

MEMBANGUN JIWA KEPEMIMPINAN DI ERA DIGITAL: KEGIATAN SOSIALISASI DI MAS KEPALA HILALANG

FOSTERING LEADERSHIP CHARACTER IN THE DIGITAL ERA: A SOCIALIZATION PROGRAM AT MAS KEPALA HILALANG

Silvana Nurdiani^{1*}, Rahma Melisha Fajrina¹, Darmansyah¹, Suryanti¹, Helsi Zulfan Ramadani¹

¹Jurusan Studi Humanitas Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

*Email korespondensi: nurdianisilvana@gmail.com

Abstract

The rapid development of digital technology demands that young generations possess adaptive, visionary leadership skills and the ability to utilize digital advancements wisely. This community service activity aimed to foster and strengthen leadership attitudes among students at MAS Kepala Hilalang through interactive and practical socialization activities. The implementation methods included preliminary observation, material delivery through lectures and discussions, as well as role-playing simulations to train digital leadership. The results of the activity showed an increase in students' understanding of leadership concepts in the digital era, including the importance of digital literacy, online communication skills, and data-driven decision-making. Moreover, students demonstrated high enthusiasm in participating in leadership simulations and group discussions. This activity proves that participatory and contextual socialization programs can positively impact students' character formation, particularly in developing leadership skills relevant to the digital transformation era. It is expected that this initiative can be sustained and adopted by other educational institutions as part of technology-based character education efforts.

Keywords: Socialization, Leadership, Digital Age, MAS Kepala Hilalang

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut generasi muda untuk memiliki jiwa kepemimpinan yang adaptif, visioner, dan mampu memanfaatkan kemajuan digital secara bijak. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan sikap kepemimpinan di kalangan siswa MAS Kepala Hilalang melalui kegiatan sosialisasi yang interaktif dan aplikatif. Metode pelaksanaan kegiatan mencakup observasi awal, penyampaian materi melalui ceramah dan diskusi, serta simulasi peran untuk melatih kepemimpinan digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep kepemimpinan di era digital, termasuk pentingnya literasi digital, kemampuan komunikasi daring, serta pengambilan keputusan berbasis data. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti simulasi kepemimpinan dan diskusi kelompok. Kegiatan ini membuktikan bahwa sosialisasi yang dirancang secara partisipatif dan kontekstual mampu memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter kepemimpinan siswa di era transformasi digital. Diharapkan kegiatan ini dapat berkelanjutan dan diadopsi oleh institusi pendidikan lain sebagai bagian dari penguatan pendidikan karakter berbasis teknologi.

Kata kunci: Sosialisasi, Kepemimpinan, Era digital, Mas Kepala Hilalang



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2025 Author

Diterima: 31 Mei 2025; Disetujui: 07 Juni 2025; Terbit: 07 Juni 2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan pola komunikasi, interaksi sosial, hingga gaya kepemimpinan generasi muda di berbagai ranah kehidupan, termasuk di lingkungan pendidikan. Era digital menuntut para pelajar tidak hanya sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai individu yang memiliki kapasitas kepemimpinan adaptif, kritis, dan mampu mengambil keputusan berbasis data serta etika digital. Namun, dalam realitasnya, masih banyak institusi pendidikan yang belum memberikan ruang cukup bagi penguatan karakter kepemimpinan berbasis digital, termasuk di lingkungan Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Kepala Hilalang.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa para siswa di MAS Kepala Hilalang memiliki potensi kepemimpinan yang belum tergalikan secara optimal, baik dalam konteks organisasi sekolah maupun dalam pemanfaatan teknologi secara produktif. Minimnya program pengembangan karakter kepemimpinan digital, serta kurangnya wawasan siswa terhadap konsep kepemimpinan modern yang terintegrasi dengan teknologi, menjadi masalah utama yang dihadapi mitra. Hal ini diperkuat oleh temuan Kurniawan & Wibowo (2021) yang menunjukkan bahwa kepemimpinan siswa di sekolah menengah masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan belum sepenuhnya merespons tantangan era digital. Kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai bentuk hilirisasi hasil penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh tim penulis mengenai pengembangan kepemimpinan digital berbasis *project-based learning* pada pelajar (Nurhidayat et al., 2022). Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk membangun kesadaran dan keterampilan dasar kepemimpinan digital siswa melalui pendekatan yang komunikatif dan aplikatif, seperti diskusi interaktif, pemutaran video inspiratif, serta simulasi peran kepemimpinan.

Kajian literatur menunjukkan bahwa penguatan kepemimpinan digital pada pelajar dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan sosialisasi yang berbasis partisipatif dan reflektif. Menurut Rahmawati et al. (2020), pendekatan pelatihan dan sosialisasi berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, dan keterampilan kolaboratif siswa. Selain itu,

penelitian oleh Setiawan & Putri (2019) mengemukakan bahwa literasi digital dan karakter kepemimpinan dapat ditumbuhkan melalui integrasi aktivitas edukatif nonformal yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan kontekstual.

Urgensi kegiatan ini tidak hanya didasarkan pada kebutuhan mitra, tetapi juga pada tantangan pendidikan karakter di era digital yang semakin kompleks. Oleh karena itu, pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam membentuk jiwa kepemimpinan siswa yang relevan dengan tuntutan zaman, sekaligus menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi oleh lembaga pendidikan lain.

METODE

Metode pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif melalui kegiatan sosialisasi interaktif yang dirancang untuk membentuk dan mengembangkan jiwa kepemimpinan digital pada siswa MAS Kepala Hilalang. Tahapan kegiatan meliputi observasi awal, perancangan materi, pelaksanaan sosialisasi, dan evaluasi. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa MAS Kepala Hilalang, yang dilanjutkan dengan penyusunan materi berbasis hasil penelitian terdahulu dan kajian literatur terkini mengenai kepemimpinan digital.

Tahap kedua adalah pemberian materi melalui metode ceramah interaktif yang membahas konsep kepemimpinan digital, pentingnya literasi media, dan etika berkomunikasi daring. Selanjutnya, pada tahap ketiga, siswa mengikuti sesi praktik berupa simulasi kepemimpinan, kerja kelompok, dan pengambilan keputusan berdasarkan studi kasus. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2005) yang menyatakan bahwa praktik dalam pembelajaran bertujuan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan peserta didik. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner untuk mengukur peningkatan pemahaman serta lembar observasi dan wawancara untuk menilai perubahan sikap dan keterampilan siswa. Keberhasilan program ini diukur dari perilaku

kepemimpinan yang sesuai dengan tantangan era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh dosen-dosen Institut Seni Indonesia Padangpanjang kepada Siswa Madrasah Aliyah Swasta Kepala Hilalang, Kecamatan 2X11 Kayu Taman Kabupaten Padang Pariaman. Dilaksanakan dalam 4 tahap kegiatan. Berikut akan dijelaskan satu persatu

Koordinasi dengan Pihak Sekolah

Pada kesempatan ini, tim dosen pelaksana bersama-sama mengunjungi MAS Kepala Hilalang guna membahas program pelatihan yang akan dilaksanakan. Tim pelaksana disambut langsung oleh Kepala Sekolah MAS Kepala Hilalang. Sebelum kedatangan tim ke sana, terlebih dahulu anggota tim telah membuat janji dengan pihak sekolah. Kedatangan tim pelaksana diawali dengan perkenalan tim dengan pihak sekolah, inventarisasi perizinan kegiatan, dilanjut dengan pembahasan yang berkaitan dengan penyampaian konsep pelatihan kepada pihak sekolah. Pada tahap ini, tim pengabdian dan pihak sekolah mencapai kata sepakat mengenai proses kegiatan, waktu, lokasi, perlengkapan, dan peserta pelatihannya.

Penyampaian Materi Pelatihan

Tim pengabdian mengawali kegiatan dengan penyampaian materi yaitu pengenalan kepemimpinan digital bagaimana mengulas tentang pentingnya kepemimpinan yang berbasis teknologi, termasuk karakteristik pemimpin digital dan peran teknologi dalam kepemimpinan. Kemudian dilanjutkan dengan materi keterampilan kepemimpinan di era digital yaitu menyampaikan keterampilan praktis yang dibutuhkan seperti komunikasi efektif melalui platform digital, manajemen proyek berbasis teknologi, serta pengambilan keputusan berbasis data. Selanjutnya materi etika digital dengan memberikan pemahaman mengenai pentingnya bertindak etis di dunia maya, menjaga privasi, serta menghindari penyalahgunaan teknologi.



Gambar 1 Pemberian Materi melalui Ceramah

Metode Praktik

Setelah memaparkan materi kemudian tim melakukan Diskusi dengan Membagi peserta ke dalam kelompok dan memberikan studi kasus yang berkaitan dengan masalah kepemimpinan di dunia digital, misalnya tentang pengelolaan tim secara virtual atau bagaimana mengatasi masalah di media sosial. Setiap kelompok mendiskusikan dan memberikan solusi terhadap kasus tersebut, lalu mempresentasikan hasilnya.

Selanjutnya dilakukan dengan Simulasi Praktis yaitu Melakukan simulasi atau latihan langsung menggunakan alat digital, seperti aplikasi untuk berkolaborasi dalam kelompok, presentasi digital. Simulasi ini bertujuan untuk memberi pengalaman praktis kepada pelajar mengenai bagaimana memimpin proyek atau tim menggunakan alat digital.



Gambar 2 Praktek Kepemimpinan Era Digital



Gambar 3 Praktek Kepemimpinan Era Digital

Tahap Evaluasi

Hasil dari sosialisasi kepemimpinan era digital di MAS Kepala Hilalang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan pelajar terkait kepemimpinan yang berbasis teknologi. Pelajar menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan berbagai alat digital untuk berkolaborasi, serta berkomunikasi secara efektif, baik di dunia maya maupun dunia nyata. Selain itu, mereka juga lebih sadar akan pentingnya etika digital, seperti menjaga privasi, menghindari penyebaran informasi palsu, dan bertindak bertanggung jawab dalam lingkungan digital.



Gambar 4 Siswa Memanfaatkan Berbagai Alat Digital



Gambar 5 Foto Bersama sebagai Kegiatan Penutup Sosialisasi

KESIMPULAN

Sosialisasi yang bertajuk Membentuk Sikap Kepemimpinan di Era Digital di MAS Kepala Hilalang, yang disampaikan oleh tenaga pendidik, adalah bahwa pelajar telah memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya kepemimpinan yang adaptif dan bertanggung jawab di era digital. Tenaga pendidik memainkan peran krusial dalam membimbing pelajar untuk tidak hanya menguasai keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga memahami nilai-nilai etika, seperti integritas, kerjasama, dan pengambilan keputusan yang bijak dalam dunia digital. Sosialisasi ini memberikan pelajar bekal untuk menjadi pemimpin masa depan yang mampu mengatasi tantangan digital dengan kreativitas, tanggung jawab, serta empati terhadap sesama. Dengan bimbingan yang tepat, pelajar di MAS Kepala Hilalang diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak, membangun kepemimpinan yang positif, dan berkontribusi secara signifikan di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, A., & Wibowo, H. (2021). Pengembangan karakter kepemimpinan siswa melalui pendekatan digital di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 55–67. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1>.

Nurhidayat, R., Sari, M. A., & Fadillah, L. (2022). Pengembangan kepemimpinan digital siswa berbasis project-based learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 120–132. <https://doi.org/10.31227/jtpp.v9i2>.

Rahmawati, E., Hidayah, N., & Prasetyo, D. (2020). Pelatihan literasi digital untuk meningkatkan kepemimpinan siswa di era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Pendidikan*, 3(1), 98–105. <https://doi.org/10.2991/prosiding.sntep.2020>.

Setiawan, R., & Putri, Y. D. (2019). Integrasi pendidikan karakter dalam kegiatan pendidikan nonformal berbasis literasi digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(3), 211–220. <https://doi.org/10.26740/jpti.v8n3.p211-220>

Sudjana. (2005). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production