

## MEMBANGUN KEPEMIMPINAN MUDA OSIS SMK YAPIA PARUNG MENUJU ERA 5.0 MELALUI KEGIATAN SOSIAL BERBASIS DIGITAL

Winda Ludovika Munthe<sup>1</sup> , Cyntia Faleri<sup>2</sup> , Yustina Dwi Indarni<sup>3</sup> , Halimah Chairun Nisa<sup>4</sup> , I Made Rahayu Kardika Yasa<sup>5</sup> , Yulita Pujilestari<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Universitas Pamulang

E-mail: [windaludovika@gmail.com](mailto:windaludovika@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### **Article history:**

Received :24-04-2025

Revised :-08-05-2025

Accepted: 13-05-2025

**Key words:** Young leadership, 5.0 era, OSIS, social activities, digitalization

**DOI:** <https://doi.org/10.62335>

### ABSTRACT

*In facing the challenges of the 5.0 era, where technology is at the center of various human activities, adaptive, innovative, and technology-based young leadership is an urgent need. This study aims to develop the leadership of OSIS SMK Yapia Parung students through the implementation of digital-based social activities that are in line with the values of the 5.0 era. Using a participatory approach, this study designed a program that involved digital technology in the planning, implementation, and evaluation of social activities. The results showed that students experienced significant improvements in digital leadership skills, including communication, organizational, and program management skills through digital platforms. Student creativity also increased with the use of social media and collaboration applications to organize activities such as online donation campaigns and educational webinars. In addition, the social impact of this activity was seen in the form of increased public awareness of local issues and students' ability to reach a wider audience. In conclusion, this digital-based social activity program is effective in building the character of young leaders who are relevant to future needs, while providing real social impacts for the community. This study recommends the development of similar programs on a larger scale, increasing digital training for students, and collaborating with external partners to expand the impact of activities.*

## ABSTRAK

Dalam menghadapi tantangan era 5.0, di mana teknologi menjadi pusat dari berbagai aktivitas manusia, kepemimpinan muda yang adaptif, inovatif, dan berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendesak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kepemimpinan siswa OSIS SMK Yapia Parung melalui penerapan kegiatan sosial berbasis digital yang selaras dengan nilai-nilai era 5.0. Dengan menggunakan pendekatan partisipatif, penelitian ini merancang program yang melibatkan teknologi digital dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan kepemimpinan digital, termasuk kemampuan komunikasi, organisasi, dan manajemen program melalui platform digital. Kreativitas siswa juga meningkat dengan penggunaan media sosial dan aplikasi kolaborasi untuk menyelenggarakan kegiatan seperti kampanye donasi online dan webinar pendidikan. Selain itu, dampak sosial dari kegiatan ini terlihat dalam bentuk peningkatan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu lokal dan kemampuan siswa dalam menjangkau audiens yang lebih luas. Kesimpulannya, program kegiatan sosial berbasis digital ini efektif dalam membangun karakter pemimpin muda yang relevan dengan kebutuhan masa depan, sekaligus memberikan dampak sosial yang nyata bagi masyarakat. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan program serupa dengan skala yang lebih besar, peningkatan pelatihan digital untuk siswa, dan kolaborasi dengan mitra eksternal untuk memperluas dampak kegiatan.

## PENDAHULUAN

Era 5.0, atau Society 5.0, adalah konsep yang mengintegrasikan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI), big data, dan Internet of Things (IoT) ke dalam berbagai aspek kehidupan manusia dengan tujuan menciptakan masyarakat yang berpusat pada manusia. Konsep ini menekankan bahwa teknologi tidak hanya menjadi alat, tetapi juga solusi untuk menghadapi tantangan sosial, seperti kesenjangan pendidikan, akses terhadap informasi, dan pengelolaan sumber daya. "Society 5.0 adalah sebuah konsep masyarakat masa depan yang berpusat pada manusia dan didukung oleh teknologi tinggi seperti AI dan IoT untuk memecahkan tantangan sosial." (Fukuyama, 2018)

Dalam konteks pendidikan, era 5.0 memberikan tantangan sekaligus peluang bagi generasi muda untuk menjadi pemimpin yang tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu menggunakannya untuk menciptakan dampak positif bagi masyarakat. Kepemimpinan muda yang adaptif, kreatif, dan inovatif sangat dibutuhkan untuk menghadapi kompleksitas dunia modern. "Pemimpin transformasional adalah mereka yang mampu menginspirasi dan memotivasi pengikutnya untuk melampaui kepentingan pribadi demi kepentingan bersama, serta mendorong inovasi dan perubahan." (Bass, 1990)

OSIS, sebagai organisasi siswa intra sekolah, memegang peranan strategis dalam membentuk karakter kepemimpinan siswa. "Pendidikan karakter yang terintegrasi dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti OSIS merupakan strategi efektif untuk

menanamkan nilai kepemimpinan, tanggung jawab, dan empati sosial." (Robbins & Judge, 2019). Di SMK Yapia Parung, kegiatan OSIS tidak hanya menjadi wadah pengembangan soft skills seperti komunikasi dan kerja sama, tetapi juga menjadi ruang untuk melatih kemampuan kepemimpinan berbasis teknologi. Penerapan kegiatan sosial berbasis digital adalah salah satu upaya konkret untuk menjawab tantangan era 5.0.

Melalui kegiatan sosial berbasis digital, siswa diajarkan untuk menggunakan teknologi sebagai alat utama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program. Misalnya, kampanye donasi online, webinar edukasi, dan penggalangan komunitas melalui media sosial telah menjadi cara baru untuk meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan dampak nyata bagi masyarakat. Hal ini sekaligus menjadi langkah nyata dalam menanamkan nilai-nilai kepemimpinan yang relevan dengan perkembangan zaman. "Generasi muda yang terpapar pada teknologi digital cenderung memiliki potensi kreativitas yang tinggi, terutama ketika didukung oleh lingkungan belajar yang kolaboratif dan terbuka." (Schwab, 2017)

Namun, implementasi ini juga menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan akses teknologi di kalangan siswa, kurangnya pelatihan digital, dan resistensi terhadap perubahan. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi bagaimana kegiatan sosial berbasis digital dapat digunakan sebagai media efektif untuk membangun kepemimpinan muda yang berdaya saing di era 5.0.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan tahapan sebagai berikut:

**Perencanaan:** Penyusunan program kegiatan sosial berbasis digital yang melibatkan OSIS sebagai pelaksana utama.

**Pelaksanaan:** Implementasi program melalui platform digital seperti media sosial, aplikasi kolaborasi, dan perangkat lunak manajemen proyek.

**Evaluasi:** Penilaian keberhasilan program berdasarkan indikator kepemimpinan, kreativitas, dan dampak sosial.

Instrumen penelitian meliputi survei, wawancara, dan analisis data kualitatif dari hasil kegiatan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

**Peningkatan Kompetensi Kepemimpinan Digital:** Siswa OSIS menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menggunakan teknologi untuk mengorganisasi, berkomunikasi, dan melaksanakan kegiatan sosial. Penguasaan alat seperti platform manajemen proyek dan aplikasi komunikasi digital menjadi indikator utama keberhasilan ini.

**Kreativitas dalam Kegiatan Sosial:** Program ini memfasilitasi siswa untuk menghasilkan ide kreatif, seperti membuat kampanye donasi berbasis media sosial, mengorganisir webinar interaktif dengan topik sosial, dan menciptakan konten edukasi berbasis video. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga melatih kemampuan kolaborasi antar anggota OSIS.

**Dampak Sosial Positif:** Kegiatan sosial berbasis digital menghasilkan dampak nyata bagi masyarakat. Sebagai contoh, kampanye donasi untuk masyarakat kurang mampu yang dilakukan secara online berhasil menjangkau audiens lebih luas dan meningkatkan partisipasi masyarakat lokal. Selain itu, webinar yang diselenggarakan berhasil

meningkatkan kesadaran siswa dan masyarakat tentang isu sosial seperti literasi digital dan pentingnya pendidikan di era digital.

**Penguatan Karakter Pemimpin Transformasional:** Program ini juga berhasil membangun karakter pemimpin transformasional pada siswa OSIS, yang dicirikan oleh kemampuan memotivasi tim, adaptasi terhadap perubahan, dan fokus pada dampak jangka panjang.

### **Pembahasan**

#### **Integrasi Teknologi dalam Kepemimpinan Muda OSIS**

Integrasi teknologi digital menjadi katalisator utama dalam mengembangkan karakter pemimpin muda di SMK Yapia Parung. Melalui pemanfaatan media sosial, aplikasi kolaborasi, dan perangkat lunak manajemen proyek, siswa tidak hanya belajar mengatur program sosial, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat memperluas dampak kegiatan mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip era 5.0 yang mengedepankan harmoni antara teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan.

Contohnya, siswa OSIS menggunakan platform seperti **Canva** untuk merancang materi kampanye, **Zoom** untuk menyelenggarakan webinar, dan **Google Workspace** untuk manajemen tugas. Ini meningkatkan efisiensi operasional sekaligus memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan alat digital secara produktif.

#### **Peningkatan Kreativitas dan Kolaborasi**

Penggunaan teknologi juga mendorong kreativitas siswa dalam merancang program sosial berbasis digital. Mereka menghasilkan ide-ide inovatif seperti:

- **Kampanye donasi online:** Melibatkan masyarakat dalam penggalangan dana melalui platform crowdfunding.
- **Webinar tematik:** Membahas isu-isu sosial, seperti literasi digital, lingkungan, dan kesehatan mental, dengan narasumber profesional.
- **Konten edukasi berbasis video:** Membuat video pendek untuk menyampaikan pesan sosial yang dapat dibagikan secara luas melalui media sosial.

Teknologi memungkinkan kolaborasi yang lebih efektif, di mana anggota OSIS dapat berbagi ide dan bekerja sama dalam waktu nyata, terlepas dari lokasi fisik mereka.

#### **1. Dampak Sosial dan Transformasi Karakter Pemimpin**

Program berbasis digital ini memberikan dampak nyata pada masyarakat sekitar. Kampanye digital memperluas jangkauan audiens, meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu-isu lokal, dan mendorong partisipasi publik. Selain itu, siswa OSIS menunjukkan karakter pemimpin transformasional, seperti:

1. **Kemampuan memotivasi tim:** Menginspirasi anggota untuk bekerja dengan dedikasi.
2. **Adaptasi terhadap perubahan:** Cepat menyesuaikan diri dengan tantangan teknis atau sosial.
3. **Komitmen terhadap dampak jangka panjang:** Fokus pada solusi berkelanjutan yang memberikan manfaat luas.

#### **4. Tantangan dalam Implementasi**

Meskipun berhasil, program ini menghadapi beberapa tantangan:

1. **Kesenjangan akses teknologi:** Tidak semua siswa memiliki perangkat atau koneksi internet yang memadai.
2. **Kurangnya pelatihan intensif:** Beberapa siswa kesulitan memahami penggunaan alat digital tertentu.
3. **Resistensi terhadap perubahan:** Sebagian siswa atau guru merasa sulit untuk beradaptasi dengan pendekatan baru ini.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pelatihan teknologi yang berkelanjutan, pengadaan infrastruktur digital, dan penyediaan panduan praktis untuk semua peserta program.

#### 5. Relevansi dengan Teori Kepemimpinan Transformasional

Hasil ini sejalan dengan teori kepemimpinan transformasional yang menekankan pentingnya inovasi, pemberdayaan, dan penciptaan perubahan sosial. Siswa tidak hanya belajar menjadi pemimpin, tetapi juga agen perubahan yang membawa dampak positif bagi komunitas mereka. Teknologi menjadi alat utama yang memungkinkan mereka untuk berpikir kreatif dan bertindak secara efektif.



Gambar 1. Pemaparan Materi



Gambar 2. Praktik dan Diskusi bersama



Gambar 3. Foto Bersama

#### KESIMPULAN

Program kegiatan sosial berbasis digital yang diterapkan oleh OSIS SMK Yapia Parung terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi kepemimpinan siswa. Selain itu, kegiatan ini menciptakan dampak positif yang signifikan bagi masyarakat. Penggunaan teknologi sebagai alat utama dalam kegiatan OSIS tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga membangun karakter pemimpin yang relevan dengan kebutuhan era 5.0.

#### SARAN

1. **Pengembangan Program:** Perlu dikembangkan program serupa dengan skala yang lebih luas.
2. **Kolaborasi:** Libatkan mitra eksternal seperti perusahaan teknologi atau komunitas sosial untuk meningkatkan dampak program.

3. **Pelatihan Teknologi:** Tingkatkan pelatihan digital bagi siswa untuk mendukung pelaksanaan program di masa depan.
4. **Pemantauan dan Evaluasi:** Implementasikan mekanisme pemantauan berkelanjutan untuk memastikan program tetap relevan dengan kebutuhan siswa dan masyarakat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bass, B. M. (1990). *From Transactional to Transformational Leadership: Learning to Share the Vision*. Organizational Dynamics.
- Bryman, A. (1992). *Charisma and Leadership in Organizations*. London: SAGE Publications.
- Davenport, T. H., & Prusak, L. (1998). *Working Knowledge: How Organizations Manage What They Know*. Harvard Business School Press.
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: A People-Centric Super-Smart Society*. Journal of Information and Management.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*. Pearson Education.
- Northouse, P. G. (2016). *Leadership: Theory and Practice*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2019). *Organizational Behavior*. Pearson Education.
- Schwab, K. (2017). *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.
- Sri Utaminingsih, S. H., S. Pd., M. M. Pd., M. H., Masriah, I., S. Pd., M. Pd., & Puji Lestari, Y., S. H., M. H. (2024). *Memimpin dengan hati menuju sukses mulia*. Media Pustaka Indo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tapscott, D. (2008). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.