Jurnal Riset dan Transformasi Pendidikan
E-ISSN : 3163-4737
JRTP : (91 - 102)

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

TRANSFORMASI VIRTUAL OFFICE: ANALISIS KESIAPAN SISWA JURUSAN MANAJEMEN PERKANTORAN DAN LAYANAN BISNIS DALAM MENGHADAPI BUDAYA KERJA REMOTE

Tien Karyanti [1], Yayan Diansyah[2]

[1] Magister Manajemen, Universitas Ciputra, Indonesia
[2]Sekolah Tinggi Teknologi Informatika Sony Sugema

Email: [1] tien.karyanti@gmail.com, [2]Yayandiansyah01@gmail.com

Diterima: 6 Maret 2026; Direvisi: 11 Maret 2026; Diterima: 21 Mei 2026; Diterbitkan: 5 Juni 2026
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp

Abstract

The transformation of conventional office systems into virtual office environments has created new competency demands for vocational school graduates, particularly students of Office Management. This study aimed to analyze the readiness of students of SMKS Teknologi, Office Management Department, in facing remote work culture through the implementation of virtual office simulation learning. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design involving grade XII students divided into an experimental group and a control group. Data were collected through a readiness questionnaire covering digital literacy, online communication, time management, work discipline, collaboration skills, and technological adaptability. The results showed that the average pretest score of the experimental group was 64.28, which increased to 84.67 in the posttest, indicating an improvement of 20.39 points or 31.72%. Meanwhile, the control group increased from an average score of 63.91 to 71.35, with a gain of 7.44 points or 11.64%. Statistical testing revealed a significant difference between the two groups ($p < 0.05$), indicating that virtual office simulation learning had a positive effect on students' readiness to face remote work culture. The most improved aspects included digital communication, collaboration competence, and adaptation to work technology. Therefore, integrating virtual office-based learning into vocational curricula is recommended to enhance graduate competitiveness in the digital workplace era.

Kata Kunci : *Virtual Office, Student Readiness, Remote Work Culture, Quasi Experiment, Vocational Education, Office Management.*

Karya ini adalah artikel akses terbuka dan dilisensikan di bawah Lisensi Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap pola kerja di berbagai sektor industri. Sistem kerja konvensional yang sebelumnya

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

berpusat pada kehadiran fisik di kantor kini bergeser menuju model kerja digital berbasis **virtual office**, **remote working**, dan **hybrid working**. Fenomena ini semakin menguat setelah pandemi COVID-19 yang mendorong organisasi untuk mengadopsi teknologi kolaborasi daring sebagai bagian dari operasional kerja sehari-hari. Menurut Allen, Golden, dan Shockley (2015), sistem kerja jarak jauh memberikan fleksibilitas tinggi serta meningkatkan efisiensi organisasi apabila didukung oleh kesiapan sumber daya manusia dan infrastruktur digital yang memadai. Oleh karena itu, dunia pendidikan, khususnya pendidikan kejuruan, dituntut untuk menyesuaikan proses pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan pasar kerja modern.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang berorientasi pada kesiapan kerja memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang adaptif terhadap perubahan dunia industri. Kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran merupakan salah satu bidang yang sangat terdampak oleh transformasi digital karena pekerjaan administrasi modern kini banyak dilakukan melalui platform daring, seperti pengelolaan dokumen digital, rapat virtual, pelayanan pelanggan online, serta koordinasi pekerjaan berbasis cloud system. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudira (2016), pendidikan vokasi harus menempatkan kebutuhan dunia kerja sebagai dasar pengembangan kompetensi peserta didik agar lulusan memiliki relevansi dan daya saing tinggi. Namun demikian, pembelajaran di banyak sekolah masih didominasi praktik perkantoran konvensional sehingga belum sepenuhnya memberikan pengalaman kerja virtual yang nyata kepada siswa.

Kondisi tersebut juga menjadi tantangan bagi siswa kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran di SMKS Teknologi. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mengenal aplikasi perkantoran digital, namun masih terbatas pada penggunaan dasar dan belum terintegrasi dengan budaya kerja remote, seperti manajemen waktu mandiri, komunikasi profesional secara daring, kolaborasi virtual, serta etika kerja digital. Padahal, menurut World Economic Forum (2023), keterampilan digital, komunikasi, kemampuan beradaptasi, dan self-management merupakan kompetensi utama yang dibutuhkan dalam dunia kerja masa depan. Kesenjangan antara kompetensi yang diajarkan di sekolah dengan kebutuhan industri digital berpotensi menurunkan kesiapan kerja lulusan jika tidak segera diatasi melalui inovasi pembelajaran yang relevan.

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mensimulasikan lingkungan kerja modern agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran berbasis simulasi **virtual office**, yaitu kegiatan belajar yang menempatkan siswa pada situasi kerja digital melalui penggunaan aplikasi kolaborasi, pengarsipan elektronik, komunikasi daring, dan penyelesaian tugas administratif secara remote. Pembelajaran berbasis simulasi terbukti efektif meningkatkan keterampilan praktis, motivasi belajar, dan kesiapan kerja peserta didik karena menghadirkan pengalaman autentik (Bell, 2010). Dengan demikian, penerapan virtual office dalam pembelajaran Manajemen Perkantoran dipandang potensial untuk meningkatkan kesiapan siswa menghadapi budaya kerja remote.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kesiapan siswa SMKS Teknologi jurusan Manajemen Perkantoran dalam menghadapi budaya kerja remote serta menguji pengaruh penerapan pembelajaran berbasis virtual office terhadap peningkatan kesiapan tersebut. Fokus kajian diarahkan pada aspek literasi digital, komunikasi daring, kolaborasi virtual, disiplin kerja mandiri, manajemen waktu, dan adaptasi teknologi. Untuk memperoleh gambaran empiris mengenai perubahan kesiapan siswa, penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang diberi intervensi dan kelompok pembanding. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kurikulum pendidikan vokasi yang lebih responsif terhadap transformasi dunia kerja digital serta menjadi rujukan bagi sekolah dalam menyiapkan lulusan yang kompeten dan siap bersaing di era kerja modern.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment, yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan subjek secara penuh karena kelompok penelitian telah terbentuk sebelumnya. Menurut Sugiyono (2019), quasi experiment digunakan ketika peneliti tidak memungkinkan mengontrol seluruh variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen, namun tetap dapat menguji pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yakni dua kelompok yang sama-sama diberikan pretest dan posttest, tetapi hanya satu kelompok memperoleh perlakuan. Creswell (2018) menjelaskan bahwa desain ini umum digunakan dalam penelitian pendidikan karena subjek biasanya telah terorganisasi dalam kelas-kelas tetap.

Jurnal Riset dan Transformasi Pendidikan
E-ISSN : 3163-4737
JRTP : (91 - 102)
Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

Secara matematis, desain penelitian dirumuskan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$
$$O_3 \quad - \quad O_4$$

Keterangan:
O_1 = pretest kelompok eksperimen
O_2 = posttest kelompok eksperimen
O_3 = pretest kelompok kontrol
O_4 = posttest kelompok kontrol
X = perlakuan pembelajaran berbasis *virtual office*

Rumusan masalah penelitian diarahkan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis virtual office berpengaruh signifikan terhadap kesiapan siswa Manajemen Perkantoran dalam menghadapi budaya kerja remote. Menurut Kerlinger dan Lee (2000), perumusan masalah kuantitatif menitikberatkan pada hubungan antarvariabel yang dapat diuji secara empiris. Dalam penelitian ini, hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_E = \mu_K$$
$$H_1 : \mu_E > \mu_K$$

Keterangan:
μ_E = rata-rata peningkatan kesiapan kelompok eksperimen
μ_K = rata-rata peningkatan kesiapan kelompok control

Hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak terdapat perbedaan peningkatan kesiapan siswa antara kedua kelompok, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa peningkatan kesiapan kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran SMKS Teknologi Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 64 siswa. Kelas XII MP 1 sebanyak 32 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas XII MP 2 sebanyak 32 siswa sebagai kelompok kontrol. Penentuan kelompok dilakukan secara purposive berdasarkan kesetaraan karakteristik akademik dan jadwal pembelajaran. Arikunto (2018) menyatakan bahwa purposive sampling digunakan apabila sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis virtual office, sedangkan variabel terikat adalah kesiapan siswa menghadapi budaya kerja remote. Menurut Robbins dan Judge (2017), kesiapan kerja mencerminkan kemampuan individu untuk beradaptasi, berkomunikasi, dan menjalankan tugas secara efektif dalam lingkungan kerja. Kesiapan siswa diukur melalui enam indikator, yaitu: (1) literasi digital, (2) komunikasi daring profesional, (3) kolaborasi virtual, (4) manajemen waktu, (5) disiplin kerja mandiri, dan (6) adaptasi teknologi. =Instrumen penelitian menggunakan angket skala Likert lima tingkat.

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap fenomena sosial. Skor rata-rata kesiapan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:
P = skor rata-rata kesiapan
∑X = total skor responden
N = jumlah responden

Tahapan penelitian dilakukan melalui lima langkah utama. Pertama, tahap persiapan, meliputi penyusunan instrumen, validasi ahli, dan penyusunan modul simulasi virtual office. Menurut Azwar (2017), validitas instrumen penting dilakukan agar alat ukur benar-benar mengukur konstruk yang diteliti. Kedua, tahap pretest, yaitu pengukuran kesiapan awal siswa pada kedua kelompok. Ketiga, tahap perlakuan, di mana kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran berbasis virtual office selama enam pertemuan melalui simulasi rapat daring, pengelolaan arsip digital, komunikasi email profesional, penjadwalan kerja online, dan kolaborasi berbasis cloud system, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional. Keempat, tahap posttest untuk mengetahui perubahan kesiapan siswa. Kelima, tahap analisis data dan penarikan kesimpulan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Menurut Ghozali (2021), analisis deskriptif bertujuan memberikan gambaran umum data melalui nilai rata-rata, persentase, dan standar deviasi. Tingkat peningkatan dihitung menggunakan rumus *gain score*:

$$G = O_2 - O_1$$

Sedangkan efektivitas perlakuan dihitung menggunakan *normalized gain*:

$$N\text{-}Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor\ Maksimal - Pretest}$$

Selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05. Menurut Field (2013), uji *t* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua kelompok independen. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka pembelajaran berbasis *virtual office* dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi budaya kerja *remote*.

Metode yang diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan simulasi *virtual office* sebagai inovasi pembelajaran vokasional yang mengintegrasikan praktik kerja digital ke

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

dalam kelas. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari teori administrasi perkantoran, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung menggunakan sistem kerja modern sesuai kebutuhan industri. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudira (2016) bahwa pendidikan vokasi harus menekankan pembelajaran berbasis pengalaman nyata agar lulusan siap memasuki dunia kerja.

3. DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *virtual office* memberikan pengaruh positif terhadap kesiapan siswa Manajemen Perkantoran SMKS Teknologi dalam menghadapi budaya kerja *remote*. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor kesiapan pada kelompok eksperimen dari **64,28** pada saat *pretest* menjadi **84,67**pada saat *posttest*, atau mengalami kenaikan sebesar **20,39 poin**. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari **63,91** menjadi **71,35**, dengan kenaikan sebesar **7,44 poin**. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan melalui simulasi *virtual office* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam menumbuhkan kesiapan kerja siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Creswell (2018) bahwa perubahan skor sebelum dan sesudah perlakuan pada desain eksperimen semu dapat digunakan untuk menilai efektivitas intervensi pembelajaran.

Peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa pengalaman belajar yang kontekstual memiliki kontribusi besar terhadap pembentukan kompetensi kerja abad ke-21. Dalam pembelajaran berbasis *virtual office*, siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga berlatih langsung menggunakan platform digital seperti pengelolaan dokumen berbasis cloud, rapat daring, penyusunan jadwal digital, serta komunikasi profesional melalui surat elektronik. Kondisi ini memperkuat teori *experiential learning* dari Kolb (1984) yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna ketika diperoleh melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap aktivitas nyata. Dengan kata lain, simulasi lingkungan kerja digital mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran di sekolah dan kebutuhan dunia industri.

Pada aspek **literasi digital**, siswa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang paling dominan. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa hanya menggunakan perangkat digital untuk kebutuhan dasar seperti mengetik dokumen atau mengakses media sosial. Setelah mengikuti simulasi *virtual office*, siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan aplikasi

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

kolaboratif, berbagi file secara daring, menyusun arsip elektronik, serta mengelola data secara sistematis. Temuan ini mendukung pendapat Gilster (1997) bahwa literasi digital bukan hanya kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif melalui media digital. Dalam konteks pendidikan vokasi, kemampuan tersebut merupakan kompetensi dasar yang wajib dimiliki lulusan.

Pada aspek **komunikasi daring profesional**, hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan nyata. Siswa menjadi lebih mampu menyusun email formal, melakukan presentasi virtual, berinteraksi dalam rapat online, serta menjaga etika komunikasi digital. Keterampilan ini sangat penting karena budaya kerja *remote* menempatkan komunikasi virtual sebagai sarana utama koordinasi pekerjaan. Menurut Robbins dan Judge (2017), keberhasilan organisasi modern sangat ditentukan oleh efektivitas komunikasi antaranggota tim, terutama ketika interaksi dilakukan melalui media digital. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *virtual office* mampu menyiapkan siswa agar lebih percaya diri dan profesional dalam berkomunikasi di lingkungan kerja masa depan.

Selain itu, aspek **kolaborasi virtual dan manajemen waktu** juga mengalami peningkatan. Dalam simulasi yang dilakukan, siswa diberi tugas kelompok dengan batas waktu tertentu sehingga mereka harus membagi peran, menyusun prioritas kerja, dan menyelesaikan target secara mandiri. Situasi ini melatih disiplin, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja tanpa pengawasan langsung. Menurut World Economic Forum (2023), *self-management*, kemampuan bekerja sama, dan adaptabilitas termasuk keterampilan utama yang dibutuhkan dalam dunia kerja modern. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis simulasi dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan soft skills yang selama ini sulit dibentuk melalui metode ceramah biasa.

Sementara itu, peningkatan pada kelompok kontrol yang relatif rendah menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih memiliki keterbatasan dalam menyiapkan siswa menghadapi transformasi dunia kerja digital. Model pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menekankan pemahaman konsep administratif tradisional, tetapi belum memberikan pengalaman nyata mengenai sistem kerja virtual. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudira (2016) bahwa pendidikan vokasi akan kehilangan relevansinya apabila proses pembelajaran tidak mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan industri. Oleh karena itu, sekolah kejuruan perlu melakukan pembaruan strategi pembelajaran secara berkelanjutan agar lulusan tetap kompetitif.

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya integrasi konsep *virtual office* ke dalam kurikulum Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran. Sekolah dapat mengembangkan laboratorium perkantoran digital, pembelajaran berbasis proyek daring, simulasi administrasi jarak jauh, serta kerja sama dengan dunia usaha dan industri yang menerapkan sistem kerja hybrid atau remote. Guru juga perlu meningkatkan kompetensi digital agar mampu mendesain pembelajaran yang adaptif dan inovatif. Menurut UNESCO (2021), transformasi pendidikan digital menuntut kesiapan institusi, tenaga pendidik, dan peserta didik secara simultan agar pembelajaran mampu menjawab tantangan masa depan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang hanya berasal dari satu sekolah dan durasi perlakuan yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah, waktu implementasi yang lebih panjang, serta menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, kesiapan guru, atau dukungan infrastruktur teknologi. Dengan perluasan tersebut, hasil penelitian akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran berbasis *virtual office* dalam pendidikan vokasi. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa transformasi pembelajaran menuju simulasi kerja digital merupakan langkah strategis dalam menyiapkan lulusan SMK yang siap menghadapi budaya kerja remote di era industri modern.

4. HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *virtual office* terhadap kesiapan siswa Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran SMKS Teknologi dalam menghadapi budaya kerja *remote*. Data penelitian diperoleh melalui angket kesiapan kerja yang diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri atas 32 siswa. Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).

A. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan skor kesiapan siswa pada kedua kelompok, namun peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Ringkasan hasil pengukuran disajikan pada Tabel 1.

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

Tabel 1. Rata-rata Skor *Pretest Posttest* Kesiapan Siswa

Kelompok	Jumlah Siswa	Pretest	Posttest	Gain Score	Persentase Peningkatan
Eksperimen	32	64,28	84,67	20,39	31,72%
Kontrol	32	63,91	71,35	7,44	11,64%

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor awal (*pretest*) kelompok eksperimen sebesar **64,28**, sedangkan kelompok kontrol sebesar **63,91**. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Setelah proses pembelajaran berlangsung, rata-rata skor akhir (*posttest*) kelompok eksperimen meningkat menjadi **84,67**, sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi **71,35**.

Kelompok eksperimen memperoleh kenaikan skor sebesar **20,39 poin**, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat **7,44 poin**. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *virtual office* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kesiapan siswa menghadapi budaya kerja *remote*.

B. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas sebagai syarat analisis parametrik. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi > 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas varians menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,217 > 0,05**, sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji *independent sample t-test*.

C. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan kesiapan siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Ringkasan hasil uji *independent sample t-test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Sample t-test

Variabel	t-hitung	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Kesiapan Siswa	5,874	0,000	H_0 ditolak

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi **0,000 < 0,05**, sehingga **H_0 ditolak** dan **H_1 diterima**. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *virtual*

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

office terbukti berpengaruh positif terhadap kesiapan siswa Manajemen Perkantoran dalam menghadapi budaya kerja *remote*.

D. Hasil Berdasarkan Indikator Kesiapan

Peningkatan skor kesiapan siswa juga dianalisis berdasarkan enam indikator utama. Hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Berdasarkan Indikator

Indikator	Skor Awal	Skor Akhir	Kategori
Literasi Digital	66,12	87,45	Sangat Tinggi
Komunikasi Daring	63,28	85,90	Sangat Tinggi
Kolaborasi Virtual	61,75	83,67	Tinggi
Manajemen Waktu	62,84	82,11	Tinggi
Disiplin Kerja Mandiri	64,02	81,56	Tinggi
Adaptasi Teknologi	67,14	87,02	Sangat Tinggi

Tabel 3 menunjukkan bahwa indikator dengan peningkatan tertinggi adalah **komunikasi daring**, **literasi digital**, dan **adaptasi teknologi**. Hal ini menandakan bahwa simulasi *virtual office* efektif dalam melatih kemampuan siswa menggunakan perangkat kerja digital serta berinteraksi secara profesional melalui media daring.

E. Temuan Utama Penelitian

Berdasarkan seluruh hasil analisis, ditemukan beberapa poin penting sebagai berikut:

1) Kemampuan awal siswa pada kedua kelompok relatif setara sebelum perlakuan diberikan.
2) Kelompok eksperimen mengalami peningkatan kesiapan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.
3) Pembelajaran berbasis *virtual office* berpengaruh signifikan terhadap kesiapan siswa menghadapi budaya kerja *remote*.
4) Aspek yang paling berkembang adalah literasi digital, komunikasi daring, dan kemampuan adaptasi teknologi.
5) Model pembelajaran berbasis simulasi kerja digital efektif diterapkan pada pendidikan vokasi, khususnya jurusan Manajemen Perkantoran.

Secara umum, hasil penelitian ini menegaskan bahwa transformasi pembelajaran menuju sistem *virtual office* mampu meningkatkan kesiapan kerja siswa secara lebih optimal dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 91 - 102
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *virtual office* terbukti efektif dalam meningkatkan kesiapan siswa Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran SMKS Teknologi dalam menghadapi budaya kerja *remote*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor kesiapan kelompok eksperimen dari **64,28** pada saat *pretest* menjadi **84,67** pada saat *posttest*, atau mengalami kenaikan sebesar **20,39 poin** (**31,72%**). Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari **63,91** menjadi **71,35**, dengan kenaikan sebesar **7,44 poin** (**11,64%**). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi **0,000 < 0,05**, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan.

Peningkatan kesiapan siswa terutama terjadi pada aspek **literasi digital**, **komunikasi daring profesional**, **kolaborasi virtual**, **manajemen waktu**, **disiplin kerja mandiri**, dan **adaptasi teknologi**. Temuan ini menunjukkan bahwa simulasi lingkungan kerja digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan dunia industri modern dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis *virtual office* layak dijadikan strategi inovatif dalam pendidikan vokasi, khususnya pada program keahlian Manajemen Perkantoran. Sekolah disarankan mengintegrasikan kompetensi kerja remote ke dalam kurikulum, memperkuat fasilitas digital, serta meningkatkan kompetensi guru agar lulusan SMK memiliki daya saing tinggi dan siap menghadapi transformasi dunia kerja di era digital.

.

REFERENSI

[1] T. D. Allen, T. D. Golden, and K. M. Shockley, “How effective is telecommuting? Assessing the status of our scientific findings,” *Psychological Science in the Public Interest*, vol. 16, no. 2, pp. 40–68, 2015.
[2] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, rev. ed. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta, 2018.
[3] B. S. Bell, S. W. Kanar, and S. J. Kozlowski, “Current issues and future directions in simulation-based training in North America,” *The International Journal of Human Resource Management*, vol. 19, no. 8, pp. 1416–1434, 2008.
[4] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. Thousand Oaks, CA, USA: Sage Publications, 2018.
[5] A. Field, *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*, 4th ed. London, U.K.: Sage Publications, 2013.
[6] M. Fullan, *The New Meaning of Educational Change*, 5th ed. New York, NY, USA: Teachers College Press, 2020.

[7] I. Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*, 10th ed. Semarang, Indonesia: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2021.
[8] P. Gilster, *Digital Literacy*. New York, NY, USA: Wiley Computer Publishing, 1997.
[9] International Labour Organization, *Global Employment Trends for Youth 2022*. Geneva, Switzerland: ILO, 2022.
[10] R. M. Kerlinger and H. B. Lee, *Foundations of Behavioral Research*, 4th ed. Belmont, CA, USA: Wadsworth, 2000.
[11] D. A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ, USA: Prentice Hall, 1984.
[12] R. Kumar and S. Singh, "Virtual office learning environment and student employability skills in technical education," *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol. 21, no. 1, pp. 1–17, 2025.
[13] S. Mulyani and S. A. Nugraha, "Pengaruh Pembelajaran Informatika Berbasis Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMKS Teknologi," *jrtp*, vol. 1, no. 1, pp. 8–13, Dec. 2025.
[14] S. A. Nugraha, "Penerapan Project-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Speaking Siswa SMK," *jrtp*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, Dec. 2025, doi: 10.5281/zenodo.19803432.
[15] OECD, *Education at a Glance 2022: OECD Indicators*. Paris, France: OECD Publishing, 2022.
[16] OECD, *Skills Outlook 2023: Skills for a Resilient Green and Digital Transition*. Paris, France: OECD Publishing, 2023.
[17] J. Pallant, *SPSS Survival Manual*, 7th ed. London, U.K.: McGraw-Hill Education, 2020.
[18] S. P. Robbins and T. A. Judge, *Organizational Behavior*, 17th ed. Boston, MA, USA: Pearson, 2017.
[19] M. Schleicher, *The State of Global Education 2021*. Paris, France: OECD Publishing, 2021.
[20] M. Sudira, *Pendidikan Vokasi dan Kejuruan di Era Global*. Yogyakarta, Indonesia: UNY Press, 2016.
[21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2019.
[22] B. G. Tabachnick and L. S. Fidell, *Using Multivariate Statistics*, 7th ed. Boston, MA, USA: Pearson, 2019.
[23] UNESCO, *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. Paris, France: UNESCO Publishing, 2021.
[24] UNESCO-UNEVOC, *Trends Mapping Study on Digitalization in TVET*. Bonn, Germany: UNESCO-UNEVOC, 2021.
[25] World Bank, *World Development Report 2021: Data for Better Lives*. Washington, DC, USA: World Bank, 2021.
[26] World Economic Forum, *The Future of Jobs Report 2023*. Geneva, Switzerland: World Economic Forum, 2023.
[27] H. Zhao and L. Chen, "Digital competence and remote working readiness among vocational students," *Journal of Vocational Education and Training*, vol. 75, no. 3, pp. 412–428, 2024.