



---

---

**KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* DAN KESIAPAN PSIKOLOGIS  
PADA MAHASISWA PRAKTEK KERJA NYATA**

**Resekiani Mas Bakar**

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar  
resekiani\_masbakar@unm.ac.id

---

---

**Abstract :** *The transition from the campus to the industrial requires the ability to be able to adapt in solving problems and psychological readiness for program of praktek kerja nyata (PKN). The debriefing activity on problem-solving skills and psychological readiness for students in carrying out PKN aims to provide knowledge about the problems to be faced and prepare them psychologically to enter the world of industrial revolution 4.0. Participants in the PKN debriefing activity were 295 people, students in the 5th semester of the Politeknik Pariwisata Makassar. The process of implementing the debriefing activity lasted for one day, three hours thirty minutes, with a series of activities using the lecture method and discussion or question and answer sessions. All participants in the debriefing activity showed seriousness, activeness, and enthusiasm during the process of a series of PKN debriefing activities to prepare them to undergo actual work practices. This debriefing activity implies that students be able to recognize and manage their potential in order to be able to compete as actors in the development and change of an increasingly modern industrial revolution.*

**Keywords :** *Problem Solving, Psychological Readiness, Student, Debriefing*

**Abstrak:** Peralihan dari dunia kampus memasuki dunia industri membutuhkan kemampuan agar mampu beradaptasi dalam menyelesaikan masalah dan kesiapan psikologi bagi para mahasiswa praktek kerja nyata (PKN). Pembekalan kemampuan *problem solving* dan kesiapan psikologis pada mahasiswa dalam melaksanakan PKN bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai masalah yang akan dihadapi dan persiapan diri secara psikologis memasuki dunia revolusi industri 4.0. Peserta kegiatan pembekalan PKN berjumlah 295 orang yaitu mahasiswa tingkat semester 5 perguruan tinggi Politeknik Pariwisata Makassar. Durasi pelaksanaan kegiatan pembekalan berlangsung selama satu hari, dalam waktu tiga jam tiga puluh menit dengan serangkaian aktivitas kegiatan, yaitu penyampaian materi dengan metode ceramah dan sesi diskusi atau tanya jawab. Seluruh peserta kegiatan pembekalan menunjukkan keseriusan, keaktifan, dan antusiasme selama proses rangkaian kegiatan pembekalan PKN sebagai bekal persiapan diri menjalani praktek kerja nyata. Implikasi kegiatan pembekalan diharapkan mahasiswa menerapkan dalam kegiatan praktek kerja nyata, agar mampu bersaing dalam dunia industri yang semakin kompetitif.

**Kata kunci :** *Problem Solving, Kesiapan Psikologi, Mahasiswa, Pembekalan*

---

---

## **A. PENDAHULUAN**

Mahasiswa merupakan individu yang menuntut ilmu dalam proses belajar di dunia kampus. Dunia kampus merupakan lingkungan akademik yang mendukung proses pembelajaran secara *hard knowledge*, maupun *soft skill*. Kampus atau perguruan tinggi merupakan lingkungan tempat mahasiswa belajar, beradaptasi, dan membekali diri untuk menghadapi jenjang karir yang akan ditempuh saat nanti. Perguruan tinggi dianggap mampu

menghasilkan tenaga kerja yang lulusannya mampu bersaing di dunia industri (Kurniawan, 2020).

Perguruan tinggi merupakan institusi yang dirancang dengan pendidikan tinggi guna untuk dilaksanakan dan dievaluasi berdasarkan kebutuhan lapangan kerja. Namun praktik yang terjadi adalah pengangguran tertinggi dialami oleh lulusan perguruan tinggi. Aktivitas mahasiswa di perguruan tinggi terlalu berfokus mengejar dan mengumpulkan nilai tinggi. Pada realitanya, mahasiswa masih banyak merasa kurang siap menghadapi dunia industri. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman, pengalaman, dan bekal bagi mahasiswa mengenai dunia industri dan dunia kerja.

Perguruan tinggi memiliki tuntutan untuk memastikan kesiapan lulusan mampu bersaing dan diserap oleh industri kerja dalam waktu yang cepat (Kurniawan, 2020). *Hard competency* yang telah diperoleh selama masa kuliah, dianggap tidak cukup dalam membekali para mahasiswa (Rachmawati & Sulianti, 2019). Perguruan tinggi juga perlu memfokuskan pada *soft skill* mahasiswa. *Soft skill* merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam membangun jaringan, bekerja sama dengan orang lain, mengelola lingkungan kerja, kemampuan komunikasi dan profesionalisme. Hal ini diperlukan untuk melahirkan lulusan perguruan tinggi yang percaya diri dan meyakinkan untuk menghadapi tantangan baru di era industri 4.0 (Gudanowska et al., 2018; Maulidah, 2019; Maisiri et al., 2019)

Dunia industri saat ini telah memasuki era terbaru yaitu revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan proses teknologi di seluruh dunia dengan menggabungkan 3 elemen penting, yaitu robot, manusia, dan *big data*. Pada era revolusi ini, segala aktivitas yang dilakukan berhubungan dengan teknologi. Hal ini dapat dimanfaatkan pada semua bidang, sehingga Indonesia mulai berbenah untuk melakukan perubahan agar menciptakan berbagai model bisnis berkelas dunia.

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan perkembangan pesat pemanfaatan teknologi digital di berbagai bidang. Pada era revolusi 4.0 Indonesia harus mampu membuat pola baru perubahan teknologi dengan sangat cepat agar mengubah pola perilaku dunia industri dan menjadi ancaman bagi industri yang tidak mampu bersaing. Revolusi industri 4.0 menjadi perubahan inovasi paling berpengaruh terhadap perkembangan dunia industri sehingga mahasiswa menjadi pelaku perubahan yang harus siap secara fisik maupun psikologis dalam menempuh dunia industri baru sehingga perkembangan dunia kerja dapat terjadi dengan optimal.

Sebagai bekal menghadapi dunia industri, mahasiswa dituntut untuk menjalankan berbagai program kerjasama industri yang disediakan kampus, salah satunya program PKN (Praktek Kerja Nyata). PKN adalah program yang ditawarkan oleh perguruan tinggi untuk melatih diri bagi mahasiswa agar siap terjun ke dunia industri. PKN merupakan langkah awal bagi mahasiswa untuk masuk ke dunia kerja industri. Pada umumnya, PKN dilaksanakan dalam jangka waktu 3 sampai 6 bulan, guna untuk menyalurkan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah dan mengaplikasikannya di lingkup industri. Program PKN dianggap mampu mewadahi mahasiswa dalam menyiapkan diri menghadapi dunia industri sehingga mampu melahirkan inovasi baru yang mendukung perubahan industri semakin maju. Metode pengembangan diri dengan program PKN tentunya tidak mudah dilaksanakan oleh mahasiswa, berbagai masalah dihadapi sebagai bahan pembelajaran.

Masalah yang sering dihadapi mahasiswa dalam menjalani PKN adalah kemampuan dalam mengambil keputusan, kecemasan, sulit beradaptasi, merasa bingung, dan kurang percaya diri mengembangkan potensi di dunia industri. Hal tersebut membuat kesiapan diri mahasiswa untuk memasuki dunia industri dengan revolusi baru semakin rendah dan inovasi yang diharapkan negara tidak dapat terlaksana dengan maksimal. Dalam mengatasi

permasalahan psikologis, dibutuhkan kompetensi khusus bagi mahasiswa agar mampu mengembangkan diri dan bersaing di dunia industri dengan revolusi teknologi yang semakin maju, termasuk keterampilan problem-solving (Kailani et al., 2019; Khoiriyah & Husamah, 2018). Kondisi ketidaksiapan mahasiswa karena kurangnya kompetensi menyebabkan mahasiswa seringkali menyerah terhadap persaingan pada era industri baru dan lebih memilih bekerja pada perusahaan kecil dan lokal yang tidak sesuai dengan minat dan kemampuan mahasiswa (Rachmawati & Sulianti, 2019).

Kemampuan pengambilan keputusan adalah aktivitas yang membutuhkan individu untuk menemukan cara dalam menyelesaikan masalah. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengambilan keputusan yaitu: menemukan dan memahami masalah, mengembangkan strategi, menggali solusi, dan mendefinisikan ulang masalah serta solusi yang akan digunakan (Santrock, 2012). Salah satu faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan yaitu kondisi mental (Sternberg & Sternberg, 2012). Terdapat dua keterampilan yang diperlukan dalam problem solving yaitu fleksibilitas dan effectiveness (Yang, 2012).

Dari data awal, mahasiswa mengakui bahwa kesiapan memasuki dunia industri sangat dibutuhkan karena mahasiswa dihinggapi perasaan cemas, tidak percaya diri, dan merasa tidak mampu untuk bersaing dengan individu di dunia industri. Demikian pula dengan keraguan mahasiswa dalam kemampuan untuk beradaptasi dengan pola kerja di tempat praktek kerja nyata yang akan dituju.

Kompetensi yang dibutuhkan mahasiswa dalam menjalani PKN yaitu kompetensi sikap dan keterampilan. Kompetensi sikap merupakan kemampuan individu bertindak dalam merespon tugas dengan baik yang dijadikan aktivitas kebiasaan dan diyakini bernilai positif bagi jenjang karirnya nanti. Kompetensi keterampilan merupakan kemampuan mahasiswa dalam menciptakan ide, inovasi, dan kreativitas dalam dunia industri. Berdasarkan permasalahan tersebut, program pembekalan PKN dengan tema “*problem solving* dan kesiapan psikologis dalam melaksanakan PKN” menjadi hal penting bagi mahasiswa agar mampu mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja di era revolusi industri 4.0.

## **B. METODE YANG DIGUNAKAN**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan berdasarkan fenomena, keresahan, dan hambatan psikologis yang sedang dialami oleh mahasiswa yang akan melaksanakan proses Praktek Kerja Nyata selama kurang lebih enam bulan di dunia industri. Praktek kerja nyata bagi mahasiswa akhir merupakan hal baru dan jauh berbeda dengan lingkungan kampus sehingga muncul berbagai permasalahan psikologis yang dialami oleh mahasiswa sebagai pendatang baru di dunia industri. Praktek kerja nyata adalah kesempatan bagi mahasiswa untuk menyalurkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan. Selain itu, praktek kerja nyata juga dapat mengembangkan potensi mahasiswa dalam menjalani kehidupan berkarirnya. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat membekali mahasiswa agar siap secara psikologis dalam melaksanakan praktek kerja nyata di lingkungan industri. Pelatihan ini juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai permasalahan psikologis yang akan ditemui di selama PKN dan bagaimana menangani permasalahan tersebut, cara meningkatkan *skill problem solving* dalam dunia industri, dan hal-hal yang dibutuhkan untuk mempersiapkan diri dalam menjalani PKN secara optimal.

Kegiatan ini berlangsung dalam bentuk pelatihan pembekalan bagi para mahasiswa yang akan melaksanakan PKN di berbagai bidang dan jenis industri. Proses pelatihan pada kegiatan pembekalan ini meliputi serangkaian aktivitas, yaitu penyampaian materi dengan metode ceramah dan sesi tanya jawab antara peserta dan fasilitator. Peserta yang terlibat

dalam kegiatan pembekalan ini yaitu mahasiswa Politeknik Pariwisata Makassar sebanyak 295 orang.

Penyampaian materi pelatihan menggunakan metode ceramah. Bahan materi yang disampaikan pada kegiatan pembekalan ini yaitu dengan menggunakan media aplikasi *canva*. Adapun materi yang dipresentasikan oleh fasilitator yaitu (1) perbedaan dunia kampus dan industri, (2) permasalahan yang akan dihadapi ketika menginjak dunia industri, (3) kesiapan psikologis menghadapi dunia industri, (4) etika membawa diri sebagai representasi Politeknik Pariwisata, (5) strategi *problem solving*, dan (6) cara meningkatkan *skill problem solving* yang baik.

Sesi *sharing* dan tanya jawab dilaksanakan setelah penyampaian materi dengan metode ceramah. Aktivitas *sharing* dan tanya jawab dilakukan antara peserta dan fasilitator. Pada sesi ini, peserta secara aktif mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disampaikan pada sesi sebelumnya. Fasilitator bertugas memberikan *respons* jawaban mengenai pernyataan yang diajukan peserta. Selain itu, fasilitator dan peserta juga melakukan *sharing* guna meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam mengikuti kegiatan PKN. Peserta kegiatan pembekalan menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap serangkaian aktivitas pelatihan yang dilaksanakan, dilihat dari keseriusan peserta dalam menyimak materi pembekalan dan keaktifan peserta dalam mengajukan beberapa pertanyaan yang relevan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

(Kegiatan pembekalan PKN ini dilakukan pada bulan Juli 2022. Kegiatan pembekalan dilaksanakan secara tatap muka yang bertempat di lantai 9 Gedung Politeknik Pariwisata Makassar. Awal pembukaan kegiatan pembekalan, peserta pelatihan menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembekalan PKN dengan tema “*Problem Solving* dan Kesiapan Psikologis pada Mahasiswa dalam Melaksanakan PKN”. Peserta kegiatan pembekalan PKN ini terdiri dari 295 mahasiswa semester 5 Politeknik Pariwisata Makassar. Kegiatan pembekalan PKN berlangsung kurang dari 1 hari selama 3 jam 30 menit (08.30-11.00 WITA). Atmosfer pada kegiatan pembekalan PKN ini dilakukan dengan mengelola dan memperhatikan aspek-aspek pendukung lainnya, yaitu bahan presentasi, tampilan materi presentasi, ruangan kegiatan, dan *audio system* yang memadai.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan pembekalan mahasiswa PKN

Kegiatan pengabdian pelepasan PKN dengan tema “*Problem Solving* dan Kesiapan Psikologis pada Mahasiswa dalam Melaksanakan PKN”, berlangsung berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun dan ditetapkan. Penyampaian materi dengan metode ceramah

dilaksanakan sesuai dengan waktu yang direncanakan. Disiplin kegiatan ini membuat proses pembekalan PKN berjalan secara efektif tanpa mengalami hambatan yang berarti.

Peserta kegiatan pembekalan PKN menunjukkan antusiasme yang tinggi selama rangkaian kegiatan, dilihat dari keseriusan peserta dalam menyimak materi yang disampaikan oleh fasilitator. Peserta juga aktif dalam mengikuti aktivitas selanjutnya, yaitu tanya jawab dengan fasilitator. Para peserta kegiatan pembekalan PKN aktif dan antusias dalam menyampaikan pertanyaan yang relevan terkait materi pembekalan. Peserta menyampaikan rasa cemas terhadap kondisi PKN yang akan dilakukan dan menunjukkan keseriusan dalam memahami materi kesiapan psikologis dalam menjalani PKN. Para peserta kegiatan pembekalan terbuka untuk menerima dan menerapkan pengetahuan mengenai permasalahan yang akan dihadapi saat PKN, strategi pemecahan masalah selama PKN, dan kesiapan psikologis dalam menjalani PKN. Peserta kegiatan juga menunjukkan minat dan kesungguhannya dalam mengikuti keseluruhan dari proses pembekalan PKN.



Gambar 2. Penyampaian materi pembekalan PKN

Para peserta responsif dan menunjukkan inisiatif dalam mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi ketika sesi tanya jawab berlangsung. Kegiatan pembekalan ditutup dengan sesi tanya jawab antara peserta dan fasilitator berkaitan dengan *problem solving* dan kesiapan psikologis dalam melaksanakan PKN. Sesi ini berlangsung dengan aktif karena tidak sedikit peserta pelatihan aktif untuk mengajukan pertanyaan yang relevan. Fasilitator responsif dalam memberikan pemahaman kepada peserta mengenai hal-hal yang masih kurang dimengerti oleh peserta, sehingga kegiatan pelatihan ini dapat memberikan bekal kepada peserta dalam menjalani PKN nantinya.



Gambar 3. Sesi tanya jawab antara peserta dengan fasilitator

Berdasarkan rangkaian aktivitas yang dilakukan pada kegiatan pembekalan PKN ini, secara umum peserta menyatakan minat dan rasa senang dengan pelatihan *problem solving* dan kesiapan psikologis dalam melaksanakan PKN. Para peserta kegiatan pembekalan merasakan nilai tambah dan baru dalam dirinya. Hal ini dilihat dari peserta mulai memiliki bekal sebagai persiapan diri menjalani PKN, mengetahui permasalahan psikologis yang akan dialami dan cara menyelesaikan permasalahan tersebut, bagaimana kesiapan psikologis menghadapi dunia industri, serta etika dalam membawa diri sebagai representasi mahasiswa Politeknik Pertanian Makassar. Manfaat dari kegiatan pembekalan ini tidak hanya dirasakan ketika PKN, tetapi juga dalam menjalani aktivitas setiap hari. Selain itu, kesiapan psikologis dalam melaksanakan PKN juga dapat bermanfaat dalam kehidupan berkarir mahasiswa nantinya.



Gambar 4. Foto bersama peserta dan fasilitator

#### **D. KESIMPULAN**

Simpulan yang dapat ditarik dari kegiatan pembekalan bagi mahasiswa yang akan mengikuti Praktek Kerja Nyata ini yaitu :

1. Pelaksanaan kegiatan pembekalan berlangsung sesuai rencana yang disusun dan ditetapkan di awal. Seluruh bahan materi pembekalan dan aktivitas tanya jawab dalam rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan baik berdasarkan jadwal yang telah direncanakan.
2. Peserta kegiatan pembekalan menunjukkan antusiasme dan respons yang positif selama rangkaian kegiatan berlangsung. Peserta secara aktif mengajukan pertanyaan yang relevan kepada fasilitator sehingga suasana sesi tanya jawab saat kegiatan berlangsung secara aktif.
3. Secara umum, peserta kegiatan pembekalan mampu menerima dan menyerap informasi yang diperoleh dari materi sehingga dapat diaplikasikan ketika peserta berada di lingkup PKN atau industri.
4. Materi kegiatan pembekalan dengan tema *problem solving* dan kesiapan psikologis menjalani PKN dapat dipahami dan diaplikasikan oleh peserta dengan tujuan untuk membekali diri agar menjalani PKN dengan efektif dan optimal, sehingga dapat berdampak baik di kehidupan karir peserta kelak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gudanowska, A. E., Alonso, J. P., & Törmänen, A. (2018). What competencies are needed in the production industry? The case of the Podlaskie Region. *Engineering Management in Production and Services*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.1515/emj-2018-0006>
- Kailani, S., Newton, R., & Pedersen, S. (2019). Game-based learning and problem-solving skills: A systematic review of the literature. *Proceedings of EdMedia & Innovate Learning*, 1(1), 1127–1137. <https://www.learntechlib.org/p/210119/>
- Khoiriyah, A. J., & Husamah, H. (2018). Problem-based learning: Creative thinking skills, problem-solving skills, and learning outcome of seventh grade students. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i2.5804>
- Kurniawan, M. U. (2020). Analisis kesiapan kerja mahasiswa di era revolusi industri 4.0 ditinjau dari soft skills mahasiswa. *Equilibrium: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 8(2), 109–114. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v8i2.7108>
- Maulidah, E. (2019). Character building dan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional PGSD*, 1(1), 138–146.
- Rachmawati, R., & Sulianti, W. M. (2019). Kesiapan mahasiswa tingkat akhir menghadapi dunia kerja ditinjau dari konsep diri dan kompetensi yang dimiliki. *Psikovidya*, 22(2), 190–196. <https://doi.org/10.37303/psikovidya.v22i2.112>
- Santrock, J. W. (2012). *Educational psychology*. University of Texas at Dallas.
- Sternberg, R. J., & Sternberg, K. (2012). *Cognitive psychology*. Nelson Education.
- Maisiri, W., Darwish, H., Van Dyk, L. (2019). An investigation of industry 4.0 skills requirement. *South African Journal of Industrial Engineering*, 30(3), 156–169. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7166/30-3-2230>
- Yang, Y. T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Computers and Education*, 59(2), 365–377. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.012>