



Penguatan Karakter dan Kepemimpinan Mahasiswa melalui Program Latihan Dasar Kepemimpinan (LDKM) sebagai Strategi Kesiapan Menghadapi Era Industri 4.0

Erik Rahman^{1*}

Universitas Pertiwi, Jakarta, Indonesia

*Corresponding author: erikrahman19@gmail.com

Diterima: 17-07-2025

Disetujui: 17-11-2025

Dipublikasi: 20-05-2026

ABSTRAK

Era Industri 4.0 menuntut mahasiswa memiliki karakter kuat dan kemampuan kepemimpinan untuk bersaing di dunia kerja. Program Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa (LDKM) di Sekolah Tinggi Bahasa Asing Pertiwi diselenggarakan sebagai strategi pembinaan karakter dan soft skills. Kegiatan ini dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan studi kasus dengan pendekatan experiential learning. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap nilai-nilai kepemimpinan, komunikasi efektif, dan kepercayaan diri dalam mengambil peran sebagai pemimpin. Sebagian besar peserta menyatakan kegiatan ini relevan dan membentuk kesiapan mereka menghadapi tantangan global. Kegiatan LDKM terbukti menjadi media penguatan karakter yang berdampak positif dan aplikatif dalam pengembangan diri mahasiswa. Hasil ini penting sebagai dasar untuk menjadikan LDKM sebagai program pembinaan berkelanjutan guna mencetak lulusan yang unggul dan berdaya saing di era digital.

Kata kunci: Karakter Mahasiswa; Kepemimpinan; LDKM; Industri 4.0.

ABSTRACT

The Industrial 4.0 era requires students to possess strong character and leadership skills to compete in the workforce. The Student Leadership Basic Training Program (LDKM) at Sekolah Tinggi Bahasa Asing Pertiwi was conducted as a strategy to enhance character and soft skills development. The activities included interactive lectures, group discussions, and case studies using an experiential learning approach. The results showed increased participants' understanding of leadership values, effective communication, and self-confidence in taking leadership roles. Most participants found the program relevant and beneficial in preparing for global challenges. The LDKM program proved to be an effective medium for character building with practical and positive impacts on student self-development. These findings underscore the importance of institutionalizing LDKM as a continuous development program to produce competitive and high-quality graduates in the digital era.

Keywords: Student Character; Leadership; LDKM; Industry 4.0.

PENDAHULUAN

Karakter, kepemimpinan, komunikasi, dan adaptabilitas adalah contoh dari kompetensi non-teknis (soft skills) dan teknis (hard) yang harus dimiliki generasi muda, terutama mahasiswa, seiring dengan perubahan mendalam yang dibawa oleh Revolusi Industri 4.0 di tempat kerja, kehidupan sosial, dan pendidikan (Forum, 2020; Susanti &



Handayani, 2023). Kegiatan pengembangan karakter di pendidikan tinggi termasuk pelatihan kepemimpinan dan kegiatan ekstrakurikuler selain kuliah resmi (Putri & Yulianto, 2021; Setiawan & Suryani, 2020). Pendidikan di abad ke-21 harus mengedepankan pengembangan karakter, kerja sama tim, dan kepemimpinan sebagai pilar utama kesuksesan di masa depan, (Trilling & Fadel, 2009)

Mahasiswa dari Generasi Z memerlukan strategi digital yang dapat mengatasi kekhawatiran global mereka serta metode pembelajaran yang mereka sukai (Rahman & Safitri, 2022; Yusnita & Ahmad, 2024). (Prasetyo & Nurfadhilah, 2022; Wibowo & Supriyadi, 2021) Mahasiswa umumnya kurang percaya diri, tidak aktif dalam organisasi, dan kurang memiliki kemampuan kepemimpinan yang memadai, menurut pengamatan dan percakapan dengan Sekolah Tinggi Bahasa Asing Pertiwi (STBA Pertiwi). Namun, kemampuan kepemimpinan sangat penting di tempat kerja dan dapat dikembangkan melalui pelatihan yang fokus pada kerjasama, nilai-nilai, dan keterlibatan aktif (Bass & Avolio, 1994; Goleman, 2021).

Ini menunjukkan bahwa kompetensi siswa dan tuntutan dunia—terutama terkait dengan kepemimpinan dan karakter yang luar biasa—berbeda (Wardani et al., 2025). Pengembangan karakter yang tidak memadai dan pelatihan kepemimpinan yang terstruktur di luar pembelajaran akademis adalah masalah utama yang dihadapi oleh mitra. Untuk aktualisasi diri dan pengembangan kepemimpinan melalui metode praktis dan kooperatif, siswa membutuhkan platform. Menurut (Bass & Avolio, 1994), pengalaman, prosedur pelatihan, dan pengembangan berkelanjutan dapat membantu orang menjadi pemimpin yang lebih baik.

Kepemimpinan siswa dan pemberdayaan karakter adalah tujuan dari Program Pelatihan Dasar Kepemimpinan Siswa (LDKM), yang dibuat untuk mengatasi masalah ini. Menurut (Kolb, 1984), program ini menggunakan pendekatan pembelajaran pengalaman, yaitu metode pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang diyakini dapat meningkatkan kesadaran diri, keterampilan reflektif, dan kemampuan pengambilan keputusan. Kerjasama tim, skenario kasus, pembicaraan nilai karakter, dan pelatihan kepemimpinan adalah semua bagian dari aktivitas LDKM. Sebagai mitra, siswa aktif berpartisipasi dalam semua tahap aktivitas, dari perencanaan hingga evaluasi, untuk meningkatkan keterlibatan dan rasa memiliki terhadap program (Foci & Kurnia, 2025).

Memperkuat karakter dan keterampilan kepemimpinan mahasiswa STBA Pertiwi adalah tujuan dari proyek layanan ini, yang bertujuan untuk mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan era Industri 4.0. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan solusi atas minimnya pembinaan kepemimpinan mahasiswa melalui pendekatan pelatihan partisipatif.” Melalui LDKM, mahasiswa diharapkan dapat berkembang menjadi agen perubahan yang berpengetahuan, tangguh, dan berbudi pekerti baik di komunitas kampus dan di luar.

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang diambil untuk melaksanakan proyek pelayanan masyarakat ini dimaksudkan untuk memenuhi tuntutan siswa dalam hal mengembangkan kepemimpinan dan karakter mereka sebagai sarana untuk mempersiapkan era Industri 4.0. Menurut (Kolb, 1984; Nuraini & Arifin, 2023), program ini menggunakan teknik pembelajaran pengalaman yang membantu meningkatkan kesadaran diri, kemampuan refleksi, dan pengambilan keputusan melalui pengalaman langsung.

Pendidikan masyarakat, pelatihan berbasis keterampilan, dan advokasi siswa adalah landasan dari strategi pelaksanaan layanan masyarakat, yang bertujuan untuk memberdayakan komunitas kampus ((John et al., 2022). Pendekatan PkM dapat menggunakan pelatihan, bimbingan, dan konseling untuk mempromosikan perubahan perilaku dan meningkatkan kompetensi kelompok sasaran, seperti yang diindikasikan oleh (John et al., 2022). Berikut adalah deskripsi teknik yang diterapkan dalam kegiatan ini, sebagai berikut:

1. Pendidikan Masyarakat (Penyuluhan dan Edukasi)

Kegiatan dimulai dengan diskusi yang hidup dan konseling tentang nilai kepemimpinan dan karakter di tempat kerja yang berubah. Pembicara dengan latar belakang dalam manajemen diri, komunikasi, dan kepemimpinan menyampaikan kontennya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dan kesadaran akan nilai-nilai kepemimpinan dan kompetensi abad ke-21.

2. Pelatihan (Training & Demonstrasi Praktik)

Pelatihan dan simulasi kemudian akan berbentuk latihan langsung seperti: a) *Role Play* Kepemimpinan, di mana mahasiswa melatih keterampilan kepemimpinan tim dan penyelesaian konflik. b) Mengawasi percakapan kelompok untuk membahas studi kasus kepemimpinan yang nyata. c) Presentasi kelompok sebagai cara untuk mendorong kerjasama dan berbicara di depan umum. d) Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan praktis termasuk ketegasan, pemecahan masalah, dan komunikasi yang efektif.

3. Advokasi (Pendampingan dan Refleksi)

Peserta dianjurkan untuk mempertimbangkan pengalaman dan pelajaran yang didapatkan di akhir latihan. Sebuah rencana pengembangan pribadi lanjutan, seperti rencana aksi untuk kelompok siswa atau jurnal kepemimpinan pribadi, dibuat untuk peserta dengan bantuan tim fasilitator. Strategi advokasi ini bertujuan untuk mempromosikan kesadaran dan dedikasi yang berkelanjutan untuk mengubah sikap dan tindakan peserta. Teknik-teknik ini bekerja sama untuk mendorong sikap dan kemampuan peserta untuk berubah selain pengetahuan mereka. Penilaian partisipatif terhadap keterlibatan peserta dan refleksi selama kegiatan, bersama dengan tes sebelum dan sesudah, digunakan untuk evaluasi.

Sebuah diagram alir yang menggambarkan langkah-langkah kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dari identifikasi masalah hingga pembuatan laporan akhir, telah dibuat

untuk memastikan bahwa pelaksanaan kegiatan berjalan secara terstruktur dan terencana. Untuk memastikan bahwa setiap kegiatan memiliki alur yang jelas, terukur, dan dapat dinilai secara objektif, diagram ini berfungsi sebagai panduan untuk pelaksanaan. Gambar 1 menggambarkan bagaimana kegiatan Pengabdian Masyarakat dalam program Pelatihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa (LDKM) berlangsung, sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Pengabdian

Berdasarkan bagan alir, setiap langkah aktivitas telah direncanakan dengan metodis untuk menangani masalah yang disebutkan sebelumnya. Partisipasi aktif siswa dari fase perencanaan hingga penilaian diharapkan dapat memberikan mereka pengalaman kepemimpinan praktis dan memperkuat karakter mereka dalam menghadapi kesulitan di era Industrial 4.0.

Proyek layanan ini praktis dan mendidik berkat strategi yang menggabungkan pendidikan masyarakat, advokasi, dan pelatihan. Strategi ini dipilih untuk menjamin pemenuhan tujuan program LDKM sebagai sarana untuk menumbuhkan karakter dan kepemimpinan yang unggul, fleksibel, dan kompetitif secara global di kalangan siswa. Diharapkan bahwa peserta dan organisasi penyelenggara akan mendapatkan manfaat langsung dari strategi implementasi yang telah direncanakan.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PkM) dalam bentuk Pelatihan Kepemimpinan Dasar untuk Mahasiswa (LDKM) telah berhasil dilakukan di Sekolah Tinggi Bahasa Asing Pertiwi. Para mahasiswa baru berpartisipasi dengan antusias dalam seluruh rangkaian kegiatan, baik secara teoritis maupun praktis. Pre dan post-test dilaksanakan kepada peserta sebagai bagian dari proses evaluasi kuantitatif untuk mengukur kemajuan mereka dalam pemahaman karakter dan kepemimpinan. Temuan menunjukkan bahwa:

Tabel 1. Peningkatan Pengetahuan dan Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Aspek Evaluasi	Nilai Rata-Rata Pre Test	Nilai Rata-Rata Post Test	Peningkatan %
Kepemimpinan Dasar	63,5	83,2	31%
Komunikasi Efektif	60,1	81,4	35%
Karakter dan Etika Mahasiswa	65,7	84,9	29%

Hasil temuan post-test menunjukkan bahwa pengetahuan peserta mengenai aspek-aspek penting dalam kepemimpinan, seperti pengambilan keputusan, komunikasi efektif, dan peran seorang pemimpin, mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti rangkaian kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa (LDKM). Temuan ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan yang diterapkan berhasil mentransformasi pemahaman konseptual peserta menjadi keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wibowo & Supriyadi, 2021) yang menegaskan bahwa pengembangan kepemimpinan mahasiswa akan lebih optimal jika difasilitasi melalui kegiatan pelatihan berbasis praktik nyata, bukan sekadar teori di ruang kelas. Selain dari aspek kognitif, peserta juga menunjukkan perubahan positif dari sisi afektif. Peningkatan ini tercermin dalam kepercayaan diri yang lebih tinggi saat memimpin kelompok, keberanian dalam mengemukakan pandangan secara terbuka di forum diskusi, serta kemampuan untuk menerima dan mengolah kritik atau umpan balik dari sesama peserta dengan cara yang konstruktif. Menurut (Nuraini & Arifin, 2023), pendekatan experiential learning dalam lingkungan organisasi kampus sangat efektif dalam menumbuhkan dimensi afektif mahasiswa, seperti empati, kepedulian, refleksi diri, serta tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, perubahan yang terjadi dalam diri peserta mencerminkan pentingnya perancangan kegiatan pembelajaran yang bukan hanya berfokus pada materi, tetapi juga mendorong interaksi aktif, kerja tim, dan dinamika kelompok sebagai ruang belajar sosial yang holistik.



Gambar 2. Suasana saat pemateri menjelaskan materi kepemimpinan kepada peserta LDKM



Gambar 3. Dokumentasi saat pemateri mempresentasikan poin-poin penting kepemimpinan dalam menghadapi tantangan era Industri 4.0



Gambar 4. Para peserta menyimak dengan antusias saat sesi pelatihan kepemimpinan berlangsung

Secara kualitatif, terlihat bahwa pelaksanaan telah mengubah sikap dan perilaku siswa. Peserta mulai mengambil inisiatif untuk mengungkapkan pemikiran mereka dan mengajukan pertanyaan, diskusi menjadi lebih hidup, dan keterlibatan yang disimulasikan meningkat. Ini menunjukkan efektivitas pendekatan pelatihan, yang menggabungkan praktik, konseling, dan diskusi. Di antara hasil signifikan lainnya dari latihan ini adalah: a) Peningkatan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi siswa. b) Pengetahuan peserta tentang pentingnya nilai-nilai seperti kerjasama dan kepemimpinan telah meningkat. c) Siswa semakin menyadari potensi dan tantangan yang ditawarkan oleh era Industri 4.0, serta pentingnya adaptasi digital.

Adapun sebuah lingkungan belajar yang menarik, sumber daya yang relevan, dan metode interaktif antara fasilitator dan peserta semuanya berkontribusi pada keberhasilan program. Satu-satunya tantangan signifikan yang dihadapi selama latihan adalah perubahan jadwal dan ukuran kelas yang kecil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program Pelatihan Dasar Kepemimpinan Mahasiswa (LDKM) di Sekolah Tinggi Bahasa Asing Pertiwi telah berhasil dilaksanakan proyek layanan masyarakat dan memenuhi tujuan yang telah ditentukan. Komponen pelatihan, konseling, dan advokasi dipadukan dengan baik dalam kegiatan ini untuk memberikan pembelajaran yang menyentuh pengetahuan dan nilai-nilai (Goleman, 2021; John et al., 2022).

Berdasarkan temuan pre dan post-test menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang kepemimpinan dasar, komunikasi efektif, pengembangan karakter, dan etika telah mengalami peningkatan yang signifikan. Latihan ini tidak hanya membantu siswa mengembangkan keterampilan lunak yang mereka butuhkan untuk memenuhi tuntutan tenaga kerja era industri 4.0, tetapi juga meningkatkan kesadaran mereka akan nilai karakter moral dan tanggung jawab sosial sebagai pemimpin masa depan bangsa. Partisipasi aktif peserta dalam kegiatan juga menunjukkan seberapa baik kuliah interaktif, diskusi kelompok, simulasi kepemimpinan, dan latihan praktis yang digunakan dalam metode pelatihan partisipatif mengembangkan pengetahuan konseptual dan keterampilan yang praktis.

Pengembangan karakter dan kepemimpinan harus dimasukkan ke dalam proses pengembangan akademik dan ekstrakurikuler di institusi pendidikan tinggi dengan melakukan kegiatan serupa secara konsisten dan terencana untuk menjangkau lebih banyak mahasiswa dari berbagai program studi. Dampak nyata dari pelatihan terhadap perilaku dan kinerja mahasiswa dalam kelompok kampus dan kegiatan sosial masyarakat harus dievaluasi melalui pemantauan jangka menengah setelah kegiatan.

Hasil layanan pengabdian yang dilakukan telah mengkonfirmasi nilai institusionalisasi program LDKM sebagai cara untuk membantu siswa meningkatkan kepemimpinan dan karakter mereka di era digital (Trilling & Fadel, 2009; Yusnita & Ahmad, 2024). Penciptaan kerja sama lintas institusi dan modul pelatihan digital juga dapat menjadi taktik yang sukses untuk meningkatkan kualitas dan jangkauan inisiatif kepemimpinan siswa di masa depan.

Efek jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan mampu memicu lahirnya komunitas mahasiswa visioner yang tidak hanya aktif di kampus, tetapi juga di ruang publik

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pimpinan Sekolah Tinggi Bahasa Asing Pertiwi dan Universitas Pertiwi atas dukungan dan fasilitasi kegiatan ini, serta seluruh panitia dan peserta LDKM yang sudah berkontribusi dalam menyukseskan acara ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bass, B. M., & Avolio, B. J. (1994). *Improving organizational effectiveness through transformational leadership*. Sage Publications.
- Foci, N. A., & Kurnia, E. (2025). *Penguatan Daya Saing UMKM Kuliner melalui Pendampingan Sertifikasi Halal : Studi Kasus pada Usaha Kue di Kota Padang*. 2(1),

- 1–10.
- Forum, W. E. (2020). *The future of jobs report 2020*.
- Goleman, D. (2021). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ (25th anniversary ed.)*. Bantam Books.
- John, A., Sari, D. K., & Maulana, R. (2022). Strategi implementasi metode pengabdian berbasis komunitas: Advokasi, pelatihan, dan mediasi. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 15–23. <https://doi.org/10.31004/jppm.v6i1.3410>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Nuraini, L., & Arifin, Z. (2023). Penguatan karakter mahasiswa melalui pendekatan experiential learning dalam organisasi kampus. *Jurnal Ilmu Pendidikan Karakter*, 7(2), 101–110. <https://doi.org/10.21009/jipk.072.03>
- Prasetyo, D., & Nurfadhilah, A. (2022). Kepemimpinan mahasiswa dalam organisasi kampus: Studi terhadap gaya komunikasi dan kerja tim. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 66–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.5678>
- Putri, R. D., & Yulianto, A. (2021). Membangun karakter mahasiswa di era digital melalui kegiatan ekstrakurikuler. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 143–150. <https://doi.org/10.23969/jpp.v10i2.4217>
- Rahman, R., & Safitri, N. (2022). Digital leadership untuk generasi Z: Tantangan dan peluang dalam dunia kerja masa depan. *Jurnal Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 14(1), 45–56. <https://doi.org/10.22212/jmti.v14i1.5678>
- Setiawan, R., & Suryani, A. (2020). Pengembangan soft skills mahasiswa melalui organisasi kemahasiswaan di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 120–130. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i2.3045>
- Susanti, H., & Handayani, L. (2023). Kesiapan mahasiswa menghadapi dunia kerja era industri 4.0 melalui penguatan karakter dan soft skill. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 30–40. <https://doi.org/10.31289/jipp.v5i1.5987>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wardani, A. L., Widyartono, M., Aribowo, W., & Rahmadian, R. (2025). *PELATIHAN PENGGUNAAN DAN PEMELIHARAAN PEMBANGKIT TENAGA SURYA PADA DESA BEGAN, KECAMATAN GLAGAH, KABUPATEN LAMONGAN JAWA TIMUR*. 2(1), 36–42.
- Wibowo, A., & Supriyadi, E. (2021). Implementasi pelatihan kepemimpinan untuk peningkatan karakter mahasiswa organisasi. *Jurnal Pengabdian Dan Kepemudaan*, 3(2), 87–95. <https://doi.org/10.32832/jpkm.v3i2.5599>
- Yusnita, D., & Ahmad, A. (2024). Character education framework for digital generation students: A case study in higher education. *International Journal of Character Education*, 6(1), 21–34. <https://doi.org/10.34567/ijce.v6i1.7854>