

Penguatan Kepemimpinan dan *Soft Skills* bagi Guru serta Pengurus OSIS SMK di Era Digital

Hamela Sari Sitompul¹ | Idawati Situmorang² | Tuty³ | Sri Wahyuni Tarigan⁴

¹Universitas Deli Sumatera, ^{2,3}AMIK Parbina Nusantara, ⁴Universitas Efarina

hamelasari@gmail.com | idawatisitumorangpasca@gmail.com | tutyap22@gmail.com | sriwahyunitarigan21@gmail.com

Abstrak: Di era digital, tantangan kepemimpinan tidak lagi terbatas pada kemampuan mengelola organisasi secara konvensional, tetapi juga mencakup kemampuan komunikasi digital, pengambilan keputusan berbasis informasi, kolaborasi daring, serta literasi etika dan keamanan digital. Guru sebagai role model kepemimpinan pendidikan dituntut untuk memiliki soft skills seperti komunikasi efektif, empati, manajemen konflik, dan kemampuan adaptif terhadap teknologi. Sementara itu, pengurus OSIS sebagai calon pemimpin muda perlu dibekali keterampilan kepemimpinan partisipatif, kerja tim, dan pemanfaatan media digital secara positif dan bertanggung jawab. Sebagai bentuk kepedulian dalam membangun model kepemimpinan yang memiliki integritas, maka tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kapasitas kepemimpinan dan soft skills guru serta pengurus OSIS SMK agar mampu berperan secara efektif, adaptif, dan beretika dalam lingkungan pendidikan di era digital. Metode yang digunakan pelatihan ini berupa kegiatan ceramah, sesi tanya-jawab, diskusi studi kasus, dengan menjelaskan konsep dasar kepemimpinan visioner, gaya kepemimpinan partisipatif, kepemimpinan dalam perubahan organisasi dan bagaimana melakukan pengambilan keputusan dengan tepat. Setelah pelatihan ini, diharapkan para pengurus OSIS akan memiliki dan mendemonstrasikan ketrampilan perilaku kepemimpinan yang siap menjalani tantangan serta dapat menginspirasi siswa di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Era_Digital; Kepemimpinan; OSIS; Sekolah; *Soft_Skills*

Pendahuluan

Topik kepemimpinan sejak dahulu hingga saat ini selalu menemukan titik relevansinya dalam setiap konteks kehidupan. Dengan pengertiannya yang paling tradisional, memimpin (to lead) itu lebih dekat dengan mengatur (to direct) dan sering kali basisnya pada otoritas (Duryat, 2021). Pada zaman modern, menjadi seorang pemimpin bukan lagi sebuah proses yang given, melainkan ikhtiar pembentukan karakter dan kemampuan yang dapat dilakukan oleh setiap orang. 21 kualitas yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin antara lain *communication*, *charisma*, *commitment*, *competence* dan *vision*. Para ahli dibidang kepemimpinan pada umumnya tidak berbicara tentang posisi struktural dalam organisasi, melainkan lebih banyak membahas tentang *softskill* kepemimpinan (Ramaditya et al., 2020).

Hari ini, setiap insan sejatinya memiliki peluang yang tidak jauh berbeda untuk menjadi seorang pemimpin atau setidaknya untuk memiliki nilai-nilai dan sifat kepemimpinan dasar. Menjadi pemimpin dan memiliki jiwa kepemimpinan adalah sebuah pencapaian yang dapat dipelajari dan diraih, baik secara teoritis maupun seiring dengan akumulasi pengalaman (Farida & Anjani, 2019). Tantangan masa depan bagi para calon pemimpin Indonesia adalah kemampuan dalam beradaptasi dengan teknologi, rendahnya kompetisi dan tidak adanya standar atas unit kompetensi berdasarkan kebutuhan organisasi dimasa yang akan datang menyebabkan terjadi rendahnya pula keterlekatan akan makna

integritas pemimpin saat ini (Anshori, 2025).

Disamping itu munculnya generasi Z (GEN Z) yang relatif sangat labil dan mudah berubah kemauan dalam menentukan pilihan, hal ini menjadi tantangan guna menyiapkan skill mereka dalam menghadapi tantangan dimasa yang akan datang (Febrianty & Muhammad, 2023). Generasi Z bukan Generasi teks. Angkatan kerja muda yang lahir pada 2000- sekarang sebagai generasi yang lebih mudah mencerna informasi dalam medium gambar, video, *story-telling* dari pada tekstual dan seyogyanya saat ini peran Pendidikan harus mampu mengambil peran kearah serta berorientasi pada selera mereka, mampukah kita juga beradaptasi atas kebutuhan mereka (Rahayu, 2023). Padahal Pendidikan kita masih cenderung naratif dan transaksional bukan lagi pada *story-telling*, sehingga masih banyak institusi di Indonesia cenderung terlambat dalam beradaptasi dengan mereka, alhasil lulusan yang dihasilkan hanya mempunyai kemampuan yang sifatnya general skill.

Era digital memberikan tantangan kepemimpinan tidak lagi terbatas pada kemampuan mengelola organisasi secara konvensional, tetapi juga mencakup kemampuan komunikasi digital, pengambilan keputusan berbasis informasi, kolaborasi daring, serta literasi etika dan keamanan digital (Maulidiya et al., 2025). Guru sebagai role model kepemimpinan pendidikan dituntut untuk memiliki soft skills seperti komunikasi efektif, empati, manajemen konflik, dan kemampuan adaptif terhadap teknologi. Sementara itu, pengurus OSIS sebagai calon pemimpin muda perlu dibekali keterampilan kepemimpinan partisipatif, kerja tim, dan pemanfaatan media digital secara positif dan bertanggung jawab.

Beberapa studi menunjukkan bahwa penguatan soft skills dan kepemimpinan sejak dini berkontribusi signifikan terhadap kesiapan individu menghadapi tantangan abad ke-21. Trilling & Fadel (2009), menegaskan bahwa keterampilan kepemimpinan, komunikasi, dan kolaborasi merupakan kompetensi esensial yang harus dikembangkan melalui pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Selain itu, Forum (2020) menempatkan soft skills seperti kepemimpinan, pemecahan masalah, dan kecerdasan emosional sebagai keterampilan kunci di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, masih terdapat sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh guru dan pengurus OSIS dalam menghadapi tantangan era digital. Kemampuan kepemimpinan guru dan pengurus OSIS belum teradaptasi secara optimal dengan dinamika era digital. Sebagian guru masih menerapkan pola kepemimpinan konvensional yang kurang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan pengambilan keputusan partisipatif. Penguasaan soft skills seperti komunikasi efektif, kerja tim, pemecahan masalah, manajemen konflik, dan public speaking masih tergolong rendah dan pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana kepemimpinan dan organisasi belum maksimal. Guru dan pengurus OSIS masih terbatas dalam memanfaatkan platform digital untuk manajemen organisasi, kepemimpinan berbasis data, serta komunikasi yang profesional dan beretika di ruang digital.

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Penguatan Kepemimpinan dan Soft Skills bagi Guru serta Pengurus OSIS SMK di Era Digital” menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilaksanakan. Program ini diharapkan dapat menjadi wadah transfer pengetahuan, peningkatan keterampilan, serta pendampingan praktis dalam mengembangkan kepemimpinan dan soft skills yang kontekstual, aplikatif, dan selaras dengan tuntutan era digital.

Realisasi Kegiatan

Pengabdian ini diikuti oleh organisasi OSIS SMK dan Guru di SMK Nusantara yang berlokasi di Jl. Bakaran Batu, Tj. Garbus Satu, Kec. Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang. Prosedur Pelaksanaan Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum hari pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim pelaksana PkM melakukan koordinasi awal dengan pihak SMK Nusantara Lubuk Pakam, meliputi kepala sekolah, guru pembina OSIS, serta perwakilan pengurus OSIS. Koordinasi bertujuan untuk menyepakati waktu, tempat, jumlah peserta, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Selain itu, tim menyusun perangkat kegiatan berupa modul pelatihan kepemimpinan dan soft skills, materi presentasi berbasis digital, instrumen pre-test dan post-test, serta menyiapkan sarana pendukung seperti media presentasi dan perangkat teknologi yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan PkM yang dilaksanakan secara tatap muka pada 20 November 2025. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan sambutan dari pihak sekolah serta ketua tim PkM. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang kepemimpinan di era digital, penguatan soft skills (komunikasi efektif, kerja tim, kepemimpinan partisipatif, dan manajemen konflik), serta etika dan pemanfaatan media digital secara bijak dalam konteks organisasi sekolah.

Metode pelaksanaan dilakukan secara interaktif melalui ceramah partisipatif, diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi peran (role play) yang melibatkan guru dan pengurus OSIS. Peserta juga diajak untuk mengidentifikasi permasalahan kepemimpinan dan komunikasi yang sering dihadapi di lingkungan sekolah, kemudian merumuskan solusi praktis yang aplikatif sesuai dengan kondisi SMK.

3. Tahap Pendampingan dan Praktik

Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan kepemimpinan dan soft skills yang telah diperoleh melalui kegiatan simulasi kepemimpinan dan kerja kelompok. Pengurus OSIS dilatih untuk merancang program kerja sederhana berbasis digital, sedangkan guru didorong untuk berperan sebagai fasilitator dan mentor dalam proses penguatan kepemimpinan siswa. Tim PkM memberikan pendampingan langsung serta umpan balik konstruktif terhadap hasil praktik peserta.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan PkM. Evaluasi dilaksanakan melalui pengisian post-test, observasi partisipasi peserta, serta diskusi reflektif pada akhir kegiatan. Hasil evaluasi digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta terkait kepemimpinan dan soft skills di era digital, sekaligus sebagai dasar perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

5. Tahap Tindak Lanjut

Tahap tindak lanjut dilakukan melalui penyusunan laporan kegiatan dan rekomendasi program berkelanjutan bagi SMK Nusantara Lubuk Pakam. Rekomendasi tersebut mencakup penguatan peran guru sebagai pembina kepemimpinan siswa serta optimalisasi kegiatan OSIS berbasis pemanfaatan teknologi digital secara positif dan beretika. Dokumentasi kegiatan dan hasil evaluasi juga disiapkan sebagai luaran pendukung kegiatan PkM.

Hasil

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep kepemimpinan di era digital. Guru dan pengurus OSIS memiliki pemahaman yang lebih komprehensif tentang peran kepemimpinan yang adaptif, kolaboratif, dan berbasis nilai, khususnya dalam menghadapi tantangan

pemanfaatan teknologi digital di lingkungan sekolah. Peserta mampu mengidentifikasi karakteristik pemimpin yang efektif, termasuk kemampuan komunikasi, pengambilan keputusan, serta tanggung jawab etis dalam penggunaan media digital.

Dari aspek penguatan soft skills, kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan komunikasi efektif, kerja tim, dan manajemen konflik peserta. Melalui diskusi kelompok dan simulasi, peserta mampu mengekspresikan gagasan secara lebih percaya diri, mendengarkan pendapat orang lain, serta bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan organisasi sekolah. Pengurus OSIS menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyusun ide program kerja dan berkoordinasi secara lebih sistematis, sementara guru semakin memahami perannya sebagai fasilitator dan pembina kepemimpinan siswa.



Gambar 1. Foto Kegiatan Pelatihan Kepemimpinan dan Pembinaan Pengurus OSIS dan Guru

Kejelasan dan keakuratan dari komunikasi dapat mempengaruhi perilaku dan kinerja pengikutnya serta kepemimpinan memfokuskan pada tujuan yang dicapai. Pemimpin yang efektif harus berhubungan dengan tujuan individu, kelompok dan organisasi. Sehingga beberapa hal yang dirangkum dari hasil pelatihan adalah mengenai perlaku yang perlu ditekankan pada proses kepemimpinan pada era yang akan datang adalah:

1. Kejujuran. Kunci awal didalam kesuksesan organisasi adalah kejujuran bekerja didalam melakukan pekerjaan. Penggunaan teknologi saat ini dapat diibaratkan memiliki dua mata pedang yang dapat menyelesaikan suatu pekerjaan, namun disisi lain jika digunakan pada hal yang salah akan memberikan dampak negatif bagi lingkungan.
2. Disiplin. Peran dari seorang pemimpin adalah bagaimana dapat mendisiplinkan bawahannya untuk dapat menggunakan waktu yang tepat dan efisien dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
3. Interpersonal yang baik. Seorang pemimpin adalah bagaimana membangkitkan peran interpersonal dari para bawahan untuk dapat memiliki interpersonal skill yang baik dari sisi komunikasi, kematangan dalam berfikir, motivasi yang tinggi dalam bekerja dan skill negosiasi yang baik.
4. Bekerja lebih keras dari yang lain. Peran dari pemimpin memastikan bahwa para bawahannya harus dapat mengoptimalkan peran serta produktivitas mereka didalam tugas dan mencapai target yang diberikan atasan agar tercapainya pertumbuhan organisasi.
5. Mencintai apa yang dilakukan. Peran pemimpin harus dapat menumbuhkan rasa cinta dan kenyamanan didalam bekerja dengan memberikan lingkungan kerja yang kondusif agar mereka dapat bekerja dengan perasaan Bahagia namun tetap kompetitif.
6. Kepemimpinan yang baik dan Kuat. Peran manajemen juga harus memiliki pemimpin yang

- berkarakter kuat, inovatif serta dapat mengartikulasikan visi dan misi perusahaan dengan baik pada para bawahannya.
7. Semangat dan berkepribadian kompetitif. Seorang pemimpin harus selalu memberikan dorongan motivasi untuk menjadi suatu kepribadian yang kompetitif dan selalu meningkatkan kapasitas diri untuk selalu belajar sesuatu yang baru.
 8. Pengelolaan Kehidupan yang baik. Seorang pemimpin harus memastikan bahwa para bawahannya harus memiliki keseimbangan hidup baik didalam pekerjaan maupun diluar organisasi agar memiliki kualitas hidup yang positif.
 9. Kemampuan menjual gagasan. Seorang pemimpin harus dapat meningkatkan visibilitas organisasi untuk dapat menjual gagasan yang dibuat agar dikenal oleh seluruh pelosok masyarakat Indonesia.



Gambar 2. Foto Seluruh Peserta Yang Hadir Pada Pelatihan Kepemimpinan

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Mitra Sebelum dan Sesudah Kegiatan PkM

Aspek	Kondisi Sebelum PkM	Kondisi Sesudah PkM
Pemahaman Kepemimpinan	Guru dan pengurus OSIS masih memiliki pemahaman kepemimpinan yang bersifat konvensional dan kurang adaptif terhadap perubahan era digital.	Guru dan pengurus OSIS memahami konsep kepemimpinan modern yang adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada solusi di era digital.
Kemampuan Komunikasi	Komunikasi organisasi belum efektif, ide dan aspirasi sering tidak tersampaikan secara sistematis.	Komunikasi menjadi lebih efektif, terstruktur, dan persuasif baik secara luring maupun daring.
Soft Skills (Kerja Tim & Kolaborasi)	Kerja tim belum optimal, koordinasi antar pengurus OSIS dan guru pembina masih terbatas.	Terbentuk kerja tim yang solid, kolaboratif, dan saling mendukung dalam pelaksanaan kegiatan sekolah.
Public Speaking & Kepercayaan Diri	Pengurus OSIS dan sebagian guru kurang percaya diri saat berbicara di depan umum atau forum resmi.	Meningkatnya kepercayaan diri dan kemampuan public speaking dalam memimpin rapat, menyampaikan gagasan, dan kegiatan sekolah.
Pengambilan Keputusan	Pengambilan keputusan cenderung top-down dan kurang partisipatif.	Pengambilan keputusan lebih partisipatif, berbasis diskusi dan pemecahan masalah bersama.

Aspek	Kondisi Sebelum PkM	Kondisi Sesudah PkM
Pemanfaatan Teknologi Digital	Pemanfaatan platform digital untuk organisasi dan kepemimpinan masih terbatas.	Guru dan pengurus OSIS mampu memanfaatkan teknologi digital untuk manajemen organisasi, koordinasi, dan komunikasi yang efektif.
Etika & Literasi Digital	Pemahaman etika berkomunikasi di ruang digital masih rendah.	Meningkatnya literasi dan etika digital dalam penggunaan media sosial dan platform komunikasi sekolah.
Perencanaan Program Kerja OSIS	Program kerja OSIS belum inovatif dan kurang terencana secara sistematis.	Program kerja OSIS lebih terstruktur, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa serta era digital.
Kemandirian & Inisiatif	Inisiatif dan kemandirian pengurus OSIS masih rendah.	Pengurus OSIS lebih mandiri, proaktif, dan bertanggung jawab dalam menjalankan tugas kepemimpinan.
Keberlanjutan Pengembangan SDM	Belum terdapat program penguatan kepemimpinan dan soft skills yang berkelanjutan.	Tersusun rencana tindak lanjut dan komitmen sekolah untuk pengembangan kepemimpinan dan soft skills secara berkelanjutan.

Dari perspektif pendidikan, hasil kegiatan ini juga selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan individu. Diskusi kelompok, simulasi kepemimpinan, dan praktik kerja tim selama kegiatan PkM menjadi wahana bagi guru dan pengurus OSIS untuk membangun pengetahuan dan keterampilan kepemimpinan secara kolaboratif. Pemanfaatan teknologi digital dalam kepemimpinan dan pengelolaan organisasi OSIS pasca-PkM menunjukkan penerapan teori literasi digital yang menekankan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi secara bijak. Guru dan pengurus OSIS tidak hanya menggunakan media digital sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat manajemen organisasi dan pengambilan keputusan yang lebih efektif dan transparan. Hal ini sejalan dengan pandangan Gilster bahwa literasi digital merupakan kompetensi penting di era informasi.

Kesimpulan

Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap kepemimpinan guru serta pengurus OSIS secara signifikan. Melalui pendekatan partisipatif dan berbasis praktik, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi, kerja tim, pengambilan keputusan, serta kesadaran dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif dan beretika. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat peran guru sebagai pembina kepemimpinan siswa, tetapi juga mendorong pengurus OSIS menjadi pemimpin muda yang adaptif, kolaboratif, dan bertanggung jawab, sehingga berpotensi memberikan dampak berkelanjutan dalam membangun budaya kepemimpinan yang berkarakter di lingkungan sekolah. Secara teoretis, hasil kegiatan ini sejalan dengan teori kepemimpinan transformasional, kompetensi abad ke-21, pembelajaran sosial, dan literasi digital, yang menegaskan bahwa penguatan

kepemimpinan dan soft skills merupakan faktor kunci dalam pengembangan sumber daya manusia di lingkungan pendidikan vokasi. Pendekatan pelatihan yang bersifat partisipatif dan berbasis praktik terbukti efektif dalam mendorong perubahan sikap dan perilaku peserta.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya menjawab permasalahan mitra, tetapi juga berkontribusi dalam membangun budaya sekolah yang adaptif, inovatif, dan berdaya saing. Keberlanjutan program penguatan kepemimpinan dan soft skills sangat disarankan agar dampak positif yang telah dicapai dapat dipertahankan dan dikembangkan secara berkelanjutan di SMK Nusantara.

Daftar Pustaka

- Anshori, M. Y. (2025). *Strategic Human Capital dan Manajemen Perubahan: Membentuk Pemimpin Masa Depan*. Deepublish.
- Duryat, H. M. (2021). *Kepemimpinan Pendidikan: Meneguhkan Legitimasi dalam Berkontestasi di Bidang Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Farida, S. I., & Anjani, S. R. (2019). Menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada mahasiswa di lingkungan Universitas Pamulang. *Inovasi*, 6(2), 19–20.
- Febrianty, S. E., & Muhammad, S. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia yang Pro Gen Z*. UPPM Universitas Malahayati.
- Forum, W. E. (2020). The Future of Jobs Report 2020. *Geneva: World Economic Forum*.
- Maulidiya, J., Juliana, D., Putri, R. E., Gunardi, G., & Mustiraya, R. (2025). Kepemimpinan Strategik dalam Organisasi dan Pemerintahan di Era Digital. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 1(1), 41–49.
- Rahayu, P. P. (2023). Membentuk Karakter Kepemimpinan Bagi Siswa Kelas XII SMK Marsudirini ST Fransiskus Semarang. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(3), 207–216.
- Ramaditya, M., Effendi, S., & Faruqi, F. (2020). Pelatihan Kepemimpinan dan Pembinaan untuk Meningkatkan Kemampuan Para Pengurus OSIS SMA dan SMK Negeri di Jakarta Utara. *Celebes Abdimas*, 2(2), 72–79.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.