

# Pengembangan Modul Pelatihan untuk Mengembangkan Learning Agility pada Mahasiswa

Qonita Amaliyah Fiddini, Caraka Putra Bhakti\*, Arif Budi Prasetya

Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55191, Indonesia

\*Penulis korespondensi, email: caraka.pb@bk.uad.ac.id

## Riwayat Artikel

Diajukan: 13 Januari 2026

Direvisi: 14 Februari 2026

Diterima: 15 Februari 2026

Diterbitkan: 16 Februari 2026

## Kata Kunci

Learning agility

Mahasiswa

Pelatihan

Psikoedukasi kelompok

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan modul pelatihan *learning agility* bagi mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Tahap *define* dilakukan melalui studi pendahuluan dan penyebaran skala *learning agility* kepada 388 mahasiswa untuk mengidentifikasi kondisi awal dan kebutuhan pengembangan, yang menunjukkan bahwa tingkat *learning agility* mahasiswa berada pada kategori sedang hingga rendah pada aspek *people agility, mental agility, change agility, dan results agility*. Berdasarkan temuan tersebut, modul pelatihan dirancang pada tahap *design* dengan mengintegrasikan prinsip psikoedukasi kelompok, pembelajaran reflektif, dan aktivitas berbasis pengalaman. Tahap *develop* difokuskan pada validasi modul oleh ahli materi, ahli media, dan ahli layanan bimbingan dan konseling menggunakan indeks Aiken, yang menunjukkan bahwa modul berada pada kategori valid dengan tingkat kevalidan tinggi. Tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas melalui pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual dan sosialisasi awal kepada calon pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pelatihan *learning agility* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media intervensi psikoedukasi kelompok untuk mendukung pengembangan kemampuan adaptif mahasiswa dalam menghadapi tuntutan akademik dan dinamika dunia kerja yang terus berubah.

## 1. Pendahuluan

*Learning agility* merupakan kemampuan yang penting bagi mahasiswa dan memungkinkan mereka dapat belajar dari pengalaman, beradaptasi terhadap perubahan, serta menerapkan pembelajaran secara efektif dalam situasi baru dan kompleks (Li & Chalermvongsavej, 2025). Eichinger dan Lombardo (2000), mendefinisikan *learning agility* sebagai kemampuan individu untuk belajar dari pengalaman kemudian menerapkan pembelajaran tersebut Ketika menghadapi situasi baru (Eichinger dkk., 2010). *Learning agility* telah menjadi salah satu kompetensi krusial di era yang ditandai oleh percepatan perubahan teknologi, globalisasi, dan transformasi dunia kerja. Kemampuan untuk belajar dari pengalaman, beradaptasi terhadap situasi baru, serta menerapkan pembelajaran secara cepat dan efektif tidak lagi bersifat opsional, melainkan menjadi kebutuhan mendasar bagi individu, termasuk mahasiswa, dalam menghadapi berbagai situasi (Smith & Watkins, 2024; Ariska dkk., 2025).

Dalam konteks pendidikan tinggi, *learning agility* berperan penting dalam membantu mahasiswa menyesuaikan diri dengan dinamika akademik, perubahan sistem pembelajaran, serta tuntutan kompetensi yang semakin kompleks. *Learning agility* mencakup empat aspek utama, yaitu *people agility, results agility, mental agility, dan change agility* (Gravett & Caldwell, 2016). Keempat aspek tersebut menjadi fondasi penting bagi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berinteraksi secara efektif, beradaptasi terhadap perubahan, serta mempertahankan kinerja akademik dalam berbagai situasi pembelajaran (Li & Chalermvongsavej, 2025). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan *learning agility* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kinerja individu dan organisasi, serta menjadi faktor kunci dalam pengembangan kepemimpinan dan manajemen talenta di era globalisasi dan digitalisasi (Hidayat dkk., 2025; Khuat dkk., 2024; Smith & Watkins, 2024). Namun demikian, konsep *learning agility* masih memerlukan kejelasan definisi dan konsistensi pengukuran agar dapat diimplementasikan secara efektif dalam konteks organisasi (DeRue dkk., 2012). Oleh karena itu, penguatan pemahaman dan pengembangan *learning agility* menjadi prioritas strategis dalam menghadapi tantangan yang semakin kompleks dan tidak pasti.

Meskipun demikian, masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan *learning agility* secara optimal. Berdasarkan observasi awal peneliti terhadap mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan, ditemukan bahwa sebagian mahasiswa menunjukkan tingkat *learning agility* yang berada pada kategori sedang hingga rendah, khususnya pada aspek *people agility, results agility, mental agility, dan change agility*. Kondisi ini diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang adaptif, serta lemahnya faktor psikologis seperti efikasi diri dan kepemimpinan diri menjadi hambatan utama

dalam pengembangan *learning agility* mahasiswa (Zainudin & Kutty, 2025). Hal ini menjadi masalah penting karena *learning agility* berkontribusi signifikan terhadap kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan akademik dan dunia kerja yang dinamis serta mendukung kesehatan mental mereka (Huang & Kou, 2025a). Sikap mahasiswa yang kurang terbuka terhadap perubahan dan keterbatasan dukungan lingkungan belajar juga menghambat peningkatan *learning agility* mereka (Ali dkk., 2024). Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang menyesuaikan kurikulum dan metode pembelajaran serta penguatan faktor psikologis untuk meningkatkan *learning agility* mahasiswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Dengan adanya pelatihan disertai layanan psikoedukasi kelompok berpotensi mengembangkan *learning agility* melalui penguatan aspek kognitif, perilaku, dan afektif, meskipun efektivitasnya sangat bergantung pada durasi dan intensitas pelatihan yang memfasilitasi diskusi, refleksi, dan dukungan sosial antar peserta (Deering, 2024). Psikoedukasi kelompok juga berperan dalam membangun keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengelolaan perubahan yang merupakan komponen penting dari *learning agility*, terutama dalam konteks pendidikan tinggi (Chancel dkk., 2022). Dengan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berbagi pengalaman dan belajar secara kolaboratif, intervensi ini dapat meningkatkan *self-leadership* dan efikasi diri yang menjadi prediktor utama *learning agility* (Li & Chalermvongsavej, 2025). Namun, efektivitas intervensi ini sangat bergantung pada desain program yang komprehensif dan berkelanjutan agar mampu mengatasi hambatan seperti kurikulum kaku dan sikap resistensi terhadap perubahan. Oleh karena itu, psikoedukasi kelompok menjadi strategi intervensi yang relevan dan menjanjikan untuk pengembangan *learning agility* mahasiswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang dinamis.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah belum tersedianya modul pelatihan yang dirancang secara khusus dan sistematis untuk mengembangkan *learning agility* mahasiswa, yang mencakup aspek *people agility*, *results agility*, *mental agility*, dan *change agility* secara terpadu dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di perguruan tinggi. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan modul pelatihan *learning agility* berbasis psikoedukasi kelompok yang tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai sarana intervensi pengembangan *learning agility* dalam konteks layanan bimbingan dan konseling.

Penelitian sebelumnya tentang *learning agility* pada mahasiswa umumnya berfokus pada pengukuran tingkat *learning agility* (Ali et al., 2024). Berangkat dari kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan modul pelatihan *learning agility* berbasis psikoedukasi kelompok yang dirancang secara sistematis menggunakan model pengembangan 4D dan ditujukan bagi mahasiswa perguruan tinggi. Modul ini mengintegrasikan empat aspek *learning agility*, yaitu *people agility*, *mental agility*, *change agility*, dan *results agility*, ke dalam aktivitas reflektif, diskusi kelompok, serta latihan berbasis pengalaman yang aplikatif dalam konteks akademik dan pengembangan karier mahasiswa.

## 2. Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya. Menurut Mulyatiningsih (2016), pendekatan R&D merupakan metode sistematis yang dirancang untuk menghasilkan produk yang efektif melalui proses pengembangan dan validasi yang terstruktur. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri dari empat tahapan utama: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan) (Thiagarajan, 1974). Menurut Solikin dan Amalia (2019), model 4D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang sistematis dan telah banyak digunakan dalam pengembangan berbagai produk pendidikan. Namun demikian, penelitian ini membatasi implementasi pengembangan hingga tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli layanan, tanpa melanjutkan pada tahap uji coba lapangan skala luas maupun tahap diseminasi produk. Pembatasan ini dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya penelitian, sehingga fokus pengembangan diarahkan pada penyempurnaan produk melalui penilaian dan masukan dari para ahli sebelum produk diimplementasikan secara lebih luas (Solikin & Amalia, 2019). Selanjutnya, Adalah prosedur pengembangan model pelatihan untuk mengembangkan *learning agility* pada mahasiswa menggunakan metode R&D dengan model 4D yang terlihat pada tabel 1 di bawah.

**Tabel 1. Deskripsi Kegiatan Modul Pelatihan Untuk Mengembangkan Learning Agility Pada Mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan**

Tahapan	Kegiatan
<i>Define</i>	Tahap ini dilakukan dengan mengkaji berbagai kajian literatur dan hasil penelitian sebelumnya guna mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi mahasiswa berkaitan dengan <i>learning agility</i> . Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan landasan untuk menetapkan tujuan pengembangan produk, menentukan cakupan materi pembelajaran, serta merancang pendekatan layanan kelompok psikoedukasi yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan spesifik mahasiswa.
<i>Design</i>	Merancang modul pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan <i>learning agility</i> mahasiswa. Aktivitas dalam tahap ini mencakup pembuatan desain cover modul serta pengorganisasian struktur dan konten modul secara terstruktur. Konten modul disusun meliputi materi pembelajaran

Tahapan	Kegiatan
	learning agility, kerangka teoretis sebagai dasar pengembangan modul, dan kerangka layanan yang berisi rencana pelaksanaan layanan (RPL) kelompok psikoedukasi, lembar kerja peserta didik, serta alat evaluasi untuk mengukur proses dan capaian hasil pelatihan.
<i>Development</i>	Tahap pengembangan prototipe modul berdasarkan desain yang telah dirancang. Prototipe modul selanjutnya melalui proses validasi yang melibatkan tiga jenis ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli layanan bimbingan konseling. Ahli materi didefinisikan sebagai individu berlatar belakang pendidikan di bidang bimbingan konseling atau pendidikan yang memahami secara mendalam tentang learning agility dan layanan kelompok psikoedukasi. Ahli media adalah individu yang memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran dan modul pelatihan. Adapun ahli layanan merupakan profesional atau akademisi bimbingan konseling yang memiliki kemampuan dan pengalaman dalam mengimplementasikan layanan psikoedukasi di tingkat perguruan tinggi. Pengujian validitas dilakukan dengan mengaplikasikan Indeks Aiken untuk menganalisis validitas isi modul, sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan secara konseptual dan praktis menurut evaluasi para validator.
<i>Dissemination</i>	Modul pelatihan yang telah direvisi berdasarkan hasil uji ahli selanjutnya didaftarkan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) kepada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Selain itu, modul diujicobakan dalam skala terbatas pada mahasiswa melalui layanan kelompok psikoedukasi untuk memperoleh gambaran awal mengenai keefektifan modul dalam meningkatkan <i>learning agility</i> . Tahap penyebaran secara luas tidak sepenuhnya dilakukan dan difokuskan pada uji kelayakan serta penyempurnaan produk pengembangan.

Instrumen penelitian digunakan untuk menghimpun data yang diperlukan dalam menilai kelayakan serta efektivitas pengembangan modul pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan *learning agility* pada mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan melalui dua jenis instrumen utama, yaitu skala *learning agility* dan instrumen penilaian ahli. Pada tahap *define*, peneliti menggunakan skala *learning agility* untuk mengukur kondisi awal kemampuan mahasiswa pada empat aspek utama, yaitu *people agility*, *result agility*, *mental agility*, dan *change agility*. Skala ini mengadopsi model Likert dengan empat pilihan jawaban, yang terdiri atas Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS), dengan sistem penilaian skor 4–1 untuk pernyataan positif dan 1–4 untuk pernyataan negatif. (Megawaty et al., 2025, Lee & Song, 2021).

Setiap butir pernyataan dalam instrumen ini menggambarkan kemampuan mahasiswa dalam beradaptasi dan belajar dari pengalaman, seperti kemampuan berinteraksi dengan berbagai kepribadian, memecahkan masalah secara kritis, menghadapi perubahan melalui eksperimen, serta menjaga kinerja dalam situasi baru. Hasil pengukuran tersebut berfungsi sebagai data analisis kebutuhan (*needs analysis*) pada tahap *define*, yang menjadi landasan utama dalam penyusunan rancangan modul agar relevan dengan karakteristik serta kebutuhan spesifik mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan. Melalui pendekatan ini, modul yang dikembangkan diharapkan mampu merespons hambatan psikologis mahasiswa dan mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi dinamika dunia kerja yang kompleks.

Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS bertujuan untuk mengukur sejauh mana ketepatan item pernyataan yang telah disusun dalam mengidentifikasi tingkat *learning agility*. Pada instrumen ini berisikan 32 item pernyataan. Berdasarkan analisis nilai Signifikansi (Sig. 2-tailed) pada hasil Uji Validitas Product Moment, seluruh item pernyataan (Item 1 sampai Item 32) dinyatakan Valid (bertahan). Hal ini dikarenakan nilai Sig. (2-tailed) untuk semua 32 item pernyataan adalah  $\leq 0,001$ , yang semuanya lebih kecil dari kriteria signifikansi 0,05. Oleh karena itu, instrumen yang terdiri dari 32 item pernyataan ini secara keseluruhan memiliki validitas yang baik dan siap digunakan. Dan untuk uji reliabilitas instrumen skala learning agility dengan bantuan SPSS mendapatkan hasil Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,909 jatuh dalam kategori Sangat Tinggi ( $0,80 < 0,909 \leq 1,00$ ). Ini berarti instrumen penelitian yang terdiri dari 32 item ini memiliki konsistensi (keajegan) yang sangat baik atau reliable untuk digunakan dalam pengumpulan data (Milani et al., 2024, Alkan & Sevim, 2022). Kisi-kisi skala learning agility dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

**Tabel 2. Kisi-kisi Skala Learning Agility**

Variabel	Aspek	Indikator	Statement Items	
			+	-
Learning Agility	<i>People Agility</i>	Kemampuan untuk mengenali diri sendiri dan membangun keterampilan sosial	1, 9, 17,	5, 13,
			25	21, 29
	<i>Result Agility</i>	Kemampuan pencapaian kesuksesan dalam situasi apapun	2, 10,	6, 14,
			18, 26	22, 30
	<i>Mental Agility</i>	Keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah	3, 11,	7, 15,
19, 27			23, 31	
<i>Change Agility</i>	Kemampuan beradaptasi pada perubahan dan lingkungan baru dan memiliki sikap keberanian dalam bereksperimen	4, 12,	8, 16,	
		20, 28	24, 32	

Lembar pengamatan merupakan instrumen yang digunakan oleh peneliti atau penilai untuk mengumpulkan data, baik terhadap objek yang bersifat statis maupun dinamis. Menurut Arikunto (2013), lembar observasi atau pengamatan adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengamati dan mencatat

fenomena atau perilaku secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat tiga jenis instrumen pengamatan yang digunakan dan dinilai oleh ahli materi, ahli media, serta ahli layanan bimbingan dan konseling. Instrumen penilaian oleh ahli materi berfungsi untuk mengevaluasi kualitas materi dalam modul pelatihan, yang mencakup kesesuaian materi layanan dengan tujuan pengembangan, kebermanfaatan materi, daya tarik materi bagi peserta, serta komponen penilaian lain yang berkaitan dengan substansi materi. Sejalan dengan pendapat Akbar (2013), validasi ahli materi sangat penting untuk memastikan ketepatan, kedalaman, dan kesesuaian konten dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta. Penyusunan kisi-kisi lembar penilaian ahli materi mengacu pada kisi-kisi yang dikembangkan oleh Fithroni (2021) sebagaimana dikutip dalam Heriyanti (2022). Adapun kisi-kisi lembar penilaian ahli materi disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Ahli Materi**

Aspek Pengamatan	Indikator	Deksriptor	Nomor Item
<i>Subject Matter</i>	Kesesuaian materi dengan tujuan yang ingin dicapai.	Kesesuaian materi dengan judul	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan dibentuknya produk	2
		Kesesuaian materi dengan penilaian ahli materi terhadap kesesuaian modul pelatihan untuk mengembangkan learning agility pada mahasiswa	3
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan mahasiswa	4
		Kesesuaian isi materi dengan kebutuhan mahasiswa	5
<i>Auxiliary Informations</i>	Materi memiliki informasi tambahan yang tidak berkaitan langsung dengan materi untuk membantu pembaha menggunakan modul.	Keruntutan materi layanan pelatihan untuk mengembangkan learning agility melalui intervensi psikoedukasi kelompok	6
		Materi dilengkapi dengan lembar kerja yang mendukung materi.	7
		Penulisan materi menggunakan Bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.	8
		Penulisan materi menggunakan Bahasa yang disesuaikan dengan perkembangan mahasiswa	9
<i>Affective Considerations</i>	Materi mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih.	Materi mendorong siswa untuk mengetahui kemampuan learning agility mahasiswa	10
		Materi menyajikan informasi tentang keterampilan yang dibutuhkan dalam kemampuan learning agility	11
		Materi mengarahkan mahasiswa untuk mengevaluasi keterampilan yang belum dikuasi.	12
		Materi mendorong siswa menyusun langkah terdekat untuk mencapai learning agility	13
		Materi menggunakan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan	14
<i>Pedagogy</i>	Materi menggunakan metodologi yang sesuai dengan mendorong interaksi peserta.	Keruntutan tahap penyajian materi.	15
		Kegunaan modul layanan pelatihan untuk mengembangkan learning agility melalui intervensi psikoedukasi kelompok.	16
		Materi mendorong interaksi peserta untuk terlibat dalam pelatihan melalui psikoedukasi kelompok	17

Instrumen penilaian ahli media digunakan untuk melakukan pengamatan dan evaluasi terhadap kualitas media yang dikembangkan. Menurut Arsyad (2014), penilaian kualitas media pembelajaran perlu mempertimbangkan aspek desain visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Penilaian ini mencakup aspek kesesuaian desain media, tingkat inovasi, serta kreativitas dalam penyajian media pembelajaran. Instrumen ahli media disusun dalam bentuk lembar pengamatan yang meliputi format media, daya tarik tampilan, pengorganisasian isi, penggunaan jenis dan ukuran huruf, pengaturan spasi, serta konsistensi elemen visual dalam media yang dikembangkan. Sejalan dengan pendapat Susilana dan Riyana (2009), evaluasi media pembelajaran harus mencakup aspek tampilan fisik, keterbacaan, dan kesesuaian elemen grafis untuk memastikan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran. Penyusunan kisi-kisi lembar penilaian ahli media mengacu pada kisi-kisi yang dikembangkan oleh Ningtias (2020) sebagaimana dikutip dalam Heriyanti (2022). Adapun kisi-kisi lembar pengamatan ahli media disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Media**

Aspek	Deskriptor	Nomor Item
Format	Kelayakan posisi kertas ( <i>portrait</i> )	1
	Ketepatan penggunaan tanda huruf, cek tebal, miring, atau bergaris bawah serta symbol	2
Organisasi	Relevansi materi dengan gambar ilustrasi	3
	Ketepatan batas tepi ( <i>margin</i> )	4
	Ketepatan penempatan teks, gambar, dan bagan	5
	Keruntutan tata letak judul, sub judul, dana uraian	6
Daya Tarik	Desain sampul	7
	Desain isi	8
	Kemudahan penggunaan media	9
Bentuk dan Huruf	Keterbacaan bentuk dan ukuran huruf	10
	Proposionalitas ukuran/bentuk huruf	11
Konsistensi	Proposionalitas jarak penulisan antar bagan	12
	Konsistensi bentuk dan jarak huruf	13
	Konsistensi jarak antar baris/spasi	14
	Konsistensi ukuran pada bagan isi	15

Instrumen penilaian ahli layanan disusun dalam bentuk lembar pengamatan dan lembar penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan layanan psikoedukasi kelompok berbasis pelatihan *learning agility* yang dikemas dalam modul. Menurut Prayitno (2017), evaluasi layanan bimbingan dan konseling merupakan upaya sistematis untuk menilai keterlaksanaan, kesesuaian proses, dan efektivitas layanan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Instrumen ini dikembangkan oleh peneliti dengan mengacu pada kisi-kisi penilaian yang digunakan oleh Fitroni (2021) sebagaimana dikutip dalam Heriyanti (2022). Sejalan dengan pendapat Tohirin (2014), instrumen evaluasi layanan bimbingan dan konseling harus mampu mengukur aspek perencanaan, pelaksanaan, dan hasil layanan secara komprehensif untuk memastikan kualitas layanan yang diberikan kepada peserta didik. Secara lebih rinci, kisi-kisi instrumen penilaian ahli layanan disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Ahli Layanan**

Aspek	Deskriptor	Nomor Item
Tahap Pembentukan	Mengungkapkan tujuan dilaksanakannya pelatihan dengan psikoedukasi kelompok untuk mengembangkan <i>learning agility</i>	1
	Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	2
	Menjelaskan topik materi dari <i>learning agility</i> yang akan dipelajari di setiap pertemuan	3
Tahap Peralihan	Memastikan kesiapan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan	4
	Memfasilitasi mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan norma yang disepakati	5
Tahap Inti	Mengarahkan peserta untuk melaksanakan kegiatan pelatihan dengan layanan psikoedukasi kelompok sesuai dengan materi yang telah ditentukan di setiap pertemuan	6
	Mengarahkan mahasiswa untuk mengerjakan lembar kerja	7
Tahap Penutup	Memfasilitasi mahasiswa untuk berdiskusi setiap materi yang dibahas dalam kegiatan	8
	Memfasilitasi mahasiswa untuk memberikan kesimpulan kegiatan	9
	Memberikan penguatan terkait materi yang dipelajari di setiap pertemuan	10
	Memberikan lembar penguatan untuk penguatan refleksi materi	11
	Merencanakan kegiatan di pertemuan selanjutnya	12
	Menutup dengan doa dan salam	13

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan modul pelatihan *learning agility* meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengolah hasil penilaian dan pengamatan para ahli terhadap aspek materi, media, dan layanan pelatihan *learning agility*. Penilaian diberikan menggunakan skala empat tingkat, yaitu skor 1 hingga 4, untuk menunjukkan tingkat kelayakan setiap aspek yang dinilai (Li & Chalermvongsavej, 2025.) Hasil analisis kuantitatif ini digunakan untuk menghitung tingkat validitas modul berdasarkan penilaian ahli, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menelaah saran, masukan, dan rekomendasi ahli sebagai dasar penyempurnaan modul pelatihan *learning agility* agar lebih tepat sasaran dan layak digunakan (Huang & Kou, 2025b). Bisa dilihat pada tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6. Skala Penilaian**

Alternatif Jawaban (Skala)	Skor	Kriteria
1	1	Kurang Baik
2	2	Cukup Baik
3	3	Baik
4	4	Sangat Baik

Langkah selanjutnya adalah menghitung hasil akhir rumus yang akan digunakan dalam melakukan penghitungan adalah

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100 \quad (1)$$

Jika skor akhir telah diperoleh kemudian diklasifikasikan menggunakan standar nilai 100 dengan interval 25, yaitu rentang 76–100 termasuk kategori “sangat baik”, 51–75 kategori “baik”, 26–50 kategori “cukup”, dan 0–25 kategori “kurang”. Klasifikasi ini digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat *learning agility* responden

Analisis data kuantitatif diterapkan pada hasil pengisian instrumen skala *learning agility* oleh responden untuk memperoleh gambaran tingkat *learning agility* berdasarkan skor yang diperoleh. Sementara itu, analisis data kualitatif dilakukan melalui observasi, saran, dan penilaian para ahli pada tahap validasi instrumen. Hasil analisis data kualitatif tersebut dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan instrumen yang dikembangkan agar sesuai dengan tujuan pengukuran.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan melalui kegiatan observasi dan asesmen kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi awal *learning agility* mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan sebelum tahap pengembangan menggunakan model 4D dilaksanakan. Data penelitian diperoleh dari 388 mahasiswa sebagai responden melalui penyebaran instrumen *learning agility*. Hasil studi awal menunjukkan bahwa tingkat *learning agility* mahasiswa secara umum berada pada kategori sedang, meskipun terdapat variasi capaian pada masing-masing aspeknya. Pada aspek mental *agility*, mahasiswa masih menghadapi kendala terutama dalam kemampuan berpikir kritis, merefleksikan pengalaman belajar, serta mengaplikasikan pengalaman sebelumnya dalam situasi baru. Aspek *change agility* juga menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa belum sepenuhnya siap merespons perubahan tuntutan akademik yang dinamis. Sementara itu, aspek *people agility* dan *results agility* belum berkembang secara optimal, yang tercermin dari keterbatasan dalam beradaptasi dengan keberagaman individu serta menjaga konsistensi kinerja dalam situasi yang menantang.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Muchsini (2024) yang menyatakan bahwa *learning agility* berpengaruh signifikan terhadap kesiapan kerja, di mana keempat aspeknya secara simultan berkontribusi terhadap kesiapan individu menghadapi tuntutan profesional. Hasil serupa juga terdapat pada kajian Masita Putri et al. (2026), yang menemukan bahwa mahasiswa dengan tingkat *learning agility* tinggi menunjukkan adaptabilitas dan resiliensi akademik yang lebih baik dibandingkan mahasiswa dengan tingkat *learning agility* rendah. Dalam konteks internasional, Tang dan Zhang (2024) menegaskan bahwa *learning agility* merupakan prediktor penting kemampuan adaptif dalam sistem pembelajaran berbasis perubahan, khususnya pada aspek mental *agility* dan *change agility* (Huang & Kou, 2025c; Putri dkk., 2026; Rahmawati & Muchsini, 2024).

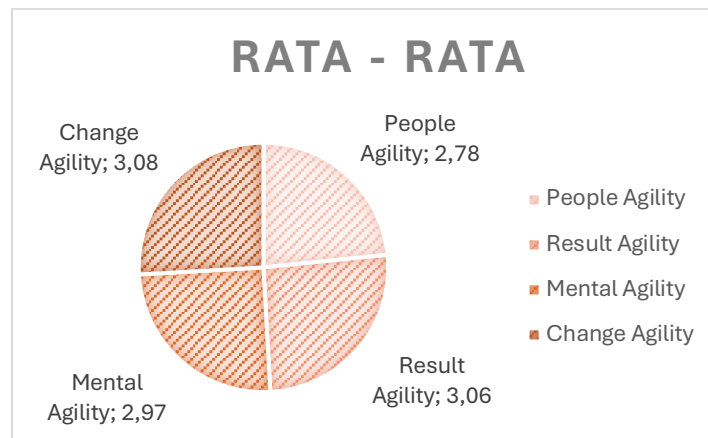
Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang membedakannya dari studi sebelumnya. Jika penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengujian hubungan antar variabel, penelitian ini mengembangkan modul pelatihan berbasis psikoedukasi melalui model 4D sebagai bentuk intervensi sistematis untuk meningkatkan *learning agility* mahasiswa. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya bersifat empiris, tetapi juga aplikatif dalam bentuk produk pengembangan.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat relevansi empat dimensi *learning agility* sebagai konstruk yang komprehensif dalam menjelaskan kesiapan adaptif mahasiswa terhadap perubahan akademik dan sosial. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi layanan bimbingan dan konseling di perguruan tinggi, khususnya dalam pengembangan program preventif dan penguatan kapasitas mahasiswa agar lebih adaptif, reflektif, dan resilien dalam menghadapi dinamika akademik serta transisi menuju dunia kerja. Mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan secara umum berada pada kategori sedang, meskipun terdapat perbedaan capaian pada masing-masing dimensinya. Pada dimensi mental *agility*, mahasiswa masih menghadapi kendala terutama dalam kemampuan berpikir kritis, melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar, serta mengaplikasikan pengalaman sebelumnya dalam situasi yang berbeda. Dimensi *change agility* juga menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa belum sepenuhnya siap merespons perubahan tuntutan akademik yang dinamis. Sementara itu, dimensi *people agility* dan *results agility* belum berkembang secara maksimal, yang tercermin dari keterbatasan

dalam beradaptasi dengan keberagaman individu serta menjaga konsistensi kinerja ketika menghadapi situasi yang kompleks.

### 3.1. Define

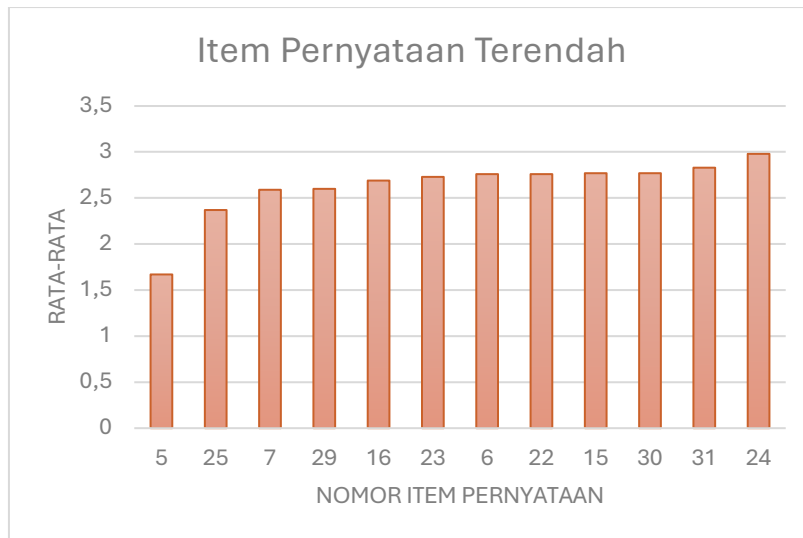
Tahap *define* dalam pengembangan modul pelatihan *learning agility* menggunakan model 4D diawali dengan studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal serta kebutuhan pengembangan *learning agility* mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan. Studi pendahuluan ini dilakukan melalui penyebaran instrumen *learning agility* kepada 388 mahasiswa yang berasal dari berbagai program studi dan angkatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara umum tingkat *learning agility* mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan berada pada kategori sedang, dengan variasi capaian pada aspek *people agility*, *result agility*, *mental agility*, dan *change agility*. Rata-rata capaian *learning agility* pada masing-masing aspek disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rata-Rata Aspek Learning Agility

Meskipun berada pada kategori sedang, hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan *learning agility* mahasiswa belum optimal dan merata pada seluruh aspek. Pada aspek *mental agility*, mahasiswa masih mengalami keterbatasan dalam berpikir kritis, melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar, serta menghadapi situasi akademik yang kompleks. Pada aspek *people agility*, mahasiswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengenali potensi diri, beradaptasi dengan perbedaan karakter, bekerja secara kolaboratif, serta menerima umpan balik secara terbuka. Selain itu, pada aspek *change agility*, mahasiswa menunjukkan ketidaknyamanan dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran dan tuntutan akademik baru. Sementara itu, pada aspek *results agility*, mahasiswa masih menghadapi tantangan dalam mempertahankan kinerja dan pencapaian hasil ketika berada pada situasi yang baru atau belum familiar. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa pengembangan *learning agility* di pendidikan tinggi memerlukan pengalaman belajar yang reflektif, kolaboratif, serta pendekatan pembelajaran yang adaptif (Bergaoui & Ghannouchi, 2023; Černá et al., 2025; Sakulviriyakitkul et al., 2020).

Selain analisis capaian aspek, pada tahap *define* juga dilakukan analisis per butir terhadap skala *learning agility* yang mengacu pada aspek *learning agility* menurut Lombardo (2004) dengan total 32 item pernyataan. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa tingkat *learning agility* pada beberapa aspek masih berada pada kategori sedang hingga rendah. Analisis item mengungkapkan adanya indikator-indikator dengan skor terendah yang merefleksikan kelemahan spesifik pada aspek-aspek tertentu dari *learning agility*. Hasil analisis item pernyataan terendah disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Analisis Item Pernyataan Terendah

Hasil analisis per butir menunjukkan bahwa dari keempat aspek *learning agility* terdapat 12 item yang memiliki skor rata-rata di bawah 3, yang tersebar pada aspek *people agility*, *mental agility*, *change agility*, dan *results agility*. Pada aspek *people agility*, item nomor 5, 25, dan 29 menunjukkan nilai rata-rata terendah, dengan skor paling rendah terdapat pada item nomor 5. Sementara itu, aspek *mental agility* merupakan aspek dengan jumlah item berkategori rendah paling banyak, diikuti oleh aspek *change agility* dan *results agility*. Jika dikaitkan dengan prinsip interpretasi skor pada skala psikologis, Azwar (2018) menjelaskan bahwa penafsiran skor dilakukan dengan melihat posisi skor terhadap titik tengah skala, yang diperoleh dari rata-rata skor minimum dan maksimum. Pada instrumen ini digunakan skala Likert 1–4 sehingga titik tengah skala berada pada skor 2,50. Skor rata-rata item yang berada di bawah atau mendekati titik tengah skala mencerminkan bahwa atribut psikologis yang diukur belum berkembang secara optimal dan dapat digunakan untuk mengidentifikasi area kelemahan yang memerlukan penguatan melalui intervensi (Azwar, 2018). Oleh karena itu, meskipun secara umum rata-rata *learning agility* mahasiswa berada di atas titik tengah skala, keberadaan sejumlah item dengan skor rendah menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam menjalin interaksi sosial, berpikir secara fleksibel, beradaptasi terhadap perubahan, serta mencapai kinerja optimal dalam situasi baru masih memerlukan pengembangan. Sejalan dengan pendekatan analisis instrumen psikologis yang menekankan pemanfaatan hasil analisis per butir untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan konstruk (Prawita & Heryadi, 2023), temuan ini memberikan dasar empiris yang kuat bahwa pengembangan modul pelatihan *learning agility* perlu dirancang secara lebih terstruktur dan tepat sasaran untuk menjawab kebutuhan mahasiswa.

### 3.2. Design

Tahap selanjutnya dalam pengembangan modul pelatihan untuk meningkatkan *learning agility* pada mahasiswa dengan model 4D adalah tahap *design* (perancangan). Fokus utama pada tahap ini adalah merancang modul pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Perancangan modul diarahkan untuk mengatasi keterbatasan pada aspek *mental agility*, *people agility*, *change agility*, dan *results agility* yang ditemukan dalam studi pendahuluan, melalui pendekatan pembelajaran yang adaptif, reflektif, dan kolaboratif.

Perancangan modul diawali dengan penyusunan desain sampul yang menarik dan representatif terhadap tujuan serta substansi pengembangan modul. Desain visual modul disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa sebagai pembelajar dewasa, baik dari pemilihan warna, ilustrasi, maupun tipografi. Sampul modul tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti pelatihan *learning agility*.

Selanjutnya, perancangan isi modul dilakukan dengan menyusun materi pelatihan secara sistematis, terstruktur, dan mudah dipahami, menggunakan bahasa akademik yang komunikatif dan kontekstual dengan pengalaman belajar mahasiswa serta kesiapan mereka dalam menghadapi tuntutan dunia kerja. Materi modul disusun berdasarkan empat aspek *learning agility* menurut Lombardo dan Eichinger (2000), yaitu *people agility*, *mental agility*, *change agility*, dan *results agility*. Keempat aspek tersebut diintegrasikan ke dalam aktivitas reflektif, diskusi kelompok, studi kasus, dan latihan berbasis pengalaman yang mendorong mahasiswa untuk belajar dari pengalaman serta menerapkannya dalam situasi baru dan menantang.

Pada tahap *design* ini juga disusun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) sebagai panduan bagi fasilitator atau konselor dalam mengimplementasikan modul pelatihan *learning agility* melalui layanan psikoedukasi kelompok. RPL dirancang secara sistematis agar pelaksanaan layanan berjalan terarah, efektif, dan selaras dengan tujuan pengembangan *learning agility* mahasiswa. Setiap kegiatan dalam RPL diarahkan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir fleksibel, beradaptasi terhadap perubahan, bekerja sama dengan individu yang beragam, serta mempertahankan kinerja optimal dalam situasi yang dinamis dan penuh tantangan (Wolor et al., 2025).

RPL pelatihan *learning agility* dirancang terintegrasi dalam beberapa pertemuan yang disusun secara bertahap dan berkesinambungan sesuai dengan struktur modul yang dikembangkan. Setiap pertemuan memuat tujuan layanan, materi inti, metode dan teknik psikoedukasi kelompok, serta aktivitas yang secara spesifik difokuskan pada pengembangan aspek *learning agility* tertentu. Rangkaian pertemuan ini dirancang untuk membantu mahasiswa memahami konsep *learning agility*, melatih kemampuan refleksi diri, meningkatkan kesiapan menghadapi perubahan, serta menerapkan strategi adaptif dalam konteks akademik dan pengembangan karier (Porkodi et al., 2025).

Selain itu, modul pelatihan ini dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif mahasiswa dalam setiap sesi pelatihan. LKPD memuat aktivitas yang mendorong mahasiswa untuk mengidentifikasi pengalaman belajar, menganalisis tantangan yang dihadapi, merumuskan strategi adaptif, serta mengevaluasi konsekuensi dari keputusan yang diambil. Melalui penggunaan LKPD, mahasiswa tidak hanya memahami konsep *learning agility* secara teoritis, tetapi juga menginternalisasikannya melalui proses refleksi dan praktik langsung.

Dengan demikian, tahap *design* menghasilkan rancangan modul pelatihan dan RPL yang tidak hanya berfungsi sebagai panduan teknis pelaksanaan pelatihan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pengembangan *learning agility* mahasiswa secara komprehensif dan berkelanjutan. Rincian desain materi dan isi modul disajikan pada Tabel 7 dan Tabel 8.

**Tabel 7. Desain Materi Modul Pelatihan untuk Mengembangkan Learning Agility pada Mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan**

Pertemuan	Materi	Submateri	Bahan
Pertemuan 1	Unlock Your Potential : Kenali Dirimu, Siapkan Masa Depanmu	Definisi Potensi Diri Faktor yang menghambat pengenalan potensi diri Ciri-ciri dan Gaya Potensi Diri Strategi menggali dan mengembangkan potensi diri	RPL Lampiran Materi Lampiran Media Lembar Kerja Peserta Didik Lembar Evaluasi Proses Lembar Evaluasi Hasil
Pertemuan 2	Yuk Lawan Panik : Stay Cool Under Pressure!	Pengertian dan sumber tekanan dalam Kehidupan Sehari-hari Faktor penyebab rendahnya kesiapan menghadapi tekanan. Dampak Tekanan yang Tidak Terkelola Strategi Mengelola Tekanan secara Sehat	RPL Lampiran Materi Lampiran Media Lembar Kerja Peserta Didik Lembar Evaluasi Proses Lembar Evaluasi Hasil
Pertemuan 3	Kendalikan Emosimu: Master Your Emotion!	Pengertian Emosi dan Regulasi Emosi Jenis-jenis Emosi dan Respons Emosional Faktor yang Mempengaruhi Regulasi Emosi Ciri-ciri Kesulitan Mengelola Emosi Dampak Emosi yang Tidak Terkelola Strategi Regulasi Emosi yang Adaptif	RPL Lampiran Materi Lampiran Media Lembar Kerja Peserta Didik Lembar Evaluasi Proses Lembar Evaluasi Hasil
Pertemuan 4	Saatnya Upgrade Mindset: Biar Nggak Mentok di Tempat!	Definisi konsep Fixed Mindset dan Growth Mindset Faktor Penyebab Fixed Mindset. Dampak Fixed Mindset terhadap Penerimaan Perubahan Strategi menumbuhkan growth mindset pada mahasiswa.	RPL Lampiran Materi Lampiran Media Lembar Kerja Peserta Didik Lembar Evaluasi Proses Lembar Evaluasi Hasil

**Tabel 8. Isi Modul Pelatihan untuk Mengembangkan Learning Agility**

No.	Item
1	Kata Pengantar
2	Daftar Isi
3	Rasional
4	Kegunaan
5	Sasaran
6	Peran Dosen/Konselor dan Mahasiswa
7	Studi Akademis Tentang Learning Agility
8	Cara Meningkatkan Learning Agility
9	Layanan Psikoedukasi Kelompok
10	Asesmen Kebutuhan
11	Tabel Pengembangan Konten Layanan
12	Pertemuan 1
13	Pertemuan 2
14	Pertemuan 3
15	Pertemuan 4
16	Kesimpulan
17	Saran
18	Daftar Pustaka
29	Tentang Penulis

### 3.3. Develop

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap *develop* (pengembangan), yang difokuskan pada proses pembuatan dan validasi modul pelatihan *learning agility* bagi mahasiswa. Pada tahap ini, modul disusun dan dicetak sesuai dengan rancangan desain yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan modul selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan validasi untuk memastikan kualitas, kelayakan, dan efektivitas modul sebelum diimplementasikan dalam layanan pelatihan. Validasi modul dilakukan melalui tiga aspek utama, yaitu uji materi, uji media, dan uji layanan, yang masing-masing dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan ahli layanan bimbingan dan konseling. Penilaian oleh para ahli ini bertujuan untuk memastikan bahwa isi materi sesuai dengan tujuan pengembangan *learning agility*, tampilan modul mendukung keterbacaan dan daya tarik pengguna, serta prosedur layanan yang dirancang dapat dilaksanakan secara efektif. Berikut hasil uji materi oleh ahli dapat dilihat pada tabel 9.

**Tabel 9. Hasil Uji Materi oleh Ahli**

No	Aspek	Penilaian Ahli			V	Ket	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
1	Materi dapat dipertanggung jawabkan	4	3	3	0,77	Valid	Sedang
2	Kejelasan materi	4	3	3	0,77	Valid	Sedang
3	Materi bersifat actual	4	3	3	0,77	Valid	Sedang
4	Materi memberi kontribusi di masa yang akan datang	3	4	4	0,88	Valid	Tinggi
5	Materi sesuai dengan kebutuhan mahasiswa	3	4	4	0,88	Valid	Tinggi
6	Materi sesuai dengan perkembangan mahasiswa	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
7	Materi penting untuk dipelajari	4	3	4	0,88	Valid	Tinggi
8	Secara akademis materi bermanfaat untuk mengembangkan learning agility pada mahasiswa	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
<b>Rata-rata Indeks Aiken V</b>					0,87	Valid	Tinggi

Hasil uji materi pada Tabel 9 menunjukkan bahwa rata-rata indeks Aiken's V sebesar 0,87 berada pada kategori valid dengan tingkat tinggi, yang menandakan bahwa secara umum materi dalam modul pelatihan *learning agility* telah memenuhi kriteria kelayakan isi dan relevan dengan tujuan pengembangan *learning agility* mahasiswa. Sebagian besar aspek memperoleh nilai validitas tinggi, terutama pada kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan mahasiswa, kontribusi materi bagi pengembangan di masa depan, serta manfaat akademis materi dalam mengembangkan aspek *people agility*, *results agility*, *mental agility*, dan *change agility*. Namun demikian, beberapa aspek seperti ketertanggungjawaban, kejelasan, dan aktualitas materi berada pada kategori valid tingkat sedang, sehingga masih memerlukan penyempurnaan terbatas. Para ahli merekomendasikan perbaikan pada konsistensi penulisan referensi, ketepatan kutipan, serta penyederhanaan redaksi materi agar lebih komunikatif dan mudah dipahami. Secara keseluruhan, modul pelatihan *learning agility* dinyatakan layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

**Tabel 10. Hasil Uji Media oleh Ahli**

No	Aspek	Penilaian Ahli			V	Ket	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
1	Kejelasan urutan menu dan materi	4	3	3	0,88	Valid	Tinggi
2	Kesesuaian daftar isi dan layout halaman	4	3	3	0,88	Valid	Tinggi
3	Akturasi penempatan teks, gambar, dan grafik	4	3	3	0,88	Valid	Tinggi
4	Tata letak judul, sub judul, dan keterangan	3	4	4	1,00	Valid	Tinggi
5	Proporsi penulisan jarak antar bagian	3	4	4	1,00	Valid	Tinggi
6	Kesesuaian pengguna warna teks dan jenis huruf pada buku panduan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
<b>Rata-rata Indeks Aiken V</b>					0,93	Valid	Tinggi

Hasil uji media pada Tabel 10 menunjukkan bahwa rata-rata indeks Aiken's V sebesar 0,93 berada pada kategori valid dengan tingkat tinggi, yang mengindikasikan bahwa tampilan dan desain modul pelatihan *learning agility* telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran. Aspek kejelasan urutan menu dan materi, proporsi jarak antar bagian, serta kesesuaian penggunaan warna teks dan jenis huruf memperoleh kategori valid tingkat tinggi, menunjukkan bahwa modul disusun secara sistematis, mudah dibaca, dan nyaman digunakan. Sementara itu, aspek kesesuaian daftar isi dan *layout* halaman, akurasi penempatan teks, gambar, dan grafik, serta tata letak judul dan sub judul berada pada kategori valid tingkat sedang, sehingga masih memerlukan penyempurnaan visual. Para ahli media memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain peningkatan kontras warna teks pada media pendukung seperti PowerPoint, pencantuman tautan di bawah *barcode* untuk memudahkan akses melalui laptop atau komputer, penyediaan file materi dalam format PPT dan PDF, pengecekan kembali penomoran lampiran, serta penambahan *layout* dan ilustrasi visual agar tampilan modul lebih menarik. Secara keseluruhan, modul dinyatakan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran ahli media.

**Tabel 11. Hasil Uji Layanan oleh Ahli**

No	Aspek	Penilaian Ahli			V	Ket	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3			
1	Ketepatan komponen layanan	4	3	3	0,77	Valid	Sedang
2	Ketepatan bidang layanan	4	3	3	0,77	Valid	Sedang
3	Kesesuaian topik layanan dengan tema	4	3	3	0,77	Valid	Sedang
4	Ketepatan fungsi layanan	3	4	4	0,88	Valid	Tinggi
5	Kesesuaian tujuan umum dengan topik layanan	3	4	4	0,88	Valid	Tinggi
6	Ketepatan sumber dengan isi materi layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
7	Ketepatan sasaran layanan	4	3	4	0,88	Valid	Tinggi
8	Kesesuaian media/alat layanan	4	4	4	1,00	Valid	Tinggi
<b>Rata-rata Indeks Aiken V</b>					0,87	Valid	Tinggi

Hasil uji layanan oleh ahli pada Tabel 11 menunjukkan bahwa rata-rata indeks Aiken's V sebesar 0,87 berada pada kategori valid dengan tingkat tinggi, yang mengindikasikan bahwa rancangan layanan dalam modul telah sesuai dengan tujuan, fungsi, dan sasaran pengembangan kemampuan peserta didik. Aspek ketepatan fungsi layanan, kesesuaian tujuan umum dengan topik layanan, ketepatan sumber dengan isi materi, serta ketepatan sasaran layanan memperoleh kategori valid tingkat tinggi, menandakan bahwa layanan dirancang secara relevan dan tepat guna. Sementara itu, aspek ketepatan komponen layanan, ketepatan bidang layanan, kesesuaian topik layanan dengan tema, serta kesesuaian media atau alat layanan berada pada kategori valid tingkat sedang, sehingga masih memerlukan penyempurnaan. Para ahli memberikan rekomendasi perbaikan, antara lain penyediaan alternatif LKPD dalam bentuk cetak selain QR Code agar dapat diakses oleh seluruh peserta didik, serta penyederhanaan uraian kegiatan dan instruksi layanan agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi tersebut, modul dinyatakan layak digunakan dengan revisi dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi untuk menguji efektivitasnya secara empiris.

Berdasarkan hasil uji layanan oleh ahli yang menunjukkan nilai rata-rata Aiken's V sebesar 0,85 dengan kategori valid tingkat tinggi, modul pelatihan *learning agility* dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung dalam pengembangan kemampuan *learning agility* mahasiswa. Modul ini dinilai telah memiliki ketepatan fungsi layanan, kesesuaian tujuan dengan topik layanan, serta ketepatan sasaran dan sumber materi yang mendukung pengembangan aspek *people agility*, mental *agility*, *change agility*, dan *results agility* secara komprehensif. Keberadaan modul ini diharapkan dapat membantu dosen atau konselor dalam merancang dan melaksanakan layanan psikoedukasi atau pelatihan secara lebih terarah, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mahasiswa. Selain itu, modul yang dikembangkan juga berpotensi meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui aktivitas layanan yang lebih variatif dan reflektif, sehingga proses pembelajaran tidak bersifat monoton.

### 3.4. Disseminate

Tahap *disseminate* merupakan tahap akhir dari pengembangan model 4D ini, untuk sebuah modul pelatihan untuk mengembangkan *learning agility* pada mahasiswa. Pada tahap ini modul pelatihan akan mengajukan pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Kementerian Hukum dan HAM RI. Pendaftaran ini untuk memperoleh perlindungan hak cipta sebagai bentuk karya ilmiah serta pencegahan plagiasi. Selanjutnya, modul disosialisasikan secara terbatas dalam lingkungan akademik kepada dosen dan praktisi bimbingan dan konseling sebagai calon pengguna, guna memperoleh pengakuan kelayakan awal terhadap produk yang dikembangkan. Pada tahap *disseminate* ini, modul belum diimplementasikan kepada mahasiswa, sehingga penyebarluasan difokuskan pada konfirmasi kelayakan produk sebagai hasil penelitian dan pengembangan yang siap untuk diuji pada tahap implementasi dan pengujian efektivitas pada penelitian selanjutnya.

## 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa modul pelatihan *learning agility* bagi mahasiswa yang dikembangkan melalui model 4-D telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pelatihan. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli layanan menunjukkan bahwa modul berada pada kategori valid dengan tingkat kevalidan tinggi, baik dari aspek kesesuaian materi dengan tujuan pengembangan *learning agility*, kualitas tampilan dan keterbacaan modul, maupun ketepatan prosedur layanan yang dirancang. Meskipun demikian, beberapa aspek masih memerlukan penyempurnaan sesuai dengan saran dan rekomendasi para ahli, terutama terkait kejelasan penyajian materi, penguatan tampilan visual, dan penyederhanaan instruksi layanan. Dengan demikian, modul pelatihan *learning agility* ini dinyatakan layak digunakan secara konseptual dan siap untuk dilanjutkan pada tahap uji coba dan pengujian efektivitas pada penelitian selanjutnya.

## Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

## Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

## Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

## Ketersediaan Data

Data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

## Pernyataan Penggunaan AI

Penulis menyatakan tidak menggunakan *AI* atau alat berbantuan *AI* dalam penyusunan naskah ini.

## Daftar Rujukan

- Ali, A. M., Mat, A., Kori, N. L., Salleh, M. Z. M., Bahry, N. S., & Yunus, N. S. N. M. (2024). Effective learning environment towards learning agility: Student's attitude as mediator. *Journal of Emerging Economies and Islamic Research*, 12(2), 36–78. <https://doi.org/10.24191/jeeir.v12i2.3678>
- Alkan, M. F., & Sevim, Ö. M. (2022). The development and psychometric properties of the learning agility scale for pre-service teachers. *Teacher Development*, 26(4), 456–472. <https://doi.org/10.1080/13664530.2022.2101234>
- Ariska, F., Candra, I., & Syahrina, I. A. (2025). The relationship between learning agility and innovative work behavior in teachers at Senior High School X. *Psyche 165 Journal*, 18(2), 186–191. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i2.572>
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar, S. (2018). *Penyusunan skala psikologi* (Edisi ke-2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bergaoui, N., & Ghannouchi, S. A. (2023). Learning agility and adaptive performance in higher education. *Journal of Education and Learning*.
- Cerna, M., Borkovcová, A., & Cheung, S. (2025). From heuristic approach to agile mindset. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.18785/jetde.1801.01>
- Chancel, R., Miot, S., Dellapiazza, F., & Baghdadli, A. (2022). Group-based educational interventions in adolescents and young adults with ASD without ID: A systematic review focusing on the transition to adulthood. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 31(7), 1–21.

- Deering, C. (2024). Maximizing the effectiveness of psychoeducational groups. *Journal of Counselor Practice*, 14(2). <https://doi.org/10.22229/aws6739303>
- DeRue, D. S., Ashford, S. J., & Myers, C. G. (2012). Learning agility: In search of conceptual clarity and theoretical grounding. *Industrial and Organizational Psychology*, 5(3), 258–279.
- Gil, Y.-I., Boo-Gil, S., & Oh, J.-H. (2024). Development of a multi-modal agility ladder system for sports training. *Nanotechnology Perceptions*.
- Gravett, L. S., & Caldwell, S. A. (2016). *Learning agility*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Hidayat, Z., Yatminiwati, M., & Ermawati, E. (2025). The role of learning agility in performance improvement. *International Journal of Accounting and Management Research*, 6(1), 23–29. <https://doi.org/10.30741/ijamr.v6i1.1541>
- Huang, H., & Kou, H. (2025). Learning agility, self-efficacy, and resilience as pathways to mental health in higher education: Insights from a mixed-methods study. *Frontiers in Psychology*, 16, Article 1528066. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1528066>
- Khuat, H. T., Le Thi, H. H., & Le Thai, H. (2024). A literature review on learning agility and proposals in the educational innovation context in Vietnam. *VNU Journal of Science: Education Research*, 40(2).
- Komaini, A., Hermanzoni, Handayani, S. G., Rifki, M. S., Kiram, Y., & Ayubi, N. (2022). Design of children's motor training tools using sensor-based agility components in physical education learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(5), 207–215. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i05.29731>
- Lee, J., & Song, J. H. (2021). Developing a measurement of employee learning agility. *European Journal of Training and Development*, 45(4), 345–362. <https://doi.org/10.1108/EJTD-06-2020-0078>
- Li, R., & Chalermvongsavej, W. (2025). Factors influencing learning agility: Undergraduate university students in Fuzhou. *Acta Psychologica*, 259, 105335. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105335>
- Lombardo, M. M., Eichinger, R. W., & Capretta, C. C. (2011). *FYI for learning agility*. Minneapolis, MN: Korn Ferry Institute.
- Masita Putri, A., Suryani, D., & Rahman, F. (2026). Learning agility sebagai prediktor kesiapan kerja: Studi empiris mahasiswa manajemen Unwahas. *IKRAITH-Ekonomika*, 9(2), 45–58. <https://doi.org/10.37817/ikraith-ekonomika.v9i2.5546>
- Megawaty, M., Reviane, I. T. A., Rosanti, N., Bahar, B., & Kausar, A. (2025). Adapting learning agility tools to enhance organisational agility among female workers in South Sulawesi. *SA Journal of Human Resource Management*. <https://doi.org/10.4102/sajhrm.v23i0.1234>
- Milani, R., Sommovigo, V., Ghirotto, L., & Setti, I. (2024). Individual differences in learning agility at work: A mixed methods study to develop and validate a new scale. *Human Resource Development Quarterly*. <https://doi.org/10.1002/hrdq.21567>
- Nazarova, O. B., Pulekha, I. R., Maslennikova, O., & Osipov, Y. V. (2020). Rationale for choosing the model and tool for developing an e-learning course. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Omidvarkarjan, D., Hofelich, M., Conrad, J., Klahn, C., & Meboldt, M. (2023). Teaching agile hardware development with an open-source engineering simulator: An evaluation with industry participants. *Computer Applications in Engineering Education*, 31(4), 946–962. <https://doi.org/10.1002/cae.22616>
- Prawita, E., & Heryadi, A. (2023). Penyusunan skala learning agility dengan Aiken's V dan uji reliabilitas. *PSIMPIONI*, 3(2), 1–12.
- Prayitno. (2017). *Konseling profesional yang berhasil: Layanan dan kegiatan pendukung*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmawati, L., & Muchsini, B. (2024). Pengaruh learning agility terhadap kesiapan kerja siswa jurusan akuntansi di SMK Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 22(2), 123–134. <https://doi.org/10.21831/jpai.v22i2.76703>
- Retnawati, H. (2020). *Validitas reliabilitas & karakteristik butir*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Sakulviriyakitkul, P., Sintanakul, K., & Srisomphan, J. (2020). The design of a learning process for promoting teamwork using project-based learning and the concept of agile software development. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(3), 207. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i03.10480>
- Smith, B. A., & Watkins, K. E. (2024). Measuring learning agility: A review and critique of learning agility measures. *Personnel Review*, 53(3), 704–720. <https://doi.org/10.1108/PR-10-2023-0886>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tang, W. K.-W., & Zhang, A. (2024). Meeting the needs of metropolitan learners: Implementing agile-blended learning in higher education. *SN Computer Science*. <https://doi.org/10.1007/s42979-024-01567-8>
- Tang, Y., & Zhang, H. (2025). Learning agility, self-efficacy, and resilience as pathways to mental health in higher education. *Frontiers in Psychology*, 16, Article 1528066. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1528066>
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Bloomington, IN: Indiana University.
- Tohirin. (2014). *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Villarrubia, C., Vara, J. M., Granada, D., Gómez-Macías, C., & Pérez-Blanco, F. J. (2024). DesignScrum—An agility educational resource powered by creativity. *Software: Practice and Experience*, 54(6), 985–1009. <https://doi.org/10.1002/spe.3308>

Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wolor, C. W., Suhud, U., Nurkhin, A., Hoo, W. C., & Rababah, M. A. (2025). Unleashing the potential of learning agility: A catalyst for innovative work behavior and employee performance. *Public Health of Indonesia, 11(2)*, 169-180. <https://doi.org/10.36685/phi.v11i2.992>

Zainudin, A. W., & Kutty, F. M. (2025). Learning agility level among diploma students. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 15(1)*, 1384-1401.