post-test*, observasi, dan angket dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata dan persentase peningkatan skor peserta. Persentase peningkatan dihitung dengan membandingkan rata-rata skor sebelum dan sesudah pelatihan, sehingga diperoleh gambaran mengenai efektivitas program dalam meningkatkan *soft skills* manajerial peserta.



HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema penguatan *soft skills* manajerial melalui pelatihan *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving* dilaksanakan pada siswa SMA di Kabupaten Ngawi. Kegiatan diikuti oleh 60 peserta yang berasal dari berbagai organisasi sekolah, seperti OSIS, ekstrakurikuler, dan perwakilan kelas. Pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi, diskusi kelompok, simulasi kepemimpinan, permainan kolaboratif (*team building games*), studi kasus, serta evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test*.

Selain peningkatan aspek kognitif, hasil observasi selama pelatihan menunjukkan perubahan perilaku peserta. Pada awal kegiatan sebagian besar peserta masih pasif dalam diskusi kelompok dan cenderung menunggu instruksi fasilitator. Namun, setelah mengikuti sesi simulasi dan permainan kelompok, peserta mulai menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, membangun komunikasi dengan anggota kelompok lain, serta berpartisipasi aktif dalam penyelesaian studi kasus yang diberikan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap materi pelatihan mengalami peningkatan setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hal ini tercermin dari meningkatnya hasil evaluasi akhir serta kemampuan peserta dalam mengaplikasikan materi yang telah diberikan selama pelatihan. Perbandingan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* peserta pelatihan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi *Pre-test* dan *Post-test* Peserta.

Komponen	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih (Poin)	Peningkatan (%)
Rata-rata Skor Peserta	61.25	84.5	23.25	37.96

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor peserta mengalami peningkatan dari 61,25 pada *pre-test* menjadi 84,50 pada *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving*.

Tabel 2. Hasil Angket Kepuasan Peserta.

Indikator	Persentase (%)
Materi pelatihan relevan dengan kebutuhan peserta	92.5
Pelatihan meningkatkan kepercayaan diri dalam memimpin dan bekerja sama	90

Hasil angket menunjukkan bahwa 92,5% peserta menyatakan materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka, sedangkan 90,0% peserta menyatakan kegiatan mampu meningkatkan kepercayaan diri dalam memimpin kelompok dan bekerja sama dengan teman sebaya. Tingginya tingkat kepuasan tersebut mengindikasikan bahwa materi, metode pelatihan, dan aktivitas pembelajaran yang diterapkan telah sesuai dengan karakteristik peserta.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif yang memadukan diskusi, simulasi, permainan edukatif, dan refleksi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran



yang bersifat satu arah. Keterlibatan aktif peserta selama proses pelatihan turut berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar, pemahaman materi, dan kesiapan peserta untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan sekolah maupun organisasi.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh tim pelaksana. Perbedaan tingkat kepercayaan diri peserta menyebabkan keterlibatan dalam diskusi belum merata. Meskipun demikian, fasilitator mengatasi kendala tersebut dengan memberikan pendampingan secara bertahap, mendorong keterlibatan seluruh peserta, serta mengoptimalkan sesi refleksi, sehingga tujuan kegiatan tetap dapat tercapai.

Sebagai tindak lanjut, sekolah didorong untuk mengintegrasikan penguatan *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving* ke dalam kegiatan organisasi siswa, ekstrakurikuler, maupun pembelajaran. Tim pengabdian juga merekomendasikan pelaksanaan pelatihan lanjutan secara berkala melalui kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi, sehingga pengembangan *soft skills* manajerial dapat berlangsung secara berkesinambungan dan memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan kompetensi siswa.

Diskusi

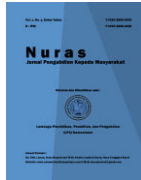
Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving* mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan manajerial siswa SMA di Kabupaten Ngawi. Temuan ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata peserta sebesar 37,96% setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

Temuan 1: Soft Skills Manajerial Dapat Ditingkatkan melalui Pendekatan Experiential Learning

Temuan pertama menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta terjadi karena metode pelatihan tidak hanya menggunakan ceramah, tetapi juga mengintegrasikan simulasi, diskusi kelompok, dan studi kasus. Pendekatan ini memungkinkan peserta memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan konsep kepemimpinan, kerja sama tim, dan pemecahan masalah. Secara ilmiah, kondisi ini terjadi karena pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) memberikan kesempatan kepada peserta untuk membangun pengetahuan melalui proses mengalami, merefleksikan, memahami, dan menerapkan kembali pengalaman yang diperoleh. Ketika siswa terlibat langsung dalam simulasi dan permainan kelompok, terjadi proses internalisasi pengetahuan yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran satu arah. Hasil ini sejalan dengan kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Antara *et al.* (2025) yang menemukan bahwa keterlibatan aktif peserta dalam kegiatan organisasi dan pembelajaran partisipatif mampu meningkatkan pemahaman mengenai kepemimpinan dan pengembangan *soft skills*.

Temuan 2: Teamwork Menjadi Aspek yang Mengalami Peningkatan Tertinggi

Berdasarkan hasil evaluasi, aspek *teamwork* mengalami peningkatan sebesar 24,10 poin, lebih tinggi dibandingkan aspek *leadership* dan *problem solving*. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas kelompok yang diterapkan selama pelatihan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kolaborasi peserta. Fenomena tersebut terjadi karena sebagian besar aktivitas pelatihan dilakukan secara berkelompok, sehingga peserta dituntut untuk



berkomunikasi, berbagi tugas, menyelesaikan konflik, dan mencapai tujuan bersama. Interaksi sosial yang intensif selama kegiatan mempercepat pembentukan kemampuan kolaboratif antar peserta. Temuan ini mendukung penelitian Poláková *et al.* (2023) yang menjelaskan bahwa kemampuan bekerja sama merupakan salah satu *soft skills* yang paling mudah berkembang melalui aktivitas kolaboratif dan menjadi kompetensi yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja modern.

Temuan 3: Peningkatan Kemampuan Problem Solving Dipengaruhi oleh Penggunaan Studi Kasus

Peningkatan kemampuan *problem solving* sebesar 23,55 poin menunjukkan bahwa penggunaan studi kasus nyata yang dekat dengan kehidupan siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan. Secara teoretis, kemampuan pemecahan masalah berkembang ketika peserta dihadapkan pada kondisi yang memerlukan identifikasi masalah, analisis alternatif solusi, dan penentuan keputusan terbaik. Proses tersebut melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) yang sangat diperlukan dalam kehidupan akademik maupun profesional. Hasil ini mendukung temuan AlAfnan *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa kemampuan *problem solving* merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki generasi muda untuk menghadapi perubahan lingkungan yang cepat dan kompleks.

Temuan 4: Peningkatan Leadership Diikuti oleh Meningkatnya Kepercayaan Diri Peserta

Selama kegiatan berlangsung, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta yang lebih aktif menyampaikan pendapat dan bersedia memimpin diskusi kelompok cenderung menunjukkan kepercayaan diri yang lebih baik dibandingkan pada awal pelatihan. Kondisi tersebut diduga berhubungan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta untuk berlatih mengambil keputusan, mengoordinasikan kelompok, serta menyampaikan gagasan dalam berbagai kegiatan simulasi dan diskusi.

Meskipun kegiatan ini tidak melakukan analisis statistik untuk menguji hubungan antara kemampuan *leadership* dan kepercayaan diri, hasil observasi menunjukkan adanya kecenderungan bahwa pengalaman memimpin selama pelatihan memberikan dampak positif terhadap keberanian peserta untuk berpartisipasi secara aktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Cinnioğlu (2020) yang menjelaskan bahwa kemampuan kepemimpinan berkembang melalui pengalaman praktis yang mampu meningkatkan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam memengaruhi dan bekerja sama dengan orang lain.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving* berhasil meningkatkan *soft skills* manajerial siswa SMA di Kabupaten Ngawi. Keberhasilan program ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor peserta dari 61,25 pada *pre-test* menjadi 84,50 pada *post-test* atau meningkat sebesar 23,25 poin (37,96%). Selain itu, sebagian besar peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan dan menyatakan bahwa pelatihan membantu meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan bekerja



sama, serta keterampilan menyelesaikan masalah. Pelatihan berbasis *experiential learning* yang dipadukan dengan diskusi, simulasi, permainan edukatif, dan refleksi terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk mendukung pengembangan *leadership*, *teamwork*, dan *problem solving* sebagai bagian dari *soft skills* manajerial siswa. Dengan demikian, tujuan pengabdian untuk memperkuat kompetensi tersebut pada siswa SMA telah tercapai.

SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan agar sekolah melaksanakan program pengembangan *soft skills* secara berkelanjutan melalui kegiatan organisasi siswa, pelatihan kepemimpinan, dan pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, diperlukan kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan pemangku kepentingan lainnya untuk memperluas jangkauan program penguatan *soft skills*, sehingga dapat memberikan dampak yang lebih luas bagi pengembangan sumber daya manusia di Kabupaten Ngawi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah di Kabupaten Ngawi yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas selama pelaksanaan kegiatan pelatihan. Terima kasih juga disampaikan kepada para siswa peserta yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyampaian materi, diskusi, hingga evaluasi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim pelaksana dan seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kelancaran kegiatan ini. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan *soft skills* manajerial siswa serta menjadi kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan di masa mendatang.

REFERENSI

- Alafnan, M. A., Dishari, S., & MohdZuki, S. F. (2024). Developing Soft Skills in the Artificial Intelligence Era: Communication, Business Writing, and Composition Skills. *Journal of Artificial Intelligence and Technology*, 4(4), 305–317. <https://doi.org/10.37965/jait.2024.0496>
- Amilia, E. D., Lestari, C., Nadalina, M. L., Juniansyah, M., Safitri, S., & Oktapiani, R. (2025). Mengenal Konsep Pembelajaran Abad 21 dan Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21. *Sosial : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* 3(4), 233-250. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i4.1377>
- Antara, M. E. Y., Riana, I. G., Wibawa, I. M. A., & Putra, M. S. (2025). Serial Mediation of Knowledge and Commitment to Strengthen Leadership and Green Behavior. *Decision Science Letters*, 14(4), 969–980. <https://doi.org/10.5267/j.dsl.2025.7.002>
- Apriyani, D., Sudana, I. M., & Krisnawati, M. (2020). Keutamaan *Soft Skills* Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Teknobuga : Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 8(2), 166–170. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v8i2.29117>
- Cinnioğlu, H. (2020). A Review of Modern Leadership Styles in Perspective of



- Industry 4.01. In Akkaya, B. (2020) *Agile Business Leadership Methods for Industry 4.0* (pp. 1–23). Leeds, United Kingdom: Emerald Publishing Limited.
- Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2020). *The Adult Learner (9th ed.)*. Oxfordshire: Routledge.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development (2nd ed.)*. New Jersey: Pearson Education.
- Poláková, M., Suleimanová, J. H., Madzik, P., Copuš, L., Molnárová, I., & Polednová, J. (2023). Soft Skills and Their Importance in the Labour Market Under the Conditions of Industry 5.0. *Heliyon*, 9(8), 1-20. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e18670>
- Ragonis, N., Hazzan, O., & Har-Shai, G. (2020). Students' Awareness and Embrace of Soft Skills by Learning and Practicing Teamwork. *Journal of Information Technology Education Innovations in Practice*, 19(1), 185–201. <https://doi.org/10.28945/4650>
- Setyawan, A. E., Anyan, & Rifai, M. (2024). Kesiapan *Soft Skills* Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Swasta dalam Menghadapi Dunia Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1227–1239. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4639>